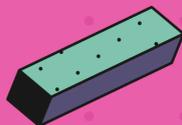
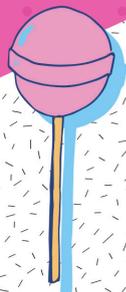


FELIPE ESTIVALET
LARISSA BECKO
ADRIANA AMARAL
CAROLINE GOVARI
(Orgs.)

~ PERSPECTIVAS
DE PESQUISA EM

CULTURA POP

COMUNICAÇÃO,
FÃS, ESTÉTICAS E
NARRATIVAS FICCIONAIS





Uma das principais demandas das pesquisas acadêmicas na área das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e, mais especificamente, no campo da Comunicação é por inovação. Questionamentos sobre avanços científicos, reconfigurações de metodologias, novas epistemologias parecem estar no “calo” de um conjunto de fazeres e práticas acadêmicas, sobretudo após a intensificação da vivência em rede, quando conteúdos acadêmicos passaram a disputar a atenção de leitores mais desavisados e se espriar ainda mais no tecido social. A popularização das práticas acadêmicas nas redes sociais digitais também trouxe uma série de ataques, desinformação e discurso anticientífico. A “crise de verdade” que se instaura a partir da polarização política, da ascensão do tecnoautoritarismo, da intensificação do discurso de ódio contra práticas científicas e dos inúmeros golpes que vão se sobrepondo nas práticas democráticas tem um foco ainda mais privilegiado: as pesquisas sobre cultura pop. Não são poucos os ataques promovidos por grupos de extrema-direita e conservadores a investigações científicas que tematizam, problematizam e recolocam debates a partir da cultura pop – este espaço, muitas vezes, taxado como banal, excessivamente comercial, alienado e colonizado. A facilidade com que os argumentos de que “estudar academicamente cultura pop não é ciência” aderem no social demonstra, para além de um profundo desconhecimento das práticas científicas, ainda um conjunto de pré-julgamentos que seguem arraigados no senso comum. O mais perigoso e perverso deles, eu diria, é aquele que segue separando, assim como propunham os Iluministas, razão de emoção, lógica de prazer, cartesianismo de desvio. Enquanto estas premissas binárias seguirem operando, “separando” o sujeito e domesticando as suas ações a partir de “receitas” acadêmicas que, muitas vezes, passam por aspectos morais, discursivos e conservadores, haverá o empobrecimento do caráter inovador do conhecimento científico, recusando a adentrar esferas tensivas em que capitalismo, mídia, subjetividade e história estão se interpenetrando e se agenciando em constantes disputas.



Perspectivas de pesquisa em Cultura Pop



Diretor da série:

Prof. Dr. Francisco Gilson Rebouças Porto Junior
Universidade Federal do Tocantins (UFT), Brasil

Comitê Editorial e Científico:

Prof. Dr. João Nunes da Silva
Universidade Federal do Tocantins (UFT), Brasil

Prof. Dr. Luis Carlos Martins de Almeida Mata
Instituto Politécnico de Coimbra, Portugal

Prof. Dr. Nelson Russo de Moraes
UNESP - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Brasil

Prof. Dr. Rodrigo Barbosa e Silva
Universidade do Tocantins (UNITINS), Brasil

Prof. Dr. Rogério Christofoletti
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Brasil

Prof. Dra. Maria Luiza Cardinale Baptista
Universidade de Caxias do Sul: Universidade Federal do Amazonas, Brasil

Profa. Dra. Thais de Mendonça Jorge
Universidade de Brasília (UnB), Brasil

Profa. Dra. Verônica Dantas Menezes
Universidade Federal do Tocantins (UFT), Brasil

Prof. Dr. Fagner da Silva Soares
CLIO & MNEMÓSINE Centro de Estudos e Pesq. em História Oral e Memória
Instituto Federal do Maranhão (IFMA)

Dr. Luís Francisco Munaro
Universidade Federal de Roraima (UFRR)

Dr. José Manuel Peláez
Universidade do Minho, Portugal

Prof. Dr. Geraldo da Silva Gomes
Centro de Estudos e Aperfeiçoamento Funcional do
Ministério Público do Tocantins, CESAF/MPTO

Perspectivas de pesquisa em Cultura Pop

Comunicação, fãs, estéticas e narrativas ficcionais

Organizadores
Felipe Estivalet
Larissa Becko
Adriana Amaral
Caroline Govari



Diagramação: Marcelo A. S. Alves

Capa: Carole Kümmecke - <https://www.conceptualeditora.com/>

Revisora: Ana Maria Montardo

O padrão ortográfico e o sistema de citações e referências bibliográficas são prerrogativas de cada autor. Da mesma forma, o conteúdo de cada capítulo é de inteira e exclusiva responsabilidade de seu respectivo autor.



Todos os livros publicados pela Editora Fi estão sob os direitos da [Creative Commons 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR)
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

ESTIVALET, Felipe et al. (Orgs.)

Perspectivas de pesquisa em Cultura Pop: comunicação, fãs, estéticas e narrativas ficcionais [recurso eletrônico] / Felipe Estivalet et al. (Orgs.) -- Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2021.

326 p.

ISBN - 978-65-5917-202-3

DOI - 10.22350/9786559172023

Disponível em: <http://www.editorafi.org>

1. Cultura pop; 2. Comunicação; 3. Estética; 4. Narrativas; 5. Ensino; I. Título.

CDD: 306

Índices para catálogo sistemático:

1. Cultura popular 306

Sumário

Prefácio **11**

Thiago Soares

Apresentação **16**

Os organizadores

Parte 1 **Cultura pop e angulações comunicacionais**

1 **23**

Influenciadores digitais de beleza: criação cultural amadora a partir do Instagram

Kassieli Joaquina Gonçalves de Mello dos Santos

2 **45**

Crítica cinematográfica, cultural, acontecimental: jornalistas debatem o Oscar

Calvin da Silva Cousin

3 **72**

Moderno: um mundo velho e desencantado. Modernidade e sociedade de risco na animação Princesa Mononoke

Leonardo José Costa

Parte 2 **O lugar dos fãs na Cultura Pop**

4 **97**

Primeiro passo para uma recepção transmidiática com fãs: identificando o perfil dos fãs brasileiros de *Star Wars*

Daniel Arias Zierhut
Valquíria Michela John

5 **124**

Relações de proximidade e o engajamento dos fãs na música pop: Shawn Mendes e a manutenção dos afetos

Nelice Mara de Nalle

6 **150**

O *Fandom* como espaço de resistência da mulher

Luiza Simões de Oliveira

7 **164**

Representação do autismo nos *fandoms*

Mariana Bento Beneti

Parte 3
O estético e o lúdico na Cultura Pop

8 **185**

Na calada da noite preta: um passeio sobre as cores e o preto no imaginário da cultura gótica contemporânea

Adriane de Paula Majczak Linhares

9 **200**

A moda nas séries: relações entre moda e ficção seriada

Laura Ferrazza de Lima

10 **221**

Jovens e *board games*: jogos de tabuleiros modernos e suas práticas na expansão da juventude

Annie Lattari

Parte 4
Cultura Pop e narrativas ficcionais

11 **241**

O homem que passeia: o mangá e a deriva psicogeográfica

Lauren Silva Nascimento

12 **265**

Das HQs de Chico Bento: a memorização e a “cola” como estratégias para assegurar o bom desempenho nos resultados da avaliação escolar

Fabiula Campos Falcão Fagundes
Gelson Vanderlei Weschenfelder

13 **278**

Fantasmismo na alta fantasia: a brasilidade em “Ordem Vermelha”, de Felipe Castilho

Eduarda Abrahão de los Santos

14 **299**

A utilização de *playlists* como elemento de construção ficcional

Gustavo Melo Czekster

Sobre os organizadores **321**

Sobre os autores **323**

Prefácio

*Thiago Soares*¹

“Quem vai colar os tais caquinhos do velho mundo?”: cultura pop, comunicação e inovação nas práticas científicas

Uma das principais demandas das pesquisas acadêmicas na área das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e, mais especificamente, no campo da Comunicação é por inovação. Questionamentos sobre avanços científicos, reconfigurações de metodologias, novas epistemologias parecem estar no “calo” de um conjunto de fazeres e práticas acadêmicas, sobretudo após a intensificação da vivência em rede, quando conteúdos acadêmicos passaram a disputar a atenção de leitores mais desavisados e se espalhar ainda mais no tecido social.

A popularização das práticas acadêmicas nas redes sociais digitais também trouxe uma série de ataques, desinformação e discurso anticientífico. A “crise de verdade” que se instaura a partir da polarização política, da ascensão do tecnoautoritarismo, da intensificação do discurso de ódio contra práticas científicas e dos inúmeros golpes que vão se sobrepondo nas práticas democráticas tem um foco ainda mais privilegiado: as pesquisas sobre cultura pop.

Não são poucos os ataques promovidos por grupos de extrema-direita e conservadores a investigações científicas que tematizam, problematizam e recolocam debates a partir da cultura pop – este espaço, muitas vezes, taxado como banal, excessivamente comercial, alienado e colonizado. A facilidade com que os argumentos de que “estudar

¹ (UFPE)

academicamente cultura pop não é ciência” aderem no social demonstra, para além de um profundo desconhecimento das práticas científicas, ainda um conjunto de pré-julgamentos que seguem arraigados no senso comum. O mais perigoso e perverso deles, eu diria, é aquele que segue separando, assim como propunham os Iluministas, razão de emoção, lógica de prazer, cartesianismo de desvio. Enquanto estas premissas binárias seguirem operando, “separando” o sujeito e domesticando as suas ações a partir de “receitas” acadêmicas que, muitas vezes, passam por aspectos morais, discursivos e conservadores, haverá o empobrecimento do caráter inovador do conhecimento científico, recusando a adentrar esferas tensivas em que capitalismo, mídia, subjetividade e história estão se interpenetrando e se agenciando em constantes disputas.

É por isso que urge se pluralizar o debate sobre estudos de cultura pop na Academia brasileira, a partir de diferentes miradas e encruzilhadas, aproximando áreas das Ciências Humanas, das Letras e das Artes às Ciências Sociais Aplicadas. Neste sentido, o I Simpósio CultPop, organizado pela professora Adriana Amaral junto a integrantes do laboratório de pesquisa CULTPOP - Cultura Pop, Comunicação e Tecnologias, do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), em 2019, configura-se um espaço fundamental para o avanço das pesquisas científicas em torno da cultura pop no Brasil. O evento, que aconteceu presencialmente no campus Porto Alegre da Unisinos (saudades eventos presenciais!), reuniu uma série de pesquisadoras e pesquisadores de diferentes formações, áreas do conhecimento e práticas metodológicas, para trocar ideias, *insights* e diálogos.

O Simpósio CultPop protagoniza, além das redes de pesquisadores regionais sobre o tema na Região Sul do País, com ampla adesão de diversas instituições regionais, uma rede nacional de ações e eventos que fortalecem a rede de pesquisas em Comunicação e Cultura Pop no Brasil,

mobilizada por pesquisadores como Simone Pereira de Sá, com seu trabalho no Laboratório de Pesquisa em Culturas e Tecnologias da Comunicação (LabCult – UFF), Jeder Janotti Jr, coordenador do Laboratório de Análise em Música e Audiovisual (LAMA – UFPE) e meu grupo de pesquisa em Comunicação, Música e Cultura Pop (Grupop – UFPE).

Parte das trocas desta rede se intensificaram ainda mais com o suporte do Programa Nacional de Cooperação Acadêmica (Procad) da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES/Brasil, que resultou, entre outras ações, no apoio ao Simpósio Cul-tpop e também na publicação dos livros *Territórios Afetivos da Imagem e do Som*, organizado por Simone Pereira de Sá, Jeder Janotti Jr e Adriana Amaral, e *Divas Pop: O corpo-som das cantoras na cultura midiática*, que organizei junto a Mariana Lins e Alan Mangabeira. O livro *Perspectivas de pesquisa em Cultura Pop: Comunicação, Fãs, Estéticas e Narrativas Ficcioneais*, organizado por Felipe Estivalet, Larissa Becko, Adriana Amaral e Caroline Govari, que apresento neste prefácio, soma-se a este conjunto de ações que colocam em cena as investigações de, sobre e a partir da cultura pop no campo da Comunicação.

E aqui gostaria de fazer algumas considerações sobre os diferentes acentos que os estudos de cultura pop estão tomando nos centros de estudos e pesquisas brasileiros, obviamente reduzindo os espectros, mas evidenciando as potencialidades de cada contexto. As abordagens sobre cultura de fãs a partir das redes digitais, das marcações discursivas e identitárias destas práticas e seus desenvolvimentos nos ecossistemas midiáticos é um dos principais traços dos estudos supervisionados por Adriana Amaral na Unisinos. A potência destes estudos está em se articular com uma série de instituições e eventos sobre cultura pop, história em quadrinhos e literatura que fazem pulsar uma cena de cultura pop no Rio

Grande do Sul, tanto na capital Porto Alegre quanto em cidades do interior gaúcho.

Sob a supervisão de Simone Pereira de Sá, no Labcult da Universidade Federal Fluminense (UFF), os estudos de cultura pop no contexto carioca incorporam as texturas das noções de periferia, de margem e ganham as problemáticas e questionamentos que regem, por exemplo, o funk. A trajetória do funk, tal como descrita nos estudos de Simone Pereira de Sá sobre esse gênero como música eletrônica, depois como música pop periférica e em seguida como ator na formação das redes de música pop, é sintomática para perceber a territorialização da cultura pop no Brasil, incorporando as desigualdades, assimetrias e impasses do contexto brasileiro. Para além desta discussão, há importantes feixes de estudos sobre as materialidades da cultura pop, seja a partir de formatos, atrativos e relações construídas na cultura digital.

A contribuição de Jeder Janotti Jr, juntamente com o LAMA, da Universidade Federal de Pernambuco, para os estudos de cultura pop incide prioritariamente na busca por um acionamento da noção de gênero musical para pensar diferentes relações com as dinâmicas sonoras, plásticas, expressivas, mas também econômicas, políticas e identitárias da música pop. A guinada estética trazida por Janotti implica numa revisão dos principais aportes sobre estudos discursivos e apontam para feixes em que a estética e a política fazem parte de um continuum dos fenômenos midiáticos.

É neste contexto que a cultura pop parece ser fundamental para “jogar” ao lado da Ciência, das práticas interpretativas e analíticas. Ao inserir uma série de produtos e fenômenos improváveis na prática científica, reconfiguram-se os olhares, tensionam-se os cânones, emergem formas impuras de pensamento que colocam em crise relações dicotômicas entre alta e baixa cultura, cultura popular e erudita, centro e margem. Aparecem

as fissuras do novo, daquilo que Bhabha chamou de “como o novo entra no mundo”: a partir de uma lógica sensória, disruptiva, familiar na sua estranheza, que convoca a desconfiar dos aparatos tradicionais. Ou, como questionaria a cantora Marina Lima, naquela canção, de forma provocadora: “quem vai colar os tais caquinhos do velho mundo?”. É preciso começar.

Apresentação

Os organizadores

Entre os dias 31 de outubro e 1º de novembro de 2019, o laboratório de pesquisa CULTPOP – Cultura Pop, Comunicação e Tecnologias, do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), realizou o I Simpósio Cultpop no campus de Porto Alegre da instituição. A intenção do evento era expandir um espaço de discussão acadêmica de fenômenos que, ainda que fossem correntes nos últimos anos entre os membros do grupo de pesquisa, ainda não encontravam fóruns específicos em eventos de maior porte. Essa busca pela ampliação de espaços de debate sobre a cultura pop buscou acolher pesquisadores de diversos níveis, da Iniciação Científica ao Pós-Doutorado, além de procurar estabelecer diálogo direto com entusiastas e membros da sociedade civil interessados pelos objetos discutidos.

Embora se reconheça a centralidade das tecnologias e das mídias em seus debates, a cultura pop, em seus múltiplos desdobramentos, vem se mostrando um tema profícuo não somente para o campo da Comunicação, onde já possui pontuais publicações que reúnem esforços para a sua compreensão, mas também para outras áreas do conhecimento. Este livro, como uma amostra do que foi o evento, atesta esta multiplicidade de abordagens (inter)disciplinares que a cultura pop como tema de pesquisa permite. O leitor poderá encontrar artigos de pesquisadoras e pesquisadores não somente da Comunicação, mas de distintas áreas como História, Letras, *Design* e Educação, filiados em instituições como a Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Universidade Federal do Rio Grande do Sul,

Universidade Federal de Santa Maria, Universidade La Salle, Centro Universitário da Serra Gaúcha, Universidade Federal do Paraná, Centro Universitário Curitiba, e Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul e do Rio de Janeiro.

Todos os capítulos deste livro correspondem a textos selecionados referentes aos trabalhos científicos apresentados no simpósio em 2019, avaliados por pesquisadoras e pesquisadores de todo o Brasil. Estes relatores, por sua vez, foram escolhidos para refletirem a mesma diversidade disciplinar dos autores dos capítulos. E na tentativa de sistematizar tamanha multiplicidade de fenômenos e abordagens disciplinares e investigativas sobre a cultura pop, o livro é dividido em quatro eixos temáticos.

O primeiro eixo temático do livro, que reafirma as possibilidades de angulações comunicacionais do estudo da cultura pop, se inicia com o texto *Influenciadores digitais de beleza: criação cultural amadora a partir do instagram*, de Kassieli dos Santos, que a partir de um estudo de caso, analisa as performances de uma influenciadora digital para investigar as práticas de criação de conteúdo amador no Instagram sobre customização de roupas e maquiagem. Complementam este eixo temático inicial do livro os capítulos também baseados em estudos de caso escritos por Calvin da Silva Cousin e Leonardo José da Costa. Enquanto Cousin aborda como a cobertura da cerimônia do Oscar realizada pelo jornalismo e pela crítica especializada é capaz de moldar tais premiações, Costa discute as influências das tensões entre o pensamento ecológico e o avanço tecnológico e industrial na narrativa do longa-metragem de animação *Princesa Mononoke* (1997), de Hayao Miyazaki.

Em seguida, temos um segundo eixo temático, estruturado em torno de um tópico bastante próprio e caro à cultura pop, que são os fãs. Daniel Zierhut e Valquíria John nos apresentam considerações a partir da

aproximação dos pesquisadores com os fãs de *Star Wars*, buscando identificar o perfil destes entusiastas e compreender a relação destes com a chegada da franquia à Disney. Dos fãs de cinema passamos para os de música, com Nelice Mara de Nalle discutindo as relações de proximidade e engajamento que constituem os processos afetivos entre o cantor canadense Shawn Mendes e seus fãs. E em seguida, temos análises mais centradas nas representatividades dos *fandoms*. Enquanto Luiza Simões de Oliveira destaca o histórico protagonismo feminino entre os fãs de *Star Trek* e o potencial dos *fandoms* como espaços de resistência para a mulher, Mariana Beneti investiga as interações entre pessoas dentro do transtorno do espectro autista (TEA) a partir de *fandoms* estabelecidos em comunidades no Tumblr.

As dimensões estéticas e lúdicas da cultura pop pautam o terceiro eixo temático deste livro. Com Adriane Linhares, temos um debate sobre a cor preta no imaginário de uma vertente bastante singular da cultura pop, que é a cultura gótica contemporânea. Já Laura Ferrazza de Lima discute como os fatores visuais e estéticos dos figurinos na ficção seriada compõem parte determinante de tais produtos da cultura pop, inclusive fomentando o consumo destas linguagens. E abordando as interações sociais a partir dos *board games*, Annie Lattari analisa as práticas de consumo e a expansão da juventude diante de tais atividades lúdicas.

E por fim, o quarto e último eixo temático do livro acolhe as relações entre a cultura pop e narrativas ficcionais, seja na literatura, mangá ou histórias em quadrinhos. Lauren Nascimento investiga o mangá *O homem que passeia*, de Jiro Taniguchi, explorando a urbanidade e as interações do homem através da caminhada. No artigo de Fabíula Fagundes e Gelson Weschenfelder, encontramos uma intersecção entre a cultura pop e a educação, a partir da discussão sobre os conteúdos a respeito da avaliação escolar nas tirinhas de Chico Bento, icônico personagem de Maurício de

Sousa. E encerrando o livro, temos duas discussões sobre as potencialidades da ficção literária como objeto da cultura pop. A primeira, empreendida por Eduarda de los Santos, procura apontar elementos de brasilidade na produção de ficção científica de Felipe Castilho. Em contrapartida, Gustavo Czekster não analisa a ficção literária em si, mas sim a utilização de *playlists* musicais como suporte para a imersão e construção da narrativa ficcional.

Como organizadores, gostaríamos de agradecer enormemente a todos os autores e autoras que colaboraram com seus artigos, bem como aos responsáveis pela relatoria dos capítulos. O agradecimento também se estende aos órgãos e instituições de ensino e fomento à pesquisa que viabilizaram a organização do evento e/ou a produção deste livro, como o PROCAD/CAPES UFF-UNISINOS-UFPE, a Gerência de Cursos da Graduação a Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Escola da Indústria Crativa da UNISINOS. O compromisso com a pesquisa e ensino estabelecido na organização do evento e posterior feitura do e-book foi indispensável para o crescimento deste espaço de debate que ainda seguramente irá render epistemologicamente para uma série de campos do conhecimento.

Parte 1

Cultura pop e angulações comunicacionais

Influenciadores digitais de beleza: criação cultural amadora a partir do Instagram

Kassieli Joaquina Gonçalves de Mello dos Santos ¹

Considerações iniciais

No presente artigo propõe-se a investigação dos processos comunicativos acerca das práticas de criação de conteúdo por influenciadoras digitais da temática de beleza. O fenômeno tem se tornado parte do cotidiano de milhares de usuários das plataformas de redes sociais. Criadoras de conteúdo passaram a ocupar posição de referência antes ocupada por sujeitos estabelecidos através das mídias tradicionais. Nesse contexto, esse artigo tem como objetivo investigar características da criação cultural amadora de beleza a partir do Instagram.

O papel de destaque assumido por sujeitos que performam através de habilidades amadoras estabeleceu uma nova configuração das práticas comunicativas, as quais continuam em transformação. As produções dos chamados influenciadores digitais encontram-se, hoje, como centrais, estabelecendo interconexões culturais e sociais em comunidades de diferentes temáticas.

Para examinar esse fenômeno, analisamos as performances nas redes sociais na página do Instagram da influenciadora digital Laura Brito, cobrindo desde sua inserção na atividade através de habilidades amadoras sobre customização de roupas e maquiagem até o ponto em que se tornou uma megainfluenciadora digital de beleza.

¹ Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, Brasil

Estratégias metodológicas

A metodologia foi construída a partir da teoria fundamentada (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p.85), que busca “no campo empírico o fundamento de uma teorização emergente a partir de observações e classificações sistemáticas dos dados”. Observação empírica e teorização seguem o curso da pesquisa conjuntamente, existindo a liberdade de elaboração das ideias. A pesquisa no campo da comunicação exige que a adaptação de métodos suporte a pesquisa e revele os dados buscados.

Considerando a performance como objeto central e, simultaneamente, metodologia da pesquisa, apontam-se duas naturezas de investigação, uma em que a performance é registrada nos ambientes midiáticos, ficando armazenada posteriormente para análise; e outra que permanece somente na memória (AMARAL; POLIVANOV; SOARES, 2018, p.8). Em nossa análise, cabe a observação da performance que está arquivada nas redes sociais. De acordo com Gumbrecht (2011), na investigação das performances considera-se o campo simbólico como “produção de sentido”, mas também as materialidades dos corpos e objetos que se afetam e estão presentes (apud AMARAL; SOARES; POLIVANOV, 2018). Mesmo após encerrados, os atos das performances continuam repercutindo na sociedade.

A pesquisa qualitativa propõe o movimento exploratório, no Instagram, a partir da análise da performance da criadora de conteúdo digital no segmento de maquiagem e beleza, Laura Brito, a qual contabilizava 3milhões² de seguidores na plataforma analisada. Sendo assim, no período de quatro meses, de julho a outubro de 2019, acompanhamos os produtos audiovisuais, imagéticos, *hiperlinks* e textuais veiculados nos *feed* de notícias e nos *stories*. A análise qualitativa nos possibilitou observar as práticas

² Dados referentes a setembro de 2019.

de interação empreendidas pela blogueira durante as performances em circulação no ambiente digital.

Práticas de sociabilidade

Ao criar conteúdos de acordo com seus interesses, atores sociais que ingressaram nas plataformas de redes sociais como desconhecidos ganharam aos poucos a visibilidade de outros usuários. Desse modo, as postagens que antes ficavam restritas às conexões pessoais do produtor amador são compartilhadas e expandem seu alcance para fora do ciclo de amigos. A recompensa de engajar-se no ambiente digital ultrapassa o retorno financeiro possibilitado pela visibilidade, uma vez que também proporciona ao *influencer* liberdade de atuação e possibilidade de reconhecimento por meio do amplo alcance de audiência. Para Shirky (2011, p.102) “as redes digitais barateiam o compartilhamento e tornam a participação potencial quase universal”, de modo que pessoas comuns podem captar a atenção não somente de pessoas próximas, mas de outros usuários, ou seja, sujeitos com acesso à internet que podem estar geograficamente distantes.

De acordo com Shirky (2011), o uso das ferramentas digitais atua como um fenômeno de continuidade social. Portanto, o uso dessas plataformas estaria associado à sua utilidade. Assim, a ideia de que seu uso se daria devido à novidade do recurso tecnológico perde força. As plataformas de redes sociais disponibilizam meios para que o sujeito possa interagir com grupos com os quais se identifica, satisfazendo assim sua busca pela sociabilidade, tão intrínseca ao caráter humano. Para além do capital adquirido, os criadores de conteúdo possuem motivações subjetivas para o desempenho dessa atividade. O amador encontra um espaço livre para desempenhar uma atividade na qual sente prazer e satisfação.

A divulgação de bens de consumo e serviços realizada por estas figuras tornou-se central para o marketing digital. Estas produtoras de conteúdo amador compartilham saberes e experiências aparentemente de forma espontânea, transmitem a ideia de que as indicações são genuínas e foram compartilhadas por pessoas comuns e próximas. A veiculação de publicidades, assessoramento por equipe e adaptações nos conteúdos fazem parte da profissionalização, conforme apontada por Karhawi (2016) em uma pesquisa focada na blogosfera de moda no Brasil e no processo de profissionalização da atividade. Nesta pesquisa, os objetivos são compreender de que maneira a performance dos produtores de conteúdo amador desenvolve-se e constitui uma relação com os atores sociais.

Legitimidade e inspiração

Por meio das plataformas de redes sociais, usuários passaram a compartilhar suas competências, ganhando, por isso, uma visibilidade que lhes confere uma posição de reconhecimento na comunidade. “Suas produções não são mais marginais. Elas se encontram hoje no núcleo do dispositivo de comunicação. Os amadores não têm competências específicas nem diplomas distintivos, e, ainda assim, sua fala tornou-se onipresente, indispensável”, (FLICHY, 2016, p. 14). Embora não deslegitime profissionais, o fenômeno estimula a circulação e a troca de saberes e experiências. Esta troca se dá a partir de diferentes origens e se direciona a destinos diversos, pois “[..] na cultura da convergência, todos são participantes – embora os participantes possam ter diferentes graus de status e influência” (JENKINS, 2006, p.189).

A partir de estratégias comunicacionais, usuários fazem sua performance, vinculando-as a conteúdos disseminados por influenciadores digitais reconhecidos na área de atuação. “Como amador, ele cria, mas essa é sempre derivada; ela se apoia num produto cultural já existente”

(FLICHY, 2016, p.17). O conteúdo do influenciador digital já tido como referência no meio torna-se uma espécie de mediador para a interação com novos públicos. Influenciadores digitais indicam tendências, são percebidos como inspiração para aqueles que estão ingressando na atividade em busca da profissionalização. Tais figuras estampam nas vitrines virtuais, Facebook e Instagram seu cotidiano, estilo e escolhas por meio de performances, as quais sustentam a interação diária com os seguidores. “[...] hoje o termo é predominantemente associado a usuários de mídia social que promovem ideias, produtos ou organizações para seu público por uma taxa ou bens” (ABIDIN, 2016, p.11, tradução nossa).

Jenkins acentua a dinâmica no formato da convergência:

[...] por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações, tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando [...] (2009, p. 29).

A interação de outras influenciadoras com o conteúdo disseminado pelo amador a partir do reconhecimento social compartilha a visibilidade como uma espécie de lógica da dádiva concedida. no contexto da economia da contribuição o sistema monetário não é a principal motivação., a maioria dos contribuidores não são motivados pela perspectiva de uma recompensa monetária, as “actividades contributivas estão, pelo contrário, enraizadas no desejo de reciprocidade na troca e, se for o caso, podem ser objecto de uma compensação simbólica expressa sobretudo em termos de reputação junto de públicos mais ou menos próximos [...]” (PROULX, 2014, p.12).

Em um mundo em que o público é bombardeado por informações diariamente e onde, em resposta a inúmeros estímulos, o usuário tornou-se extremamente desconfiado em relação à autenticidade e à credibilidade das mensagens de marketing, [por isso] as recomendações boca a boca são uma fonte muito importante de informação digna de confiança (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p.109).

A relação estabelecida pelo influenciador suscita a ideia de troca íntima. As recomendações destas figuras são mais bem aceitas. “Eu chamo de ‘interconectividade percebida’, na qual os influentes interagem com os seguidores para dar a impressão de intimidade” (ABIDIN, 2015, p. 1, tradução nossa). O ambiente digital permite novas experiências permeadas pelas características tecnológicas da comunicação. “Mudaram as condições de produção de mensagens, como também as relações de circulação, apropriação e fruição de bens simbólicos” (MALDONADO, 2013, pg.88). Dessa forma, criadores de conteúdo amadores ingressaram nas plataformas por meio do desempenho de uma performance que representava um *hobby*, e em um processo de profissionalização, conforme ressaltado por Karhawi, “o blogueiro torna-se um especialista em um assunto que fazia parte de seu tempo livre” (2016, p. 43).

A designação “influenciador digital” passou a ganhar visibilidade no Brasil a partir de 2015, assim como a referência “criadores de conteúdo digital” foi trazida pelo *website* Youpix, no mesmo período. Para Karhawi (2017), um dos principais motivos apontados para a expansão é a entrada de novos aplicativos na esfera de produção desses profissionais, que deixaram de se restringir a apenas uma plataforma. Ao longo dos anos, com a expansão da internet e o surgimento de plataformas digitais, produtores de conteúdo assumiram novas ferramentas e aplicativos, bem como suas nomenclaturas específicas: vlogueiros, no caso do YouTube, blogueiros

para a blogagem, e *snapchatters* a partir do Snapchat. “A evolução do termo não exclui os termos anteriores e definições já formuladas, mesmo que estas façam referência a fenômenos diferentes” (KARHAWI, 2018, p.55). É necessário romper com a restrição de termos que configuram o agir social como limitado, nomeando essas pessoas como “receptores, consumidores, usuários ou massa” (MALDONADO, 2013, p. 88).

Vídeos e fotografias no *stories* integram uma sequência de imagens que contam uma história e servem para interação com os usuários através de recursos como a caixas de perguntas, além de divulgar conteúdos veiculados em outras plataformas, com frases como: “Tem vídeo novo no canal. Arrasta pra cima!”. A performance visa ao acesso a conteúdos criados de forma integrada entre as plataformas. No processo de espalhamento (JENKINS, 2006) da produção cultural amadora, este fluxo estabelece contato estendido e envolvimento dos atores. Tais fenômenos da usabilidade no ambiente midiático ressaltam a dinâmica comunicativa e das culturas embricando-se de forma conjunta, não isolada.

A revolução tecnológica que vivemos não afeta apenas separadamente cada um dos meios, mas está produzindo transformações seções transversais evidentes no surgimento de um ecossistema comunicativo marcado pela hegemonia da experiência audiovisual sobre a tipografia e a reintegração da imagem no campo da produção de conhecimento (MARTÍN-BARBERO, 2004, p.1, tradução nossa)³.

Pensando no espaço latino-americano, Martín-Barbero (2004, p.1) aponta como a tecnologia rearticula, hoje, as relações entre comunicação e cultura em meio a um ecossistema comunicativo marcado pela

³ “La revolución tecnológica que vivimos no afecta sólo por separado a cada uno de los medios sino que esta produciendo transformaciones transversales que se evidencian en la emergencia de un ecosistema comunicativo marcado por la hegemonía de la experiencia audiovisual sobre la tipográfica y la reintegración de la imagen al campo de la producción de conocimientos”.

experiência audiovisual. Ao atrelar o conteúdo a influenciadores reconhecidos no ambiente digital, as expressões usadas são “reproduzi” ou “imitei”. Contudo, novos sentidos são atribuídos ao conteúdo pelo criador amador quando este insere suas marcas e traços culturais. Podemos repensar o conceito de *habitus* (BOURDIEU, 1992, p.101), que consiste em uma subjetividade do indivíduo socializada, refletindo um sistema em constante mudança. Para Bourdieu (1992), o processo de socialização e construção de identidade deve ser considerado um espaço plural de múltiplas relações sociais. Nesse viés, é visto como o conjunto de esquemas de percepção, apropriação e ação que é colocado em prática, um sistema individual socialmente constituído de disposições estruturadas e estruturantes adquirido nas experiências práticas. A postagem elaborada a partir de um conteúdo anterior de outro influenciador é ressignificado e veiculado para um grupo de usuários das plataformas de redes sociais que pode não ter realizado contato com o conteúdo anterior, de maneira a interpretá-lo a partir de seu ponto de vista. A aptidão para expressar-se por meio da criação de postagens não é uma potencialidade somente dos “formadores de opinião digital”, conforme ressaltam Jenkins, Green e Ford (2014, p.114). Os demais sujeitos inseridos nas plataformas midiáticas também contribuem para a circulação de conteúdos de forma espontânea.

“Oi, meu bem, tudo bem?!”

Nesta etapa, são construídas inferências sobre a performance da influenciadora digital Laura Brito a partir do Instagram. O ingresso na atividade ocorreu no exercício de habilidades amadoras em 2013. Laura passou a criar conteúdos nas redes sociais sobre customização de roupas e maquiagem. Dessa forma, precisou desenvolver outros conhecimentos acerca das ferramentas e plataformas para a comunicação nas redes sociais.

Uma das características das performances de Laura trata-se de seu carisma e bom humor quando está em atuação. A paraibana desinibida tem senso de humor e compartilha com os seguidores situações engraçadas e constrangedoras que acontecem no cotidiano e na produção dos vídeos. Através dos conteúdos audiovisuais, a produtora de conteúdo estabelece uma relação de intimidade e proximidade com os seguidores. Além de abordar assuntos de beleza e maquiagens, Laura expressa verbalmente seus sentimentos, reagindo a acontecimentos e assuntos variados. Além de mostrar sua rotina de elaboração da agenda e compromisso da semana, Laura já gravou vídeos mostrando os equipamentos e materiais utilizados na composição das produções. Explicitando em suas publicações os bastidores da performance, não esconde o amadorismo na prática das habilidades demonstradas durante as performances, o que contribuiu para que tenha se tornado uma megainfluenciadora digital.

Através das ferramentas disponíveis no ambiente digital, Laura também utiliza o *stories* como um diário pessoal ao mostrar aspectos de sua vida pessoal e cotidiana, o que possibilita uma maior exposição de sua própria imagem. Como apontado por Martín-Barbero (2004, p.1), a comunicação deixa de ser um movimento exterior aos processos culturais como quando a tecnologia era considerada meramente instrumental e tornou-se movimento entre culturas, “movimento de exposição e abertura entre as culturas que implicará na transformação da própria”.

Como forma de obter visibilidade de suas postagens, criadoras amadoras vinculam seus conteúdos ao nome de influenciadoras digitais reconhecidas na temática de maquiagem e beleza. Para aumento do número de visualizações, também buscam a atenção dessas influenciadoras digitais para que compartilhem a dádiva da visibilidade. Ou seja, não há a retribuição de uma forma monetária, mas as influenciadoras, amadoras e

profissionais, trabalham em um clima de cooperação e confiança mútua, integrando-se a práticas de contribuição online.

Muitas vezes, de facto, são gestos de dádiva; por exemplo, num fórum de ajuda para utilizadores de um programa específico, o utilizador contribuidor dá a outrem a solução ao problema sem se identificar. Encontramo-nos no âmbito de uma lógica da dádiva anônima sem pedido de compensação (PROULX, 2014, p.9).

Outra estratégia apontada na investigação é a prática de colocar-se em evidência por meio do ato de comentar nas postagens de influenciadoras digitais reconhecidas. Desse modo, a iniciante aproveita-se da visibilidade da já consagrada para convidar e direcionar sua audiência a conhecer o seu canal. Tal performance reflete características da cultura da convergência (JENKINS, 2009, p.43).

A produtora de conteúdo Mari Maria, reconhecida no ramo de maquiagem, detendo 12 milhões de seguidores no Instagram, notabilizou a “imitação” que Laura fez de um tutorial seu de maquiagem transmitido no YouTube. Dessa forma, Mari Maria produziu um novo vídeo reagindo à imitação de Laura, de forma a compartilhar do seu capital social, possibilitando a Laura que fosse notada por milhares de seguidores. Após a circulação dos vídeos, o crescimento do canal da criadora amadora de conteúdo foi exponencial, de forma que os resultados se aplicaram não somente ao YouTube, mas convergiram para o Instagram. Reforçando a visibilidade da produção amadora no ambiente digital, Laura Brito conquistou popularidade nas plataformas de redes sociais e mídias tradicionais, em um processo de ascensão. Assim a performance foi praticada por outras criadoras de conteúdo, como Jessica Sanses, que tentou reproduzir uma produção de maquiagem de Laura, ressignificando o

sentido da postagem ao garantir seu ingresso na comunidade temática de beleza e maquiagem.



Figura 4 - Vídeo em que uma blogueira reconhecida no segmento de beleza compartilhou a dádiva do capital social com criadora amadora.

Fonte: Instagram Laura Brito

O ingresso como amadora e a intencionalidade de adaptação à performance para disseminação de conteúdo foram comentados pela própria influenciadora em um trecho da entrevista veiculada pelo Portal Correio em janeiro de 2018. Laura Brito explicita o amadorismo em suas performances no ambiente digital:

“Meu Instagram estava crescendo e o engajamento já era grande. Os stories já estavam bombando. Eu comecei a perceber que as pessoas do Instagram gostavam de ver como a Laura era. Começaram me perguntar por que eu não era do mesmo jeito no Youtube. E aí percebi que meus vídeos no Youtube eram muito robotizados. Eu comecei a pensar como poderia fazer um vídeo para mostrar quem eu sou. Aí pensei: vou fazer uma maquiagem que é o que não sabia fazer. Vai ser parecido com quem sou no Instagram. Quando postei o vídeo de Mari Maria e as pessoas me disseram: Laura é isso, essa é quem você

é. Eu queria parecer perfeita no Youtube, uma coisa diferente de mim. Eu precisava mostrar quem eu sou de verdade.”

As adaptações sugerem o comprometimento com a prática e a audiência, os consumidores influenciam na performance da criadora, que passa a inserir informalidade e flexibilidade. Configura um investimento feito pelos sujeitos nas relações sociais (LIN, 2001, p. 21). Em suas postagens, também trata de subjetividades atreladas às experiências vivenciadas quando não possuía o reconhecimento, estimulando seguidores a não desistirem da atividade. Laura deu início ao canal no YouTube em 2013 com conteúdos sobre customização de roupas. A profissão da mãe lhe possibilitou o contato com a costura, e Laura começou a gravar vídeos criando *looks*, os quais eram arquivados na plataforma.

“As pessoas não sabiam quem eu era, nem meu nome. Me sentia abandonada no Youtube, não tinha um público como vocês. Tinha um número grande de inscritos, mas não no Instagram. E eu não entendia por que eu não tinha seguidores. Conciliei com a faculdade. Gravava 3 vídeos por semana, não sabia editar vídeo, então vi no Youtube, comecei usando *movie maker*. Aprendia e fazia. Minha família sempre me apoiou muito, mas naquela época ninguém sabia que podia virar um trabalho e podia ser uma coisa maior. Comecei a ser chamada pela TV na minha cidade, e meu Instagram foi começando a crescer. Eu não postava muita coisa, usava o Youtube. Eu não ganhava dinheiro, não tinha seguidores engajados. Tive que conciliar e priorizava o canal. Já estava percebendo que eu priorizava mais meu canal, que eu amava muito fazer vídeo, viajar”.

Ao dedicar-se integralmente à produção de conteúdo para seus canais nas redes sociais, Laura teve a conta monetizada pelo YouTube – para que um canal passe a ser monetizado, é necessário que obtenha mais de 1 mil inscritos e no mínimo 4 mil horas de conteúdo assistidos nos últimos 12 meses.



Figura 2 - Blogueiras costumam fazer performances de comemoração quando atingem um milhão de seguidores.

Fonte: Instagram Laura Brito/2016.

Com a legitimação pela audiência e a institucionalização da prática no ambiente digital, novas motivações são agregadas, o que não representa que as motivações iniciais sejam suprimidas. Em sua narrativa, a blogueira refere-se à sua presença nas redes sociais e as conquistas vinculadas a ela como “realização de um sonho” e “mudança de vida”, e usa palavras como “acredite” “luta” e “desafios”, que produzem outros sentidos, para além da comemoração de 1 milhão de seguidores. Assim, ela estabelece sentido de identificação para as seguidoras que sonham com a profissão, muitas delas, com contextos semelhantes ao de Laura. A performance é vista como inspiração e até mesmo estímulo, o que leva influenciadores a produzirem conteúdo fornecendo dicas sobre como ser blogueira. Desse modo, elas “[d]ão pistas de um novo momento da blogosfera: a propagação de um saber-fazer, de uma habilidade convencionalizada entre os pares que deve reger a atividade das recém-chegadas” (KARHAWI, 2016, p. 235). As relações estabelecidas através do uso das plataformas se mostram como resultado de um desejo humano, não

uma condição. Shirky (2011) pensa o uso das ferramentas digitais como um fenômeno de continuidade social, e desvincula a ideia de que seu uso se daria devido à novidade do recurso tecnológico, afirmando que seu uso está associado à sua utilidade.

Os usuários das plataformas de rede sociais fazem circular conteúdos que lhes representam, ou possuem valores simbólicos que constituem uma percepção sobre a qual querem se posicionar. Jenkins; Ford; Green (2014, p.161) apontam que “nas atividades cotidianas dos espectadores, eles contribuem com o valor cultural (sentimental, simbólico) dos produtos de mídia ao retransmitirem os conteúdos e ao tornarem os materiais valiosos dentro de suas redes sociais”. Ao compartilhar as postagens de influenciadores digitais, os usuários possuem a opção de acrescentar um texto ou comentário que expressa uma opinião. Conforme Jenkins; Ford; Green (2014):

“As pessoas tomam uma série de decisões de base social quando escolhem difundir algum texto na mídia: vale a pena se engajar nesse conteúdo? Vale a pena compartilhar? É de interesse para algumas pessoas específicas? Comunica algo sobre mim ou sobre meu relacionamento com essas pessoas? Qual é a melhor plataforma para espalhar essa informação? Será que deve circular com uma mensagem especial anexada?” (JENKINS; FORD; GREEN, 2014, p. 37).

Atividades aparentemente banais, como postar uma fotografia indicando o local, ou um texto expressando sentimentos, adquirem uma intencionalidade ao serem compartilhadas nas plataformas, pois visam à sociabilidade. O silêncio neste ambiente implica e inexistência, a necessidade de visibilidade auxilia no ato de fazer-se ser lembrada diariamente.

Para além do *glamour* desejado para a estética do *feed* típico das blogueiras, com imagens perfeitas, durante o isolamento social ocasionado

pela pandemia, Laura fez uma postagem de desabafo sobre as emoções referentes à situação de afastamento dos familiares, colocando de lado a posição como influenciadora para mostrar ser uma pessoa que passa por situações semelhantes às vividas pelos seguidores, gerando a sensação de proximidade. Novos conteúdos passaram a circular os sentidos que estavam sendo atribuídos à performance de Laura. Tal circulação é construída a partir de contextos socioculturais distintos.



Figura 3 - Seguidora compartilha nos stories post de Laura durante pandemia.

Fonte: Instagram Laura Brito/2020.

A partir da imagem, aprofundamos nossa reflexão sobre o conjunto de conteúdos postados. Mesmo após mostrar-se transitando por sua casa com cabelos por pentear e rosto sem maquiagem, bem como os bastidores das suas atividades, reconhecemos que o conteúdo publicado pelo influenciador é apenas um recorte de seu real contexto de vida. Porém, não deixa

de ser real. Silverstone (2002) aponta a representação da realidade diretamente relacionada à aparência visível na cultura apresentacional vivenciada.

Indivíduos e grupos apresentam suas faces ao mundo em cenários onde administram sua performance com mais ou menos confiança: palcos em que o que fazemos é para mostrar, para impressionar os outros e definir e manter nosso senso de nós mesmos, um senso de identidade; palcos que, por sua vez, dependem de bastidores onde, fora da visão de nossa audiência, podemos preparar a maquiagem, a transformação (SILVERSTONE, p.132).

No ano de 2019, Laura recebeu o convite para um evento da revista de moda Vogue. Assim, veiculou no YouTube o vídeo “Fui maquiada por uma profissional para o baile da Vogue”. Da perspectiva do desenvolvimento da produção de conteúdo sobre a temática de beleza, a participação no evento integra o processo de profissionalização da blogueira, o qual foi mediado pela legitimação no ambiente digital. A atitude adotada foi a mediação do passo a passo do trabalho da maquiadora. O papel de autoridade na atividade de maquiagem continua sendo conferido profissional. Laura evidencia que não pretende assumir a posição de maquiadora profissional. As performances de produções de beleza ao maquiar-se e interagir com os seguidores, integram um conjunto de competências necessárias como criadora de conteúdo digital na temática, por isso transita pela atividade.

Considerações finais

Para clara compreensão, este artigo propôs a categorização acerca das práticas de criação de conteúdo nas plataformas de redes sociais por influenciadoras digitais da temática de beleza e maquiagem. Nossa intenção não é estabelecer um padrão, mas sim propor que venhamos a

compreender as práticas comunicacionais que permeiam a criação de conteúdo a partir do amadorismo no ambiente digital.

Escolha de temática: esta característica é fundamental para a inserção em um nicho, pois a temática de escolha identifica os produtores de conteúdo do ramo que serão acionados para interação, além de ser um caminho para buscar notoriedade e tornar-se conhecido em uma comunidade.

Produção de conteúdo: A criação de conteúdo acontece de forma dinâmica – mantendo as plataformas atualizadas – e dissemina saberes, habilidades e experiências que podem ou não estarem relacionadas à temática proposta. O cotidiano do produtor amador e outras informações sobre sua individualidade mostram-se atrativos ao propiciarem a sensação de proximidade. Para manter-se atrativo em meio a diversos conteúdos acessíveis nas plataformas, a produção segue as tendências do ramo e também pode expressar críticas e apoio a determinadas situações e contextos no mundo todo.

Multiplataforma: o produtor de conteúdo produz conteúdo para mais de uma plataforma de mídia. Desenvolvendo performances próprias, torna-se vloguer, blogueiro, *youtuber* e influenciador digital. Devem estar prontos para seguir atualizações constantes das plataformas de redes sociais, apropriando-se de novos recursos.

Ressignificação do conteúdo: a produção e performance da produtora de conteúdo serve como inspiração para muitos produtores amadores que se identificam com a trajetória da blogueira e buscam o reconhecimento na produção de conteúdo no ambiente digital. Os conteúdos são disseminados pelos atores sociais, veiculando mensagens nas quais expressam suas construções simbólicas. Estas são elaboradas a partir das relações estabelecidas ao contexto cultural, econômico, criativo em que está inserido o sujeito.

Competência profissional: o influenciador busca e conquista uma reputação na sua temática de atuação e, após conquistá-la, procura a manutenção da reputação construída. A “reputação é um valor relacionado às impressões construídas pelos demais atores, essas impressões estão diretamente relacionadas à expressão pessoal” (RECUERO, R; ZAGO, G., 2009, p.86). A produção é feita com periodicidade estabelecida pela produtora de conteúdo e/ou equipe, performances são adaptadas ao indicado pelos seguidores. Em suas performances, são esclarecidas as falhas e atrasos sobre as veiculações fora do cronograma habitual.

Poder de voz: a oportunidade de pronunciar-se sobre assuntos em debate na sociedade e defender causas e assuntos que são relacionados à sua temática sobre diferentes contextos. O produtor de conteúdo atua como um formador de opinião sobre a temática abordada a partir da reputação adquirida. “As conexões que são obtidas e mantidas por meio da conversação também podem agregar reputação, acesso à informação e conhecimento aos atores sociais, pois se proporciona um espaço de discussão”. (RECUERO, R; ZAGO, G., 2009, p.87).

Interação: esta performance mantém a dinâmica com os atores sociais no ambiente digital, bem como com outras produtoras de conteúdo da temática de atuação, pois a vinculação a nomes reconhecidos é uma das estratégias utilizadas para a captação de novos seguidores. A prática também é usada mesmo entre influenciadores digitais como em uma espécie de compartilhamento do capital social. A estratégia para conquistar visibilidade e prospectar novos seguidores atua como uma espécie de contrato simbólico entre as produtoras de conteúdo. O sujeito participa de projetos coletivos e individuais. “Podemos agora tratar o tempo livre como um bem social geral que pode ser aplicado a grandes projetos criados coletivamente, em vez de um conjunto de minutos individuais a serem aproveitados por uma pessoa de cada vez” (SHIRKY, 2011, p. 15).

Influenciar: o poder como formador de opinião sobre fatos ou consumo de produtos e serviços. As redes sociais possibilitam o capital social de forma acessível aos usuários de forma singular. Os influenciadores digitais intencionalmente, ou não, lançam tendências que se agregam ao contingente de saberes dos usuários e passam a fazer parte de sua intencionalidade. A performance se mostra eficaz na medida em que o sujeito consegue influenciar os atores sociais a perceberem a partir de seu ponto de vista ou da marca para a qual está sendo anunciada publicidade ou campanha.

Partilhar saberes: a prática está relacionada ao reconhecimento como referência em uma temática. A produtora de conteúdo encontra seguidoras que acompanham o conteúdo no intuito de aprender as técnicas para tornar-se uma influenciadora no ambiente digital, na busca pela profissionalização. Por isso, precisa estar disposta a ensinar como fazer ou ser blogueira, deixando um legado. A sociabilização nas redes sociais também possibilita contribuir para a construção de novos movimentos desafiadores à cultura hegemônica e para a defesa de movimentos sociais apropriados pela comunidade. A partir da reputação que lhe foi conferida, a produtora de conteúdo atua como aconselhadora e motivadora, demonstrando gratidão e afeto às seguidoras. Nessa posição, propaga as habilidades e a especificidade de sua percepção de como tornar-se uma blogueira.

A partir da inserção do ambiente midiático como produtor de conteúdo, o criador de conteúdo assume o papel de figura pública. Nem todos os criadores de conteúdo serão legitimados por sua performance, uma vez que o valor é conferido pela audiência – usuários que questionam, elogiam e discordam. Nas redes sociais, as informações tomam proporções que podem validar ou acabar com uma reputação, sendo percebidas as performances realizadas no ambiente digital ou não. Todas as práticas

desta figura atuam como performances que serão consideradas na construção de uma reputação. O foco da atividade está em manter relacionamento com uma audiência, o que acentua o papel da comunicação ao observar esta prática que se tornou relevante na sociedade contemporânea, buscando compreender o desdobramento das práticas comunicativas da produção de conteúdo nas redes sociais. Para além do consumo, a dinâmica deste fenômeno produz sentidos que permeiam a cultura que estamos construindo.

Referências

ABIDIN, C., 2015. **Communicative intimacies: influencers and perceived interconnectedness**. Ada: a journal of gender, new media, & technology [online], 8. Available from: . Acessado em 19 de Novembro de 2020.

_____. **Please subscribe!**: influencers, social media, and the commodification of everyday life. Thesis, School of Social Sciences, 2016.

AMARAL, A. R.; SOARES, Thiago; POLIVANOV, Beatriz. **Disputas sobre performance nos estudos de Comunicação**: desafios teóricos, derivas metodológicas. Intercom, Rev. Bras. Ciênc. Comun. [online]. 2018, vol.41, n.1, p.63-79.

BOURDIEU, P.; (1992). **Pierre Bourdieu avec Lôic Wacquant**; réponses. Paris: Seuil.

FLICHY, Patrice. Internet, um mundo para os amadores. In: FLICHY, Patrice; FERREIRA, Jairo; AMARAL, Adriana (orgs). **Redes digitais: um mundo para os novos amadores**. Novas relações entre mediadores, mediações e midiatização [recurso eletrônico]. Santa Maria: FACOS-UFSM, 2016, p.13-48.

FRAGOSO, S; RECUERO, R; AMARAL, A. R. **Métodos de Pesquisa para Internet**. 1. ed. Porto Alegre: Sulina, 2011.

JENKINS, Henry (2006). **Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture**. New York: New York University Press, 279 p.

_____. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

_____; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da conexão**: criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

KARHAWI, I. **A Percepção do Público sobre a Profissionalização dos Blogs de Moda**: um estudo exploratório. *In*: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 39., 2016, São Paulo. Anais... São Paulo: USP, 2016a. p. 01-15.

_____. **Blogueiras de Moda no Brasil**: a consolidação de uma profissão. *In*: Congresso de Iniciação Científica em Design e Moda, 3., 2016, João Pessoa. Anais... João Pessoa: UNIPÊ, 2016b, p. 01-15.

_____. **Influenciadores Digitais**: conceitos e práticas em discussão. *Revista Comunicare*, v. 17, p. 46-61, 2017.

_____. **De blogueira à influenciadora**: motivações, ethos e etapas profissionais na blogosfera de moda brasileira. Tese. (Doutorado em Comunicação). Universidade de São Paulo. São Paulo, 2018.

LIN, N. (2001). **Social Capital**. A Theory of Social Structure and Action. Cambridge: Cambridge University Press.

MALDONADO, A. Efendy. Pensar os processos sociocomunicacionais em recepção na conjuntura latino-americana de transformação civilizadora. *In*: BONIN, Jiani Adriana; ROSÁRIO, Nísia. (Org.). **Processualidades metodológicas/ Configurações transformadoras em comunicação**. 1ed. Florianópolis: Insular, 2013, v. 1, p. 87-103.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Medios y culturas en el espacio latinoamericano**. *Pensar Iberoamérica*, revista de cultura. n.5, enero-abril, 2004.

PROULX, S. (2014). Desafios e paradoxos de uma economia da contribuição. **Estudos em Comunicação** n° 15, pp. 5-24.

RECUERO, R.; ZAGO, G. 2009. **Em busca das “redes que importam”**: redes sociais e capital social no Twitter. *Líbero*, 12(24):81-94.

SHIRKY, Clay. A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SILVERSTONE, Roger. Performance. In: _____. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Edições Loyola, 2002.

Crítica cinematográfica, cultural, acontecimental: jornalistas debatem o Oscar

Calvin da Silva Cousin¹

Considerações iniciais

O presente artigo tem como objeto a cobertura da cerimônia do Oscar realizada por veículos e jornalistas especializados em premiações. Os *Academy Awards*, como são formalmente conhecidos, são entregues anualmente pela Academia de Artes e Ciências Cinematográficas – AACC – em uma cerimônia com alto grau de produção realizada no Teatro Dolby, em Hollywood. São homenageadas obras e estrelas que contemplam as estimas mais elevadas da organização de como deve ser o ideal filme hollywoodiano: o filme do Oscar. Originalmente apenas uma das muitas atividades da instituição, que surgiu como uma tentativa de regular a produção cinematográfica estadunidense, a premiação, hoje, é a principal ferramenta que a Academia utiliza para reiterar seus valores e expô-los ao mundo (LISBOA, 2004). O Oscar, devido ao elevado capital econômico e simbólico (BOURDIEU, 2008) a ele atrelado, emerge como um dos maiores símbolos de sua indústria e do próprio conceito de “prêmio”, conseqüentemente sendo uma reconhecida figura do imaginário popular e da cultura pop. Ao seu redor, surge uma indústria e toda forma de aparato midiático para analisá-lo, incluindo um eixo de especialização do jornalismo cultural, que foca, exclusivamente, na cobertura de premiações.

¹ Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil

Jornalistas como Scott Feinberg, do *The Hollywood Reporter*, e Anne Thompson, do *IndieWire*, por exemplo, atuam como os responsáveis pela seção de premiações de seus veículos, que noticiam toda gama de assuntos sobre o circuito cultural estadunidense. Enquanto isso, figuras como Sasha Stone, proprietária e fundadora do *website Awards Daily*, possui um portal que funciona inteiramente em torno de premiações, em especial o Oscar. Sendo uma parte do sistema que configura a reputação de bens culturais – em conjunto com publicitários, instituições, etc. (BOURDIEU, 2018) –, esses jornalistas são convidados pela AACC para assistir à cerimônia do Oscar no Teatro Dolby, o que demonstra que sua atividade é plenamente reconhecida pela instituição. Suas publicações vão ponderar sobre os filmes cotados ao Oscar, lançá-los à consideração e refletir sobre os significados que o próprio prêmio possui em toda a sua dimensão simbólica do sistema. Esses profissionais não se identificam como críticos, preferindo a terminologia *pundit*, mas reconhecem que suas produções atribuem novos sentidos aos processos que avaliam, e que o próprio jornalismo cultural, de caráter muitas vezes subjetivo e adepto ao lirismo, inevitavelmente se aproxima da crítica (BRAGA, 2006; GADINI, 2009). Desse modo, é possível inferir que, na contemporaneidade, na qual emergem formas diversas de se produzir crítica (KRISTENSEN & FROM, 2015), tais jornalistas podem ser reconhecidos como uma espécie de críticos – de cinema e de variados eventos.

Entendemos a crítica como algo meta-acontecimental (RODRIGUES, 2016), por produzir novos significados sobre os eventos que avalia, gerando, ela própria, outros tipos de acontecimento que existem na ordem do sensível. É capaz de, em alguma medida, essa atividade gerenciar reputações e formular trajetórias para o desempenho de produtos. Na tentativa de compreender o modo como a atividade de determinados críticos possui alguma capacidade de moldar os eventos relativos ao Oscar, recorreremos a um

momento paradigmático: a cerimônia de 2017, na qual o filme musical *La La Land – Cantando Estações* (Damien Chazelle, 2016), sobre um casal heterossexual branco que tenta a vida em Hollywood, foi anunciado como o vencedor de melhor filme. Sua equipe subiu ao palco para receber o prêmio apenas para descobrir que houve um engano e que o verdadeiro vencedor era o *coming of age* dramático *Moonlight – Sob a Luz do Luar* (Barry Jenkins, 2016), sobre um jovem negro periférico no processo de florescimento de sua sexualidade. O musical havia sido compreendido como o favorito por funcionar como uma homenagem a um clássico gênero hollywoodiano e angariar 14 indicações na disputa, ainda que isso acontecesse após dois anos de *OscarsSoWhite*, movimento que ganhou força online após a Academia indicar apenas estrelas brancas às categorias de atuação.

Assim, perguntamos: de que maneira os jornalistas especializados configuram a trajetória do filme *La La Land – Cantando Estações* na disputa pelo Oscar 2017? Como essa cobertura desperta meta-acontecimentos sobre a obra? Temos o intuito de 1) evidenciar a possível relação entre a atividade crítica e o desenvolver dos acontecimentos; 2) refletir sobre os significados específicos que o Oscar enquadra sobre o modo de contemplar os filmes lançados para concorrer ao prêmio; e 3) apontar modalizações de apreciação e elementos extrafílmicos que surgem nos textos críticos para valorizar o circuito cultural. Em um primeiro momento, apresentamos as correntes teóricas sobre crítica que seguimos, bem como a compreensão de acontecimento enquanto um fenômeno. Em seguida, apresentamos os percursos metodológicos adotados e, finalmente, a análise e sua discussão.

Crítica: gosto e suas emergentes modalidades

Para se falar de crítica, em específico no jornalismo, é inevitável, primeiramente, pensar as maneiras como as bases do juízo dos agentes do

campo crítico são construídas. Atravessados por experiências das mais diversas naturezas, os indivíduos conceberão, cada um, maneiras distintas de encarar aquilo que se dispõe para sua contemplação, bem como a melhor forma para exteriorizar esses pensamentos. Logo, a expressão da opinião é perpassada pelo *gosto*. Nas palavras de Bourdieu (2008, p. 165):

O gosto, propensão e aptidão para a apropriação – material e/ou simbólica – de determinada classe de objetos ou de práticas classificadas e classificantes é a fórmula que se encontra na origem do estilo de vida, conjunto unitário de preferências distintivas que exprimem, na lógica específica de cada um dos subespaços simbólicos – mobiliário, vestuário, linguagem ou *hexis* corporal – a mesma intenção expressiva.

Segundo o autor, a formação do gosto se dá através de influências sociais e econômicas, entre outras, sobre a vida dos sujeitos. As diferentes posições que as pessoas ocupam no espaço social fazem com que o gosto, logicamente, seja distinto entre cada indivíduo. Manifestar o gosto, uma das raízes da crítica, é colocar em prática uma maneira de classificar a si mesmo e de ser classificado pelos outros, pois ele diz respeito a toda a formação – seja ela formal ou não – que os sujeitos possuem, o que os constitui em sua essência.

O trabalho crítico só será influente se os seus consumidores estiverem afinados com as ideias por ele expostas, ou se reconhecerem – e consequentemente legitimarem – a obra do crítico como necessária (BOURDIEU, 2018). Os críticos tradicionais são figuras burguesas que se dirigem para um público burguês (embora, como compreenderemos em breve, essa dinâmica tenha mudado), de modo que suas produções refletem o gosto da classe. No campo cultural, os críticos fazem parte, em alguma medida, do sistema capaz de consagrar e agregar valor, tanto simbólico quanto econômico, às obras de arte. Essa valorização se dá através

das relações travadas no campo da produção cultural, entre críticos, equipes criativas, editores, publicitários, instituições etc., que se articulam em sua capacidade de consagrar determinadas obras e autores, consagração esta que pode gerar benefícios para aqueles que a conquistam (econômicos, de reconhecimento e de estima). Ser reconhecida como a “melhor” em determinada área, por exemplo, por uma figura ou instituição renomada, atribui a uma obra elevado valor simbólico, colocando-a em evidência e em posição favorável para contemplação se comparada com outros produtos que não receberam a mesma distinção. Ainda que possa acontecer de maneira indireta, identificar uma obra como “melhor” do que outras é uma maneira de indicá-la para o consumo, de forma que essa classificação pode ser muito cobiçada pelos agentes de produção cultural. Na atualidade, o público, evidentemente, também ocupa papel fundamental no ato de consagração, pois não só consome como possui meios para propriamente expor seus julgamentos.

Ao discorrer sobre características gerais da crítica (dentro de uma perspectiva do campo dos séculos XIX e XX), Osório (2005) menciona que o crítico é reconhecido ao demonstrar maestria no campo em que atua. Ainda, afirma que “o papel da crítica não é criar polêmica, mas procurar espaço para o confronto de ideias e a disseminação de sentidos para as obras de arte” (OSÓRIO, 2005, p. 9). Para o autor, as tribulações da crítica na mídia tradicional iniciaram pois, diante de uma falsa-liberdade emergente na contemporaneidade, é evidente que os produtos artísticos não possam ser julgados nem submetidos a regras. Logicamente, é necessário destacar que, ainda que a crítica em mídias tradicionais tenha sido abalada, ela nunca deixou de ser praticada em ambientes alternativos – sendo potencializada ao extremo em meio digital –, demonstrando que, mesmo que consensos sejam nebulosos, os produtos artísticos, na verdade, nunca

estiveram tão passíveis de julgamentos quanto na contemporaneidade. Todos os consumidores se tornaram críticos em potencial.

Kristensen e From (2015) destacam que é difícil apontar inequivocamente o que o crítico cultural faz, pelo fato de a atividade ser exercida por indivíduos que podem pertencer a várias categorias – intelectuais, comentaristas, críticos, formadores de opinião, etc. Partindo de sua perspectiva, compreendemos crítica como uma atividade que pode ser praticada em variados meios e seguindo variados modelos. As pesquisadoras apresentam quatro classificações para contemplar os diferentes agentes da crítica cultural na atualidade.

A primeira classificação é o *crítico cultural intelectual*, associado à academia e que historicamente possui a distinção de ser um interlocutor das camadas abastadas da sociedade. No século XXI, na maioria das vezes termina por ser apenas uma voz forte entre muitas outras, mas ainda possui o potencial de ocupar posições de respeito na política e na esfera pública cultural por possuir credenciais para tanto (titulações, prêmios, certificados).

A classificação seguinte é a do *jornalista cultural profissional*, ocasionalmente confundido com o intelectual, que atua em uma área que permite a divulgação de opiniões e avaliações.

A terceira categoria é a do *árbitro do gosto fabricado pela mídia*. Muitas vezes, são celebridades, *influencers* ou demais figuras com visibilidade que utilizam seus meios para ditar tendências e avaliar produtos. Assumindo sua postura como figuras públicas, têm suas opiniões encaradas como vindas de supostos especialistas que conseguem identificar o que tem valor e o que não tem.

Por fim, Kristensen e From discorrem sobre o *especialista amador do cotidiano*, uma figura inevitável na crítica cultural contemporânea por ter acesso a meios que possibilitam a publicação de suas ideias e que utilizam

uma variedade de ferramentas para se engajarem no debate público. São muitas vezes indivíduos que, em outros tempos, apenas consumiriam o trabalho dos críticos tradicionais, mas que utilizam dos meios digitais para expor suas produções e contribuir para o processo de legitimação daquilo que é criticado. As duas últimas categorias, comparativamente emergentes, se tornam peças fundamentais nesse processo, e ambas costumam dialogar com nichos, lugares onde adquirem melhor circulação. No caso, nos voltamos à cobertura de premiações.

Em relação à crítica de cinema, pode ser observado um diálogo direto entre o exercício crítico e a tradição cinematográfica, por este possuir a capacidade de causar impactos a longo prazo, historicamente influenciando questões estéticas, sociais e políticas dos produtos audiovisuais desde que surgiram os cineclubes nas primeiras décadas do século XX (XAVIER, 2019). Regina Gomes (2006, p. 2) destaca que a crítica de cinema, em seus primórdios, “era uma mistura de reportagem que descrevia o evento em termos factuais e de resenha que aconselhava o leitor sobre o valor do filme”, posteriormente ganhando caráter mais analítico. É relevante salientar que, na concepção de Gomes, cada época possui seu próprio conjunto de convenções que irão determinar as maneiras como as críticas devem ser produzidas e consumidas, de modo que as interpretações sobre os produtos fílmicos inevitavelmente mudarão com o tempo (e todos os filmes, mesmo aqueles lançados em épocas passadas, estão à mercê das inquisições demarcadas pelo presente).

Braga (2006) contribui para a discussão sobre crítica de cinema ao apontar que um filme deve se “oferecer” ao olhar analítico, adentrando o circuito da atualidade que pauta o jornalismo. Desse modo, surge um “momento certo” para se falar do filme (pautado por questões como a data de lançamento, o desempenho em premiações, recordes batidos na bilheteria ou outros fatores que podem alavancá-lo à categoria de objeto digno de

virar notícia) que deve ser utilizado para se legitimar e, talvez, consagrar a obra por parte do jornalismo. A apreciação é o eixo organizador da crítica, com a recorrência a elementos extrafílmicos para contextualizar a obra e as questões que merecem ser destacadas (e estas são escolhidas a partir do juízo do crítico e sua intenção). O gênero crítico objetiva, em certa medida, filtrar os produtos culturais não apenas para o público, mas para toda a indústria, ao demonstrar quais são as características mais adequadas que os filmes apresentam e sugerir as formas como estes devem ser produzidos. Esse processo de filtragem e seleção, evidentemente, possuía vieses mais específicos nos períodos em que a crítica encontrava no jornalismo propriamente dito e na academia os espaços privilegiados para sua prática. Em ambiente digital, o aumento das possibilidades de criação e de difusão de opiniões altera drasticamente o fazer crítico e o modo como se consome o juízo alheio.

Os jornalistas selecionados, como já foi mencionado, não se identificam explicitamente como críticos, mas não deixam de atuar como jornalistas culturais profissionais, inevitavelmente se aproximando da crítica e exercendo-a. Inseridos em um sistema que visa à legitimação das obras consideradas como as mais adequadas para determinados contextos – especificamente, aquelas que devem ou não ser indicadas ao Oscar –, o julgamento crítico desses jornalistas provoca alterações de sentido sobre os filmes que analisam, impactando, em algum grau, a competência interpretativa de seus leitores (cujas concepções são também influenciadas por inúmeras forças externas aos textos críticos) e gerenciando a reputação dos filmes que analisam. Sua missão é a de cobrir os acontecimentos que definem aquele que será o filme da temporada, ainda que eles mesmos façam parte do processo que constrói essa definição. Considerando o conjunto de suas obras, nota-se que é um tipo de crítica que ultrapassa a noção tradicional de crítica de cinema, de modo que, quando se explora as

potencialidades do jornalismo e da crítica cultural, percebe-se a presença de inferências e reflexões de cunho fortemente social no *corpus* de análise.

Meta-acontecimento midiático: jornalismo e o oscar

As primeiras contribuições que consideramos sobre a natureza do acontecimento são as do filósofo francês Louis Quéré (2005), que encara o fenômeno através de uma perspectiva hermenêutica. É algo hermenêutico, pois lança novos sentidos sobre seus agentes, e também é ressignificado por eles. Os acontecimentos vão despertar sensações e, conseqüentemente, reações por parte dos indivíduos, que atribuirão importância para as situações acontecimentais e significados para tais eventos. Os acontecimentos emergem, sobretudo, através do choque do inesperado com a normalidade, e no processo descontinuam ou desordenam aquilo que antes era ordenado, introduzem o novo e afetam aqueles que lhes foram expostos. Isto pode ser facilmente exemplificado se observarmos narrativas ficcionais. Novos elementos de uma trama, apresentados – ou representados – pelo acontecimento, possibilitarão novos desdobramentos para a história, que não eram possíveis antes de sua introdução. Podem romper com a lógica que fora apresentada até o momento, ou fazer com que ela ganhe novos significados. Grandes reviravoltas de obras de ficção – a moça que forjou o próprio assassinato para fugir de um relacionamento em ruínas, a empregada que escondia o marido no porão da casa dos patrões – são acontecimentos que, no momento em que esses produtos forem revisitados, farão com que o público preste maior atenção nos primeiros capítulos das narrativas, com a intenção de encontrar indícios que apontem para tais reviravoltas. Geralmente eles estão lá, e modificam a maneira como as narrativas são vistas. Ao estudar os acontecimentos, é possível perceber algumas diferenças entre suas ordens, o que nos leva a classificá-los em três categorias para fins

deste estudo: os meta-acontecimentos, os acontecimentos jornalísticos, e os acontecimentos midiáticos.

Rodrigues (2016, p. 51), ao escrever sobre *acontecimentos jornalísticos*, aponta que ele é “tudo aquilo que irrompe na superfície lisa da história entre uma multiplicidade aleatória de fatos virtuais”. Para irromper e alcançar o patamar de acontecimento, o fato deve ser o mais imprevisível possível, de modo a gerar interesse que justifique ser noticiado. O autor destaca que existem registros de notabilidade que podem elevar meros fatos ao patamar de acontecimentos que devem ser noticiados. Nomeadamente, o *excesso*, que representa o exagero; a *falha*, o erro do funcionamento dos corpos; e a *inversão*, exemplificado pelo clichê jornalístico do “homem que morde o cachorro”.

Pode-se observar que o equívoco no anúncio dos vencedores do Oscar, que aconteceu justamente na principal categoria da premiação e só foi corrigido depois que os perdedores já haviam subido ao palco e recebido as estatuetas, possui proporções exageradas. Evidentemente, isso também se configura como falha e, na medida em que se trata de um erro dessa magnitude cometido ao vivo por uma consolidada instituição, como inversão (de tradições, valores). Sendo o musical reconhecido como o favorito ao prêmio, o resultado da cerimônia, mesmo sem a falha, já poderia ser visto como uma inversão de expectativas.

Rodrigues (2016) vai tipificar também os *meta-acontecimentos*, isto é, acontecimentos discursivos, que emergem dos discursos – aqui, por parte dos jornalistas –, acerca dos acontecimentos que relatam. O acontecimento, nesta tipificação, pode ser entendido como o fato em seu estado mais bruto, enquanto o meta-acontecimento seria a construção jornalística do acontecimento original, publicada e propriamente divulgada, e termina por ser a versão do fato da qual a maior parte da população toma conhecimento, uma vez que costumam serem poucos os indivíduos que

entram em contato direto com os acontecimentos noticiados. O relato do acontecimento é, então, um novo acontecimento, e irá possuir suas próprias implicações. As críticas de um filme, por exemplo, funcionam como produtoras de meta-acontecimento, pois possibilitam novas interpretações sobre determinados objetos e lhes atribuem novos significados. O discurso crítico é inerentemente meta-acontecimental.

A configuração de acontecimentos jornalísticos, seja em *hard news* ou em produções com maior caráter opinativo, é pautada pelo enquadramento que os jornalistas dão ao que noticiam. Para Gaye Tuchman (2016), o ato de noticiar envolve uma seleção e contextualização de informações primariamente amorfas, e o enquadrar evidencia o fenômeno de caráter acontecimental. Essa seleção abrange os agentes potencialmente menores envolvidos em dado acontecimento que o jornalista identifica como relevantes para o seu relato (por qualquer que seja sua intenção), e a organização da “história” resulta no produto jornalístico. A corrida do Oscar frequentemente surge como uma espécie de “história” na cobertura jornalística, atravessada por acontecimentos que norteiam a trajetória de filmes e suas potenciais indicações e que podem dar toques dramáticos – e esteticamente quase ficcionais – para a cerimônia (como o erro no anúncio de melhor filme). Filmes, estrelas e até mesmo instituições são personagens da história, e o enquadramento dado pelo jornalismo ao longo de sua cobertura pode lançar ao público significações sobre prováveis heróis e vilões dessas histórias. A “trajetória de *La La Land*”, conforme configurada pelos jornalistas, é um meta-acontecimento, e a própria cerimônia do Oscar pode ser encaixada em tal categoria. Ela também valida e promove discursos e situações, gerando acontecimentos a partir de si mesma que serão noticiados e debatidos.

Acontecimentos dessa ordem surgem porque o jornalismo só irá existir como algo materializado na condição de linguagem. Seguindo a lógica

da semiótica peirciana, Henn (2011) contribui que existem infinitas possibilidades de interpretação e de produção de significados a partir da representação de um signo, de forma que um singular discurso pode lançar múltiplos e variáveis sentidos sobre um objeto. De acordo com o autor, as notícias (cujo material base é o acontecimento) dão forma às ocorrências, e sua veiculação produz diversificados interpretantes (elas próprias são interpretações de um processo), que seriam potencialmente materializados no momento em que se forma a opinião sobre o episódio ao qual se referem. Com peças cuja intenção é explicitamente formar opiniões isso não é diferente.

E os acontecimentos plenamente programados para serem noticiados podem se encaixar na categoria de *acontecimentos midiáticos*. De acordo com Elihu Katz (2016, p. 85), é fundamental que os acontecimentos midiáticos sejam pré-planejados, e “uma parte do drama é que embora o resultado possa ser desconhecido, o acontecimento é esperado e publicado” (o que muito difere dos acontecimentos inesperados de Rodrigues). Segundo o autor, ainda é essencial que exista um grande drama ou ritual em torno do acontecimento midiático, que deve carregar emoções, símbolos e consequências, além de possuir um herói, que pode ser um indivíduo ou uma equipe. Percebe-se, assim, que a cerimônia do Oscar, além de ser meta-acontecimental, é um acontecimento midiático por excelência. O evento é pré-planejado, com um nível muito alto de investimento –em relação tanto à cerimônia quanto às campanhas para indicar um filme –, sendo um rito anual cujo tratamento midiático começa muito antes do seu início oficial: indicações, almoço dos indicados, campanhas, tapete vermelho, cerimônia que culmina no prêmio de Melhor Filme, gala pós-premiação. Os resultados, ainda que muitas vezes previsíveis, são desconhecidos, o que contribui para os dramas e emoções, enquanto a estatueta do Oscar funciona como um dos mais identificáveis símbolos de “prêmio”

em nível global (LISBOA, 2004). As estrelas, descendentes históricas dos heróis antigos (MORIN, 1989), mesmo quando cotadas para ganhar o prêmio, não são as principais heroínas da cerimônia. A protagonista é sempre a própria Academia, Hollywood e a “fábrica dos sonhos” que tanto homenageia, em um eterno “falar de si” que reitera sua própria história.

Retomando Katz (2016, p. 86), “um acontecimento (midiático) noticioso típico é a ‘estória’ de um conflito”. Esses conflitos, sinaliza, estão mais próximos de “conflitos rituais” do que de “amargas hostilidades”, e incluem competições esportivas ou qualquer outra disputa por titulações, das quais emergem vencedores sem a intenção explícita de exterminar os adversários. Não existem tanto vencedores e perdedores, mas vencedores e vencidos. São eventos que possuem um ar sagrado e referencial, remeente à nobreza humana e à unidade social, e podem ser pensados como uma grande festa. Propõem a união entre os indivíduos com o intuito de comemorar o triunfo de seus heróis após momentos de expectativa e tensão. Todavia, é importante lembrar que os meios transmitem tanto o sucesso quanto o fracasso nos acontecimentos midiáticos, seja o massacre em um jogo de futebol em casa ou a perda de um Oscar após extensa campanha.

Percursos metodológicos

Ao abordarem as múltiplas maneiras como um acontecimento no jornalismo – neste caso, o meta-acontecimento “trajetória do filme” – pode ser abordado metodologicamente, França e Lopes (2017) reconhecem que uma forma conveniente de se alcançar os objetivos propostos por uma pesquisa é analisando o poder hermenêutico do acontecimento. Estes fenômenos são capazes de oferecer proveitosos elementos teóricos que auxiliam a compreensão dos sentidos produzidos através deles próprios, além de permitirem variadas formas de exploração.

Pela natureza própria da crítica e do jornalismo cultural como gêneros, da capacidade do jornalismo de enquadrar aquilo que relata e do acontecimento como fenômeno hermenêutico, optamos por conduzir a investigação através dos princípios de uma Análise de Conteúdo – AC. Através de uma revisão bibliográfica, Leal e Antunes (2011) indicam que a AC é uma das metodologias mais frequentemente utilizadas em pesquisas que analisam o modo como acontecimentos são construídos – e percorridos – em veículos noticiosos. Salientam que a AC funciona mais como um mapa de sentidos e recorrências nos objetos do que uma interpretação afirmativa deles, tendo em vista que o pesquisador não deve realizar inferências deterministas sobre os textos que analisa, pelo risco de reproduzir informações potencialmente incorretas. Os objetos, portanto, devem ser compreendidos hermeneuticamente. Mesmo que Herscovitz (2010) saliente que uma das maneiras mais proveitosas de se adquirir resultados em AC seja através da combinação de métodos quantitativos e qualitativos a fim de não roubar dos textos escolhidos suas propriedades críticas e analíticas, que são uma das maiores marcas do jornalismo cultural (BRAGA, 2006; GADINI, 2009), optamos por conduzir a pesquisa por viés qualitativo. Segundo Bardin (2010), as orientações da AC não determinam procedimentos específicos fixos, sendo estes desenvolvidos para se adequarem às necessidades da investigação.

Assim, são adotados como objetos empíricos textos publicados online por Anne Thompson (A.T.) no blog *Thompson on Hollywood*, do *IndieWire*; por Sasha Stone (S.S.) no *Awards Daily*; e por Scott Feinberg (S.F.) no *The Hollywood Reporter*; entre 02 de setembro de 2016 (data de estreia de *La La Land* no Festival de Telluride, sua primeira exibição nos Estados Unidos) e 05 de março de 2017 (uma semana após a 89ª entrega do Oscar). O período foi determinado por englobar toda a trajetória de *La La Land* na temporada de premiações, de seu lançamento até a cerimônia do Oscar.

Os veículos e jornalistas foram escolhidos por estarem inseridos no sistema de premiações hollywoodianas, através da cobertura especializada e mediadora que realizam desses acontecimentos e dos agentes que o definem (no caso, os filmes e estrelas cotados para os prêmios), em um processo que enquadra as histórias que são apresentadas ao público.

Foram selecionadas dez produções de cada um dos três jornalistas, totalizando trinta, referentes a dez momentos específicos espaçados pela temporalidade da trajetória de *La La Land*, considerados como proveitosos para fins da investigação. Dentro do meta-acontecimento “trajetória de *La La Land*”, estes dez momentos podem ser compreendidos como acontecimentos comparativamente menores que, ao serem analisados na totalidade, compõem o acontecimento maior “trajetória do filme”. Estes momentos são:

1. O lançamento do filme no Festival de Telluride, nos Estados Unidos;
2. O primeiro texto publicado após a eleição de Donald Trump, em novembro de 2016, com menção ao evento;
3. As indicações ao Globo de Ouro, em dezembro de 2016;
4. Um texto que faz a retrospectiva de 2016, publicado ao final do ano;
5. Seus textos de reação à entrega dos Globos de Ouro, em 8 de janeiro de 2017, no qual *La La Land* bateu o recorde de vitórias (7);
6. A véspera das indicações ao Oscar 2017;
7. O posfácio das indicações, que aconteceram no dia 24 de janeiro;
8. A véspera da cerimônia do Oscar 2017;
9. O primeiro texto publicado pós-premiação, com suas impressões sobre o evento;
10. O último texto do período escolhido a falar do Oscar 2017.

Durante a investigação, cada texto foi compreendido através de um modelo de ficha de análise. É um formato de análise categorial (BARDIN, 2010), no qual os textos são fragmentados com o intuito de elencar as valorizações invocadas pelos jornalistas em categorias que compreendem

maneiras como a opinião pode ser expressa em um texto crítico. Neste processo, identificamos algumas *tecnicidades*: os títulos dos textos, seguidos pelos autores; as datas em que foram publicados; os seus endereços na *web*; suas linhas de apoio; e a presença de imagens ou não. Foi feito um pequeno resumo das ideias apresentadas nos textos, e, então, listadas as *modalizações de apreciação* (advérbios, adjetivações, figuras de linguagem, etc.) utilizadas para falar diretamente do filme *La La Land* (e da cerimônia do Oscar) e os *elementos extrafilmicos* que emergem para contextualizá-lo – bem como a própria situação do prêmio enquanto instituição (a AACC) e acontecimento (a cerimônia). Também buscamos fragmentos que incitassem o *debate social* sobre a mídia, sendo essa uma das características fundamentais atribuídas por Braga (2006) à crítica. Acreditamos que o conjunto dessas características estabelece o enquadramento almejado pelos jornalistas para configurar a concepção sobre o filme, a premiação e a própria situação geopolítica na qual estão inseridos. Contemplamos as *mudanças perceptíveis de opinião e de valores* lançados sobre a trajetória do filme ao longo do tempo, e destacamos *recorrências* nos textos dos críticos, tanto em relação uns aos outros quanto ao conjunto de suas produções individuais. Para fins deste texto, as análises foram condensadas em um bloco que contempla todos os momentos e categorias.

O que se mostra sobre vencedores e vencidos

Iniciamos, então, o movimento de mapear o fluxo que corresponde ao acontecimento “temporada de premiações”. Os momentos sinalizados como significativos para essa trajetória foram contemplados a fim de possibilitar a interpretação hermenêutica dos acontecimentos a partir das histórias que foram postas. Tais histórias, por serem observadas através dos textos de jornalistas especializados na cobertura de premiações, são elaboradas com o tradicional enquadramento que seus narradores

definem como sendo o mais adequado para transmitir seus pensamentos (TUCHMAN, 2016). Inevitavelmente, todos os eventos que compõem a temporada de premiações são analisados e descritos com base em seu potencial de influenciar os resultados do Oscar, tido como o final do trajeto. Como é típico do acontecimento, o prêmio da Academia tanto pode ser visto como o encerramento de um processo quanto como o início de outro (QUÉRÉ, 2005). É a conclusão de uma longa disputa que envolve as jornadas de diversos agentes, e, com base no seu caráter consagratório e de relevância no imaginário popular (LEVY, 1990; LISBOA, 2004), regula o modo como determinadas obras e artistas serão lançados para a posteridade: vencedores e vencidos, injustiçados, superestimados.

A análise também foi conduzida utilizando um enquadramento bastante específico a título de ilustrar os questionamentos da pesquisa: o da trajetória da obra *La La Land* na corrida do Oscar. Os momentos que configuram o acontecimento “trajetória” foram encarados com base nas produções de três jornalistas cujas colocações atribuem sentido ao filme, alavancando-as à categoria de meta-acontecimento (RODRIGUES, 2016). A cobertura de eventos como o lançamento do filme e seu desempenho em determinados prêmios inevitavelmente os reconfigura, despertando, para o público, sentidos que o acontecimento bruto talvez não possua. A crítica, além de mediadora, é uma forma de intervenção no mundo (BRAGA, 2006), de forma que é uma atividade intrinsecamente meta-acontecimental. Ao serem assimiladas, as *ideias* presentes na crítica funcionam como espécie de choque com as apresentadas pelo leitor, e não precisam ser necessariamente conflitantes para que isso aconteça. Mesmo em sintonia, a crítica complexifica, endossa a interpretação daqueles que com ela têm contato, e é através destas críticas que são exibidas as histórias. Reputações são construídas por inúmeros agentes do campo cultural,

publicitários, instituições, o público e jornalistas (BOURDIEU, 2018), com os *pundits* cumprindo o papel de mediadores das discussões levantadas.

O musical, logo no seu lançamento no Festival de Telluride, foi apresentado como o favorito ao Oscar (*Momento Um*). Existia antecipação para sua estreia, e esta não decepcionou; do contrário, o filme estaria fora da corrida. Ao dizer que a obra era “instantaneamente clássica” e “feita sob medida para a Academia”, os jornalistas a posicionam em um patamar consideravelmente alto, pois não são todas as produções que se tornam clássicas – ainda mais instantaneamente – e, se o reconhecimento da AACC é uma forma de adquirir prestígio, espera-se que seja um produto diferenciado e artisticamente inspirador para justificar a alcunha. Também chama a atenção a calorosa recepção que sua estreia recebeu de membros da indústria. A mensagem é clara: todos gostam do filme, e com razão. Ele *deve* ser amado, pois poderosas figuras o amam. O meta-acontecimento, aqui, é a configuração de uma obra que atende a todos os pré-requisitos de uma instituição de renome e influência mundial. Eventualmente os jornalistas demonstram que o filme, além de bem-sucedido nas premiações (mas em grande parte graças a elas), foi um sucesso entre o público: é um fenômeno que está ganhando muito dinheiro. Conquistou capital social e econômico. Por deter tantas movimentações ao seu redor, o próprio *La La Land* é um acontecimento. O favorito se torna o símbolo da corrida do Oscar daquele ano, e todos os demais filmes cotados ao prêmio, quando lançados, serão comparados a ele. O musical influencia a maneira como essas obras serão consumidas e interpretadas.

Eis que Donald Trump é eleito presidente dos Estados Unidos, representando um ideal de ataque às minorias e às artes (*Momento Dois*), e se tornando um dos principais elementos extrafilmmicos referenciados pelos jornalistas. Sasha Stone, devido ao fato de seu veículo ser altamente pessoal, é a única que esboça uma reação exclusiva e direta ao acontecimento,

publicada pouco depois do anúncio dos resultados das urnas. Coontudo, as eleições perpassam, também, as escritas dos outros dois jornalistas e é um fator crucial na determinação e contemplação dos indicados. O triunfo do partido republicano estadunidense na disputa presidencial emerge como um dos maiores influenciadores da corrida do Oscar 2017, e é intimamente ligado às manifestações *OscarsSoWhite* dos anos anteriores. Com Trump eleito, se questiona se um musical, gênero historicamente leve (BILHARINHO, 2006; CUNHA, 2012), será o escolhido pela AACC para representar o grupo em tempos sombrios. Por outro lado, a leveza talvez seja, justamente, o que a sociedade precisaria para encarar o desmanche de seus direitos. Ainda é cedo na corrida de premiações.

A partir desse momento, com os primeiros anúncios e cerimônias, a indústria começa a revelar seus favoritos e, numericamente, *La La Land* parece ter o maior apoio (*Momentos Três e Cinco*). O meta-acontecimento “trajetória do filme” se torna cada vez mais evidente, pois instituições diversas – como sindicatos e associações de críticos e jornalistas – fazem questão de centralizá-lo em suas premiações. Como a obra, no instante de seu lançamento, foi destacada como a favorita ao Oscar, é evidente que ela será interpretada como uma das protagonistas da temporada. Sempre que possível, relembra-se que o musical é o favorito, bem como os motivos para tanto. A entrega de prêmios da Academia ocorre todos os anos, sendo um acontecimento ritual (midiático [KATZ, 2016]) que exige que novas histórias (e, conseqüentemente, personagens e conflitos) habitem o seu decorrer para torná-lo interessante. Mas como é apontado pelos jornalistas, além da posição de favorito ser perigosa (pois é uma vitrine para todo o tipo de interpretações, positivas e negativas), uma história que se estende por muito tempo cansa (*Momento Quatro*). Se tudo ocorresse como o planejado pelos publicitários do filme, *La La Land* seria apresentado como o grande favorito por quase seis meses até a cerimônia. Todos

ficariam entediados com algo tão esperado, inclusive os jornalistas, que buscam identificar outra história dentre as várias disponíveis para acompanhar a do musical e dar sentido aos acontecimentos que não lhe dizem direto respeito.

Sendo o Oscar uma celebração de estrelas e obras (LEVY, 1990; LISBOA, 2004), recorreu-se primeiro a elas para a construção de um meta-acontecimento paralelo ao do musical de Damien Chazelle. Alguns filmes, em variados momentos anteriores ao anúncio das indicações, foram projetados pelos jornalistas como histórias secundárias àquela da reconhecida ode musical a Hollywood. *Loving* (Jeff Nichols, 2016) foi um dos primeiros, por já ter sido lançado quando *La La Land* estreou nos Estados Unidos. Em seguida, deu-se destaque para *Manchester à Beira-Mar* (Kenneth Lonergan, 2016) e *Um Limite Entre Nós* (Denzel Washington, 2016), fosse por serem obras sutilmente bravas – ideais para o espírito do tempo – ou por apresentarem em cerimônias precursoras o desempenho que mais se aproximava ao do superlativo musical. O retorno do cineasta Mel Gibson aos bons gradus da indústria pela direção do épico de guerra *Até o Último Homem*, após acusações de antisemitismo e racismo, também foi apontado como uma alternativa, mas nenhuma se igualou àquela que já estava posta (*Momento Seis*).

Todavia, o sentimento de urgência muito sinalizado pelos jornalistas e pelo público foi apaziguado na manhã de indicações, quando sete atores não brancos, mais diversos indicados em variadas categorias, fizeram do movimento *OscarsSoWhite* algo do passado (pelo menos naquele ano). Essa informação profeticamente dividiu espaço (e, no caso dos textos de A.T., desbancou) com a notícia de que *La La Land* empatara com *Titanic* (James Cameron, 1997) e *A Malvada* (Joseph L. Mankiewicz, 1950) como um dos maiores indicados da história (*Momento Sete*). Logo, os frutos do manifesto foram selecionados como material de um segundo meta-

acontecimento a protagonizar a temporada de premiações: a possibilidade da Academia inverter o *OscarsSoWhite*, atrelado à construída necessidade de se ter um melhor filme que fosse resposta ao governo Trump. *Um Limite Entre Nós, Estrelas Além do Tempo* (Theodore Melfi, 2016) e *Moonlight*, obras de temática negra, foram identificadas como as produções que poderiam ser essa resposta. O terceiro, por ter o melhor desempenho nos prêmios percursos, algo que indica apoio da indústria, foi escolhido para ser o representante da história número dois.

Isto altera consideravelmente o modo como *La La Land* é interpretado pelos *pundits*. Se o meta-acontecimento “trajetória” ressignificava todas as obras que cruzavam seu caminho, a consolidação do meta-acontecimento “inversão do *OscarsSoWhite*”, representado pelo *coming of age*, ressignificava o musical. Nos reconhecidos tempos sombrios, *La La Land* foi repetidas vezes apresentado através de modalizações de apreciação como “frívolo”, “uma farra escapista (ou revisionista) por musicais passados” e “leve e feliz”, características que não combinam com a situação da época, muito diferente daquela de meses anteriores. O filme é visto como dissonante em relação a seu contexto histórico. As homenagens a Hollywood, antes louvadas, agora são desnecessárias e fúteis. Próximo à noite da cerimônia, os jornalistas reconhecem a existência de duas histórias – formuladas, em parte, por eles próprios – e posicionam *Moonlight*, especificamente, como alternativa ao musical. Isto se dá justificando o que representaria para a situação sociopolítica do país se a indústria escolhesse reconhecer a obra com elenco inteiramente negro e premissa gay como melhor filme do ano (*Momento Oito*). Conquistar o Oscar é visto como uma forma de deter poder, e essa seria a resposta apropriada para as forças externas que “ameaçam” o circuito cinematográfico. É uma tentativa de *ordenar* a AACC a escolher o filme, pois seria o mais proveitoso para sua reputação. Como a cerimônia é a principal reguladora da imagem do

grupo, a vitória de *Moonlight* e de tudo o que o filme representava, mesmo que não fosse totalmente esperada (*La La Land* nunca deixou de ser apresentado como o favorito), seria uma declaração poderosa e ressoante, sinal de que a instituição estava aberta às mudanças e adaptações exigidas para escapar do antiquado ideal hollywoodiano de celebração de ideais heteronormativos.

O erro no anúncio de melhor filme coloca tudo em cheque (*Momento Nove*). Mesmo que se reconheça a equipe de *La La Land* como uma “graciosa perdedora”, e a vitória de *Moonlight* realmente seja uma declaração, o equívoco substitui o desfecho que qualquer uma das duas histórias poderia esperar. Elas se encontram no momento de caos, que se torna a principal notícia da noite. Apenas quando os jornalistas se distanciam – um pouco – do acontecimento, e retornam para a contemplação da cerimônia (movimento orgânico para a compreensão de acontecimentos), é que percebem que, mesmo fora da dinâmica do *OscarsSoWhite*, já existiam indícios que poderiam justificar a configuração do *coming of age* como o favorito (*Momento Dez*). O campo cultural, do qual eles próprios fazem parte, resolveu enquadrar a história de outra maneira, o que fez toda a diferença para os envolvidos.

O acontecimento “erro”, proveniente do meta-acontecimento midiático “Oscar”, propôs a recontemplação de toda a temporada de premiações, na qual emergem múltiplas camadas de acontecimentos, suscitadas, por parte do pesquisador, através da leitura dos textos críticos selecionados. As duas grandes histórias da disputa, apresentadas como meta-acontecimentos por natureza são atravessadas por outros acontecimentos que ou são essenciais para sua existência (a cerimônia) ou surgem de situações aparentemente distintas da lógica hollywoodiana, mas que possuem tamanha potência que se desdobram para variados campos (as eleições). Pode-se dizer que *La La Land*, quando observado pelo texto jornalístico, possuiu

ao menos três facetas, cada qual com sua própria implicação e construída pelos agentes que mediaram sua trajetória: primeiro, é o filme ideal de Hollywood; em seguida, é a obra que não condiz com o espírito do tempo e, por consequência, é irrelevante; por fim, é a estrela caída, destinada a ser lembrada pelo prêmio que não ganhou. A existência de *La La Land* foi inteiramente perpassada pelo seu potencial de Oscar, por diversos motivos, de forma que não pode ser desassociada da premiação. As críticas o posicionaram dessa forma, com pouco espaço para interpretações que escapassem de tal lógica. Talvez as disputas que marcam os acontecimentos midiáticos não permitam que existam legítimos perdedores (KATZ, 2016), mas é difícil refletir sobre a trajetória do musical e não perceber que o maior vencedor do Oscar 2017 (afinal, o filme ainda ganhou seis prêmios) foi também seu grande perdedor.

Considerações finais

Premiações são uma forma de consagrar obras e discursos, bem como de conferir poder àqueles que as conquistam (BOURDIEU, 2018), e o Oscar talvez seja, simbolicamente, a maior de todas. As reverberações da premiação são tamanhas, que surge um nicho de mercado ao seu redor, incluindo jornalistas especializados na sua cobertura – eis Feinberg, Thompson e Stone – que, ao filtrar as informações da temporada de premiações e mediar os filmes que devem ser considerados, enquadram todas as suas publicações e críticas pelo viés do Oscar. Suas publicações são encaradas como um tipo de crítica, pois entende-se que a natureza do jornalismo cultural não pode ser desassociada desse tipo de produção (BRAGA, 2006; GADINI, 2009).

Vistos como um recorte desse sistema (mas com visibilidade para a AACC), a fim de compreender como se deu o desfecho da trajetória do musical *La La Land* na temporada de premiações, a pesquisa buscou a

elucidação da maneira como os jornalistas especializados na cobertura de premiações configuraram a trajetória do filme na disputa pelo Oscar 2017, e como essa cobertura despertou meta-acontecimentos sobre a obra. Meta-acontecimentos (RODRIGUES, 2016) surgem na ordem do discurso, representando, aqui, a forma como o texto jornalístico atribui sua própria configuração aos acontecimentos que noticia. O ato de fazer uma crítica é um modo de construir meta-acontecimento, pois a crítica, essencialmente, tem papel transformador e de reinterpretação. Para solucionar a problemática, foram identificadas as modalizações de apreciação utilizadas para se referir ao filme, bem como as maneiras como elementos externos à corrida do Oscar 2017 foram invocados ao falar das chances de *La La Land* na premiação. Objetivamos, também, evidenciar a relação entre a atividade crítica e o desenvolver dos acontecimentos, pois compreendemos que a crítica – e o jornalismo em geral – possui papel mediador entre realizadores, público e, no caso, indústria.

Após desenvolver uma Análise de Conteúdo percebemos que a corrida do Oscar, em todo o seu caráter ritual, precisa de narrativas que a tornem interessante e distingam quase um século de competições. Logo após seu lançamento, *La La Land* foi apresentado como o favorito ao prêmio, fosse por sua boa receptividade por parte do público de festivais, fosse por suas características em comum com o tipo de obra que a AACC favorece. Identificado como pertencente a uma longa tradição de musicais, o filme, inicialmente “encantador”, foi aproximado de conceitos como “frívolo” ou “farra escapista por obras passadas” conforme as repercussões da eleição de Donald Trump se tornavam alarmantes. Assim, o movimento *OscarsSoWhite*, iniciado nos sites de redes sociais após as cerimônias de 2015 e 2016, que tiveram apenas atores brancos indicados, ganha centralidade, visto como uma possível resposta a Trump, e o *coming of age* *Moonlight* é adotado como o avatar dessa história. Os dois filmes, o

vencedor e o vencido, além de lançarem sentidos um sobre o outro, entram para a posteridade com distinções causadas pela falha no anúncio de melhor filme: o *coming of age* nunca foi visto como o favorito e não conseguiu celebrar de maneira plena sua vitória, enquanto o musical, cuja completa existência foi atrelada pelos comentaristas ao potencial de Oscar, efetivamente perdeu, subvertendo a lógica tipicamente disposta por acontecimentos midiáticos, que evitam humilhações.

Sendo a cerimônia do Oscar um distintivo acontecimento midiático, sua cobertura revela e disserta sobre dinâmicas consideravelmente abrangentes, evidenciando relações entre os agentes do sistema cultural que constroem e arruinam reputações. As numerosas cerimônias, aqui, podem ser especialmente interessantes para potenciais pesquisas, por exigir todos os anos que sejam novamente compreendidas: sua dinâmica ritual necessita de novas histórias e disputas, novos vencedores, vencidos e injustiçados. A ascensão e queda de um musical é apenas uma delas.

Referências

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2010.

BILHARINHO, Guido. **O filme musical**. Uberaba: Instituto Triangulino de Cultura, 2006.

BOURDIEU, Pierre. **A Distinção: crítica social do julgamento**. São Paulo: Edusp; Porto Alegre: Zouk, 2008.

_____. **A produção da crença: contribuição para uma economia dos bens simbólicos**. 3 ed., Porto Alegre, RS: Zouk, 2018.

BRAGA, José Luiz. **A sociedade enfrenta sua mídia: dispositivos sociais de crítica midiática**. São Paulo: Paulus, 2006.

CUNHA, Paulo Roberto Ferreira da. **O cinema musical norte-americano 1980**: gênero, história e estratégias da indústria do entretenimento. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2012.

FRANÇA, Vera; LOPES, Suzana. Análise do acontecimento: possibilidades metodológicas. **Matrizes**, vol. 11, n. 3, p. 71-87, set./dez. 2017.

GADINI, Sérgio Luiz. **Interesses cruzados**: a produção da cultura no jornalismo brasileiro. São Paulo: Paulus, 2009.

GOMES, Regina. Crítica de Cinema: história e influência sobre o leitor. **Crítica Cultural**, v. 1, n. 2, p. 1-4, jul./dez. 2006.

HAASTRUP, Helle Kannik. Hermione's feminist book club – Celebrity activism and cultural critique. **MedieKultur – Journal of media and communication research**, v. 14, n. 65, p. 98-116, 2018.

HENN, Ronaldo. Acontecimento em rede: crises e processos. In: LEAL, Bruno Souza; ANTUNES, Elton; VAZ, Paulo Bernardo (Org.). **Jornalismo e Acontecimento**: percursos metodológicos. Florianópolis: Insular, v. 2, 2011, p. 79-96.

HERSCOVITZ, Heloiza Golbspan. Análise de conteúdo em jornalismo. In: LAGO, Cláudia; BENETTI, Márcia (Org.). **Metodologia de Pesquisa em Jornalismo**. 3 ed., Petrópolis, RJ: Vozes, 2010, p. 123-142.

KATZ, Elihu. Os acontecimentos midiáticos: o sentido de ocasião. In: TRAQUINA, Nelson (Org.). **Jornalismo**: questões, teorias e “estórias”. Florianópolis: Insular, 2016, p. 83-93.

KRISTENSEN, Nete Norgaard; FROM, Unni. From Ivory Tower to Cross-Media Personas – The heterogeneous cultural critic in the media. **Journalism Practice**, v. 9, n. 6, p. 853-871, 2015.

LEAL, Bruno Souza; ANTUNES, Elton. O acontecimento como conteúdo: limitações e implicações de uma metodologia. In: LEAL, Bruno Souza; ANTUNES, Elton; VAZ,

Paulo Bernardo (Org.). **Jornalismo e Acontecimento**: percursos metodológicos. Florianópolis: Insular, v. 2, 2011, p. 17-36.

LEVY, Emanuel. **And the Winner is... Os Bastidores do Oscar**. Tradução de Magda França Lopes. São Paulo: Trajetória Cultura, 1990.

LISBOA, Tom. **Entre a estatueta do Oscar e o Oscar da estatueta**. Curitiba: UTP, 2004.

MORIN, Edgar. **As Estrelas**: mito e sedução no cinema. Rio de Janeiro: José Olympio, 1989.

OSÓRIO, Luiz Camillo. **As razões da crítica**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

QUÉRÉ, Louis. Entre facto e sentido: a dualidade do acontecimento. **Trajectos**, v. 6, n. 6, p. 59-76, 2005.

RODRIGUES, Adriano Duarte. O Acontecimento. In: TRAQUINA, Nelson (Org.). **Jornalismo**: questões, teorias e “estórias”. Florianópolis: Insular, 2016, p. 51-59.

TUCHMAN, Gaye. Contando “estórias”. In: TRAQUINA, Nelson (Org.). **Jornalismo**: questões, teorias e “estórias”. Florianópolis: Insular, 2016, p. 353-358.

XAVIER, Ismail. O papel estratégico da crítica na formação do pensamento cinematográfico. **RuMoRes**, v. 13, n. 25, p. 12-31, jan./jun. 2019.

Moderno: um mundo velho e desencantado. Modernidade e sociedade de risco na animação Princesa Mononoke

*Leonardo José Costa*¹

Considerações iniciais

O início do ano de 2019 foi marcado por tragédias acompanhadas pelas telas do mundo todo. Enquanto no Brasil o rompimento da barragem de Brumadinho e o incêndio no Centro de Treinamento do Flamengo, no exterior, o incêndio na Catedral de Notre Dame comoveu o mundo, enquanto descobriu-se ainda que a poluição do meio ambiente chegou ao ponto mais profundo do Pacífico: a Fossa das Marianas. A visibilidade que esses acontecimentos tiveram é caracterizada pela participação da mídia como disseminadora de informações sobre as consequências da ação humana no planeta. Essa ação é comumente ligada à modernidade e ao avanço tecnológico, ambos acompanhados por tragédias inexplicáveis que trazem à tona traços de um mundo em risco constante, ou, como define Beck (1992) uma sociedade de risco. Em 2020, a pandemia da Covid-19 colocou o mundo em alerta novamente e, mais do que nunca, a humanidade e o modo como ela se relaciona com o planeta vem sendo foco da mídia.

Essa perspectiva fatalista pode ser observada desde os bombardeios atômicos em Hiroshima e Nagasaki, em 1945. Naquele ano, no momento em que o homem alcançava o auge do seu poder intelectual, dava-se

¹ Universidade Federal do Paraná – UFPR. Curitiba, Brasil

também o primeiro passo para o início da possibilidade de destruição em massa da vida humana.

O episódio é o maior exemplo do uso inconsequente da tecnologia e seus danos irreversíveis que marcaram a história do Japão. A temática pós-apocalíptica e seus cataclismos, por exemplo, são frequentes nas produções de mangás² e animês³, produtos considerados os maiores embaixadores no Ocidente da cultura japonesa (LUYTEN, 2005). No cinema de animação japonês, o imaginário em torno da relação entre modernidade, guerras e meio ambiente tem um tom crítico e aparece em produções como o longa *The End of Evangelion* (1997), dos estúdios Production I.G e GAINAX, e *Akira* (1988), do Tokyo Movie Shinsha, ambos tratando do enredo tecno-apocalíptico como destino da humanidade. Segundo SATO (2007), essa temática pode ser observada também em produções do estúdio de animação japonês mais conhecido mundialmente, o Ghibli, com filmes como *O Túmulo dos Vagalumes* (1988), *Nausicaä do Vale do Vento*⁴ (1984) e *Princesa Mononoke* (1997).

É importante ressaltar que esse olhar fatalista a respeito da modernidade e que permeia grande parte da atual pesquisa é um recorte utilizado pelo pesquisador para relacionar algumas das teorias lançadas na mesma década do longa. Porém, esta não é a única abordagem proposta pelos autores que serão utilizados, ainda que esteja em evidência nos seus títulos lançados nos anos 1990. Muitos dos autores que aqui aparecem já revisitaram suas obras e trazem atualmente complementos e revisões de seus conceitos. Logo, este artigo busca evidenciar aspectos da narrativa de

² Nomenclatura dada às histórias em quadrinhos japonesas.

³ Animações televisivas e cinematográficas comumente adaptadas das histórias de mangás. Utiliza-se o termo “animê” sob a orientação de Sato (2007) que aponta que este designa especificamente no Ocidente a animação japonesa.

⁴ Filme lançado antes da fundação oficial do estúdio e, posteriormente, incorporado às suas produções sob o selo Ghibli.

Princesa Mononoke que ressaltam a inserção de um pensamento ecológico em contraste com o avanço tecnológico e industrial que se apresentava no Japão no início dos anos 1990.

Ao observar em um filme de mais de duas décadas temas igualmente relevantes atualmente, reforça-se a preocupação de longa data com a importância da mídia como propagadora de uma consciência ambiental. Com isso, questiona-se: como a animação *Princesa Mononoke* trata do embate tecnológico-ambiental em sua narrativa?

O presente artigo está estruturado de modo a, em um primeiro momento, tratar de teorias que permeiam conceitos sobre a modernidade ligada à guerra e ao meio ambiente, conduzidos por autores como Beck (1992), Giddens (1991) e Latour (1994), e introduzir ainda o conceito de “mundo desencantado” de Max Weber (2004). Tem-se ainda a apresentação da cultura nipônica como mediadora dessas ideias e, conseqüentemente, a inserção destas no cinema de animação japonês, representado pelas obras de Hayao Miyazaki, diretor de *Princesa Mononoke* e ancoradas nesta pesquisa pelas teorias de Susan J. Napier (2005). Ao observar um produto animado japonês, adotaram-se perspectivas ocidentais sabendo que a abertura do Japão ao Ocidente tem trazido muitos reflexos na produção cultural do país, como será observado mais adiante. Contudo, perspectivas orientais sobre a temática da sociedade de risco também permeiam o trabalho, buscando um equilíbrio entre a narrativa e as teorias utilizadas.

Nuvens radioativas e arquivos na nuvem: a sociedade moderna

Em muitas culturas contemporâneas têm-se os avanços tecnológicos como referência no que diz respeito ao progresso de suas nações. Comumente associadas à ciência, tecnologia e modernidade estão questões a respeito do meio ambiente e também ao avanço tecnológico em função das

guerras, por exemplo, dois temas que serão decisivos na análise proposta por este artigo. Como conceito ligado a um pensamento eurocêntrico, a própria ideia de modernidade carrega consigo uma série de contradições ao introduzir no mundo um ponto de chegada para as nações que estimula ações como a exploração ambiental, por exemplo, em prol de um suposto desenvolvimento. O homem dos países assim chamados modernos é aquele que justifica seus atos pela ideia de emancipação que supostamente traz, inclusive em sua constante exploração do meio ambiente e de outros homens (DUSSEL, 2000).

Partindo dessa ideia, com o conceito de “sociedade de risco”, de Ulrich Beck (1992), a partir do séc. XX, há uma sociedade no Norte global que, conforme avança industrial e tecnologicamente – inclusive sobre outras nações, colonizadas –, cria também novos riscos a si mesma, ancorados na perda de controle do homem sobre suas criações. Essa sociedade vive governada apenas pelas leis da probabilidade e de “verdadeiras incertezas”, reforçadas por rápidas inovações tecnológicas e respostas sociais aceleradas, criando uma nova paisagem de risco global” (BECK, 2006, p.5). Entre estes riscos, pode-se citar as pesquisas nucleares, a fabricação e comércio de agrotóxicos inapropriados ao consumo humano, entre outros.

Os riscos nucleares são um ponto crucial em muitas das reflexões a respeito das consequências da modernidade, trazendo à tona o avanço tecnológico como vantagem militar nas guerras. Napier (2005) relembra que o Japão é o único país a ter sofrido diretamente com uma devastação nuclear, o que instaurou um pensamento apocalíptico sobre a potência destruidora do homem em diversos âmbitos da sociedade. Giddens (1991, p.19) comenta que “não apenas a ameaça de confronto nuclear, mas a realidade do conflito militar, formam uma parte básica do ‘lado sombrio’ da modernidade”. Para o autor, o número de vidas perdidas nas guerras é um dado alarmante da ameaça das chamadas “superpotências” europeias,

que, com domínio de armamento tecnológico avançado, ao entrarem em guerra podem significar a erradicação completa da humanidade.

Com nossas decisões passadas sobre energia atômica e nossas decisões presentes sobre o uso de tecnologia genética, genética humana, nanotecnologia e ciência informática, desencadeamos consequências imprevisíveis, incontroláveis e certamente até incomunicáveis que ameaçam a vida na Terra. (BECK, 2006, p.6)

A sociedade de risco é, sob esse aspecto, uma sociedade do medo. Beck (2006, p.12) aponta que o medo cultiva uma situação pseudor-revolucionária no séc. XXI: “De novo e de novo perguntam e discutem: o que pode unificar o mundo?”, e a resposta está no medo ao terrorismo, por exemplo, que une os campos e nações dispersos contra o inimigo comum chamado terrorismo global. Esse medo gera uma obsessão pela vitória e conquista por meio da guerra, que é uma característica do homem moderno. Para Latour (1994), na década de 1990 o homem chegou a um momento de sua história no qual possui todas as fontes de poder e consegue, por meio de um discurso persuasivo, se isentar da culpa de suas ações na guerra, na política etc. Esse elemento o tornaria invencível, não fosse justamente o poder sem limites que o faz vítima de seu próprio sucesso (LATOUR, 1994).

Não é apenas por meio de consequências direcionadas, como ataques nucleares, que o homem sente os danos da sociedade de risco. Quando se trata dos impactos da modernidade no meio ambiente, o processo se dá, muitas vezes, de maneira inversa: silenciosamente, prolongado e quase invisível. Para Napier (2005), a imagem que se tem o Ocidente sobre o homem japonês vivendo em harmonia com a natureza, por exemplo, é um dos vários mitos modernos. Com o avanço tecnológico no país, as relações entre o indivíduo e seus lugares naturais sagrados estão desequilibradas.

Nesse sentido tem-se a poluição como um dos agentes mais propagadores dos riscos modernos, gerando desde perturbações em microrregiões até uma ameaça mundial caracterizada pelas mudanças climáticas. Por se tratar de riscos globais, Beck (1992) e Giddens (1991) apontam que essas ameaças fornecem um horizonte inquietante que não considera classes sociais ou fronteiras territoriais.

A ideia de conquista ilimitada e de dominação do homem sobre a natureza leva a impactos no planeta que colocariam assim a natureza como agente dominante sobre o homem (LATOUR, 1994). Isso chega até a sociedade na forma de uma ameaça mundial, que se manifesta então como o aquecimento global. Para Napier (2002), o cataclisma ambiental e seu aspecto apocalíptico, na perspectiva oriental, aparece também sempre como algo atrelado à transgressão humana sobre as forças naturais e o mau uso da tecnologia. É com o avanço industrial e tecnológico que a subjugação da natureza se torna parte da sociedade moderna, e o laço que unia o homem à natureza começa a se romper. A autora indica ainda que no Japão a consciência da fragilidade da civilização humana é algo presente culturalmente. Isso destoaria de perspectivas ocidentais que veem a vida humana como algo estável e garantido, como aponta Giddens (1991), quando diz que, se antes as vidas estavam atadas aos movimentos e disposições da natureza, a partir do séc. XIX, a indústria moderna transforma a natureza em um ambiente criado e um híbrido de tecnologia e natureza, sujeito à coordenação e controle humanos. Essa *natureza socializada* (BECK, 1992) torna os riscos ecológicos derivados do conhecimento humano uma realidade assustadoramente comum que vai desde acidentes como Chernobyl até a destruição do plâncton por meio da poluição, que diminui consideravelmente a quantidade de oxigênio na atmosfera (GIDDENS, 1991, p.140).

Os dois aspectos citados – guerra e meio ambiente – e sua relação com a modernidade têm consequências que mudam a vida do homem inclusive no âmbito simbólico e cultural. Um traço ligado a isso é o conceito de “desencantamento do mundo”, que estará também presente na análise de *Princesa Mononoke*. Marc Augé (2006) remete o conceito ao pensamento de Max Weber, quando este indica que, com a modernidade, os sistemas de crença e seus mitos de origem ligados ao passado desaparecem. Neste âmbito, o homem abre mão de sua ligação com o lado espiritual e conectado à natureza para se tornar dono de si mesmo, abolindo superstições, rituais e a “magia do mundo”. Os mitos então são substituídos por novas narrativas, permeadas por utopias modernas, sociedades futuristas e promissoras. Entretanto, de acordo com Latour (1994), a crença em um mundo desencantado substitui também o próprio objeto de desencanto. Nele, tira-se de cena deuses e seres sobrenaturais e coloca-se em seu lugar híbridos criados em laboratórios e fábricas, que são tão estranhos quanto os seres anteriores (LATOUR, 1994, p.113). Com a contextualização a seguir a respeito da ideia de sociedade de risco na mídia japonesa, será possível perceber mais traços da perspectiva de desencantamento do mundo e a ligação desta com a modernidade ilustrada nas animações nipônicas.

A mídia ficcional japonesa e o terceiro impacto

A sombra deixada pelos ataques a Hiroshima e Nagasaki pode ser acompanhada historicamente por meio da mídia internacional e, principalmente, japonesa. A partir dos anos 1950, quase 85% dos filmes japoneses permeiam este cenário (SATO, 2007). Após a derrota na Guerra, o Japão tem na mídia a representação de cinco fenômenos que marcariam o período conhecido como Terceiro Impacto: medo do holocausto nuclear;

tecnologia desenfreada; ecologia; fim do sistema *Ie*⁵; e novas reações e aberturas culturais ao Ocidente (CRUZ, 2014). Esses Grandes Impactos estão relacionados ao contato do Japão com o exterior e as transformações que isso causou em sua sociedade. Assim, tem-se como Primeiro Impacto, em meados do séc. XVI, a doutrinação católica; a introdução do arcabuz⁶ por mercadores portugueses; e uma vertente científica e tecnológica originária de uma defasagem neste âmbito até então. Já o Segundo Impacto seria caracterizado pela inserção do Japão na economia mundial por meio do tratado de Kanagawa, em 1854 (CRUZ, 2014). Atualmente, com a constante abertura à cultura ocidental, e, principalmente, estadunidense, já é possível encontrar diversos personagens na cultura pop do país que incorporam os símbolos e cores da bandeira dos EUA, por exemplo, como All Might, em *My Hero Academia*.

Para o Ocidente, o exemplo mais conhecido da herança nuclear japonesa chega sob a forma de um lagarto gigante que ganhou inúmeras releituras mundo afora: o filme *Godzilla*. O aparecimento de *Godzilla* sempre esteve ligado à ideia de destruição de Tóquio por uma força incontrolável, temida por todos os japoneses. O primeiro longa, dirigido por Ishiro Honda e intitulado *Gojira*, foi produzido em 1954 e trazia o personagem como uma alegoria da bomba atômica e das consequências que a radiação traria ao planeta e à vida humana (SATO, 2007). No longa, o monstro é originário da ilha de Oto, próxima ao Atol de Bikini, local no qual foram realizados testes nucleares. Afetado pela radiação, o lagarto tornou-se uma ameaça que assombraria o Japão por anos a fio e lembraria sua população de que uma hecatombe nuclear era uma possibilidade mais real que suas representações nas telas.

⁵ Sistema de modelo estrutural familiar que negava às mulheres direitos legais e as subjugava à vontade dos homens líderes das famílias.

⁶ Antiga arma de fogo portátil, o arcabuz consistia de um tubo de metal adaptado a uma coronha de madeira.

Esse enredo pautado na ameaça da tecnologia tem, nos anos que seguem o lançamento de *Godzilla*, desdobramentos para outros âmbitos, principalmente ecológicos e sociais. Com *Akira*, em 1988, o diretor e quadrinista Katsuhiro Otomo marcou seu nome da história do cinema de animação japonês ancorado em uma narrativa pós-apocalíptica na qual o governo investe em armas humanas psíquicas. *Akira* enfatiza a insensibilidade científica e sua subjugação aos interesses do poder. Napier (2005) reforça ainda a relação da temática com a técnica de animação e diz que esta última é o texto ideal japonês para expressar esperanças e pesadelos contemporâneos. De tal modo, em 1983 outra animação, *O Túmulo dos Vagalumes*, de Isao Takahata, é lançada como uma história que, segundo Denis (2010, p.170), convida o espectador a refletir sobre o horror das guerras. Nele têm-se duas crianças abandonadas durante a guerra e que têm que lidar com a cruel decadência física de seus corpos durante os ataques aéreos à sua cidade.

Neste âmbito, exemplos mais recentes da temática ainda conquistam muitos fãs e podem ser encontrados em animês e mangás que fazem sucesso mundo afora. Entre eles, destaque para *Sword Art Online* (2012-2020), que trata de questões envolvendo realidade virtual e realidade aumentada e os perigos de seu consumo pelos jovens; *Digimon Adventure Tri* (2015-2020), marcando o retorno da clássica animação dos anos 1990 agora com o mundo humano e digital sob a ameaça tecnológica da homeostase.

Apesar do embate entre tecnologia e ser humano ser um tema frequente nas produções ficcionais nipônicas, vale ressaltar que o país não está livre de contribuições para o avanço dessas tecnologias no contexto real. Pelo contrário, o Japão é atualmente um dos pioneiros em inovação

tecnológica em diversos âmbitos, sendo a terceira⁷ maior potência econômica mundial graças à sua economia altamente industrializada. Contudo, como citado anteriormente, tal característica não afasta a cultura pop japonesa dessa memória ligada aos riscos da modernidade (NAPIER, 2005). O país tem no estúdio Ghibli um forte representante desse movimento, voltado principalmente para os aspectos ambientais, como é possível observar em *Princesa Mononoke*. Assim, o diretor do longa em questão, Hayao Miyazaki, cuja vida e obras são intrínsecas à Segunda Guerra Mundial, será tema da seção seguinte, que contextualiza sua importância e de suas obras como remanescentes do Terceiro Impacto.

Hayao Miyazaki e o altruísmo como força da natureza

Depois de décadas atuando no cinema de animação, a consagração mundial de Miyazaki e do estúdio Ghibli se deu em 2001 com o lançamento de *A Viagem de Chihiro*, que se tornou um fenômeno no Oriente e no Ocidente, liderando as bilheterias nipônicas por 15 semanas e desbancando concorrentes como *Harry Potter e a Pedra Filosofal* e *Dinossauro*, da Disney (SATO, 2007, p. 78). O filme se tornou o animê mais premiado da história⁸, sendo ainda o primeiro filme japonês a conquistar um Oscar de melhor animação.

O diretor e cofundador do estúdio Ghibli, no qual atuou durante quase toda sua carreira, nasceu em 1941, em Tóquio, e cresceu em meio a um contexto emblemático de proximidade com a guerra. Seu pai era diretor de uma empresa que fabricava peças para aviões caça Zero em pleno período de guerra e essa parte de sua vida viria a refletir-se nas obras futuras do diretor com forte incidência. Denis (2010) comenta que o autor

⁷ https://brasil.elpais.com/brasil/2018/10/10/economia/1539180659_703785.html

⁸ https://www.imdb.com/title/tt0245429/awards?ref_=tt_awd

fez sua formação política na extrema-esquerda, que, pautada nos discursos pró-ambientais da época, traria uma visão militante aos seus trabalhos.

Sua primeira animação mais conceituada foi *Nausicaa do Vale do Vento*, baseada em um mangá de ficção científica pós-apocalíptica do mesmo nome. Com *Nausicaa*, o cinema conheceu pela primeira vez o conjunto de características que marcam as criações de Miyazaki até os dias atuais: mundos imaginários complexos e visualmente ricos, planos aéreos constantes, heroínas fortes em ação em aventuras marcadas por mensagens pacifistas e ecológicas (SATO, 2007). A sensibilidade dos personagens de Miyazaki com o meio ambiente traz à tona uma visão que reflete muito da cultura oriental, na qual a relação do homem com a natureza encontra-se no centro de sua cultura e religião. Novaes (2018) comenta que esses personagens têm muitas vezes aspectos pacifistas, embora todos, sejam estes protagonistas ou antagonistas, possuem elementos ambíguos em sua construção.

Após *Nausicaa*, o aspecto relacionado à consciência ambiental do diretor viria à tona plenamente no longa *Princesa Mononoke*, de 1997, no qual o embate entre o crescimento da indústria e a natureza seria a chave para a narrativa ecológica em cena (NOVAES, 2018). No filme, o diretor criou uma narrativa que mistura elementos fantásticos como espíritos e deuses benéficos que vivem em harmonia até que a ação do homem começa a desfazer esse equilíbrio. Na história, vê-se que com a intrusão de tecnologia metalúrgica, o desmatamento e presença da tecnologia no habitat natural, diminui-se o componente mágico e natural ou perverte-se ele em algo contaminado e maligno (CRUZ, 2014). Ao adentrar ainda mais um olhar sobre essa relação entre o tecnológico e natural, Denis (2010) aponta que:

O filme trata precisamente da “balança” entre o homem e a natureza no Japão do séc. XVI, em plena descoberta da industrialização. O que Miyazaki realiza são fábulas sobre a inconsciência dos homens e o poder dos deuses e dos espíritos, tendo muito claramente na ideia a loucura dos homens na sua relação atual com a natureza (DENIS, 2010, p.170).

Em *O Livro do Chá* (1906), o escritor japonês Okakura Kakuzō relata com pesar os tempos antigos orientais e reflete com nostalgia e lamentação sobre um mundo que se tornou “- ‘moderno’, ou seja: velho e desencantado”. É, portanto, um pensamento antigo sobre o “desencanto” e o sentimento de perda que permeiam as obras de Miyazaki mais ligadas às condições ambientais do planeta. Deuses, religiões, animais, vidas e jornadas se mesclam em lições que, no fundo, buscam reviver a essência e a bondade humana em um mundo cada vez mais moderno e frio. Com base na compreensão deste e de outros dos principais elementos recorrentes nos filmes do diretor apresentados até aqui, inicia-se no capítulo seguinte os procedimentos para a análise de *Princesa Mononoke*.

Contextualização do objeto, procedimentos e métodos

A animação *Princesa Mononoke* traz em sua narrativa um conflito marcante entre a natureza – representada pela heroína San e os deuses da floresta –, e o avanço industrial humano – sob o comando da antagonista Lady Eboshi. Ambientada em um Japão imaginado⁹, na trama, os deuses e a floresta começam a morrer após ataques constantes de um vilarejo extrator de ferro, que visa a desmatar toda a área florestal para ampliar seu potencial mercantil e extrativista. Em meio ao conflito, um jovem guerreiro, Ashitaka, se torna vítima de uma maldição deixada por um deus moribundo e precisa encontrar uma forma de acabar com a guerra que ali

⁹ Entende-se que a ficção cria uma imagem do Japão que não necessariamente deve corresponder à realidade, mas aproxima-se dela por meio da verossimilhança de seus personagens e ambientes.

se forma e também a cura para sua maldição. O filme é marcado ainda por crenças míticas envolvendo a religião xintoísta e seus deuses, ambientados em uma floresta onde animais, espíritos da natureza e outras criaturas fantásticas coexistem. Essas crenças se tornam um elemento central da história, pois conduzem o pensamento ecológico por meio da ligação espiritual entre homem e natureza representada pela protagonista San, uma garota que cresceu na floresta com os grandes deuses e luta contra o avanço industrial para defendê-los. *Mononoke* é uma das animações mais relevantes do final da década de 1990 no cenário internacional, arrecadando mundialmente mais de U\$159 milhões de dólares¹⁰.

Ao analisar *Mononoke*, optou-se por uma pesquisa do tipo descritiva, na qual se faz uma análise de conteúdo com base na metodologia de Bardin (2016), contemplando o longa selecionado em seu tempo total (134 min.). Acerca desta metodologia, estão presentes 3 fases principais: a pré-análise ou leitura flutuante; a exploração do material; e o tratamento dos resultados com a inferência e a interpretação (BARDIN, 2016). Durante a leitura flutuante, já foi possível conhecer melhor o contexto do longa, o que trouxe mais precisão para a escolha de cenas. A lógica acompanha o método de Bardin (2016) e, para a definição do *corpus*, as cenas escolhidas se constituíram sob a *regra da representatividade*, que a autora aponta como método de definição de um recorte representativo do material inicial, ou seja, do filme como um todo; e sob a *regra da pertinência*, que retificou a adequação das cenas como fonte de informação necessária para a composição da análise do objeto. O filme foi tratado em seu idioma original (japonês) com legendas em português e a tabela 1 descreve com mais detalhes o início e término da cena analisada escolhida.

¹⁰ Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0119698/>. Acesso em 12 de junho de 2019.

Descrição	Tempo de cena
CENA 1: Após receber um tiro com uma bala de ferro, o deus-javali Nago torna-se um demônio e ataca o vilarejo de Ashitaka.	Início - Término 00:02:26 - 00:07:30 Duração: 00:05:04
CENA 2: San dialoga com Okkoto a respeito da perda de propriedades sagradas dos animais místicos e da caça dos homens aos animais.	Início - Término 00:55:17 - 00:57:10 Duração: 00:01:53
CENA 3: O exército de Lady Eboshi libera gases tóxicos na floresta e inicia a guerra, marcada pelo uso de armas de fogo.	Início - Término 01:35:17 - 01:36:20 Duração: 00:01:03
CENA 4: Lady Eboshi mata o espírito da floresta, Shishigami, com sua nova arma de fogo e sofre as consequências de ter causado tamanho desequilíbrio.	Início - Término 01:52:30 - 02:05:20 Duração: 00:13:18

Tabela 1: Descrição das cenas para análise e sinalização do momento do filme em que ocorrem.

Fonte: Elaboração do autor.

Desse modo, após a leitura flutuante do objeto (BARDIN, 2016) e a exploração do material, observaram-se elementos como personagens, ambientação e diálogos para selecionar quatro cenas que evidenciam aspectos pertinentes ao aporte teórico utilizado, conforme se mostra na discussão a seguir.

Análise: modernidade e a subversão da natureza

Cena 1: a maldição de nago

A cena de abertura do longa traz um aspecto que se repete em vários momentos da narrativa e será aqui expandido para futuras menções. Nela, tem-se o deus-javali Nago, um dos deuses protetores da floresta, deixando seu habitat para atacar o vilarejo do clã Emishi. Tal comportamento inco- mum é despertado após Nago receber um tiro que aloja em seu corpo uma bola de ferro, que, apesar de não o matar, o contamina, tornando-o um ser impuro, um demônio que busca vingança e morte. Em seu estado

demônio, Nago é tomado por uma série de vermes que cobrem seu corpo, deixando-o mais forte e violento, além de irreconhecível, afastando-o de sua natureza não só de modo espiritual, mas também físico. Em seu novo corpo, esse ser é então, um híbrido, o resultado da intervenção humana na natureza de forma impensável. O híbrido, para Latour (1994), é o novo elemento comum nas relações entre homem e natureza, já que, com ele, não se separa a tecnologia da natureza, mas forma-se com a união dos dois algo novo, moderno.

Antes de morrer, Nago impõe seu julgamento à ação humana sob a forma de uma maldição lançada no príncipe do vilarejo, como descrito na fala do personagem: “– *Pequenas criaturas nojentas. Em breve todos vocês sentirão o meu ódio e sofrerão tanto quanto eu sofri*”. Napier (2005) diz que, ao lidar com “o que foi perdido”, o diretor inclui na narrativa um mundo em que a natureza ainda não foi dominada pelos humanos, existindo como uma força poderosa e fortemente marcada pela sua identificação como o Outro não humano. Quando esse espaço puro é invadido, como no caso da contaminação de Nago, inicia-se então um processo de destruição e caos.

Na cena citada tem-se o primeiro elemento de embate entre a modernidade e a natureza: o modo como as armas de fogo causam danos a tudo que é vivo e criam um ciclo de ódio e destruição. A busca por matar os deuses da floresta e conquistar a natureza faz com que esse ato violento reflita um descaso pelo divino, que, segundo Latour (1994, p.38) é parte da modernidade, já que “ninguém é realmente moderno se não aceitar afastar Deus tanto do jogo das leis da natureza quanto das leis da República”. É com a morte do primeiro deus, Nago, que o processo de “desencantamento do mundo” (WEBER apud AUGÉ, 2006) se inicia em *Princesa Mononoke*, já que o que se perde não está necessariamente

atrelado apenas à natureza, mas também à própria perda da humanidade (NAPIER, 2005).

Cena 2: a profecia de okkoto

Após a morte de Nago, a área antes protegida pelo deus na floresta começa a ser desmatada pelos servos de Lady Eboshi, para poder ampliar a exploração do solo da sua fábrica de extração de ferro. Para Giddens (1991) há no homem moderno um sentimento de insensibilidade que perpetua suas ações que põem em risco a si mesmo, e é o que observa-se no caráter da personagem Eboshi. Isso causa diversas alterações no ecossistema, refletindo o que Giddens (1991), fala sobre a transformação da natureza por sistemas de conhecimentos humanos. No filme, isso se dá de muitas maneiras: desde a tribo dos macacos se tornando carnívora – mesmo contra sua natureza – até a perda de poder de vários animais sagrados. No longa, esses animais estão se transformando em verdadeiros fantasmas, que representam não apenas a decadência de um âmbito natural que não consegue resistir aos humanos, mas também a não racionalidade atribuída àqueles considerados inferiores ou não civilizados por aqueles que, como Lady Eboshi, chegam para instaurar a modernidade (NAPIER, 2005).

Na cena 2, o segundo deus-animal que representa a floresta, Okkoto, diz à San que uma guerra contra os homens é inevitável, pois eles estão se tornando cada vez menores e mais estúpidos devido à ação humana, e logo serão presa fácil. Percebe-se aqui mais um momento que destaca o desencantamento daquele mundo. Segundo Napier (2005, p.232) “em contraste com mitos idealizados de harmonia e progresso [...] o filme oferece uma visão de dissonância cultural, perda espiritual e apocalipse ambiental”. Logo, a ideia de uma marginalidade criada para os deuses da floresta é também algo implícito às consequências da modernidade, que estabelece

periferias e centros (DUSSEL, 2000). Para Latour (1994, p.127), algumas culturas sempre se chocaram contra os modernos devido ao aspecto difuso de suas forças ativas ou espirituais. Nelas, os espíritos e os deuses ancestrais estavam misturados a tudo e, no mundo moderno, o desencanto se refletia em uma sociedade criada pelos homens com base em um deus suprimido. Em *Mononoke*, Miyazaki mostra que a perda da crença nessas entidades, somada à destruição ambiental, gera um processo de enfraquecimento dos seres divinos que os faz regredir, se tornando cada vez menores. O resultado deste processo seriam animais comuns incapazes de falar e tratados como “coisas” sem vida pelos seres humanos, que aqui se posicionam como modernos.

Cena 3: o ataque à cidade militar

Enquanto prepara várias armadilhas para retardar a chegada dos javalis que decidem atacar a Cidade de Ferro, Lady Eboshi dá o primeiro passo rumo à guerra que se seguirá e lança na floresta gases tóxicos que ferem os olhos e confundem o olfato dos animais, prejudicando sua organização. Aqui, mostra-se que mesmo uma comunidade pequena e, até então, considerada combatível pelos seres da floresta, surpreende com um armamento militar avançado que é, segundo Giddens (1991) uma característica até das menores nações, já que a tecnologia permite isso. Napier (2005) diz que no filme a floresta representa não apenas um refúgio, mas também um espaço de resistência e de ataque, como pode ser observado na cena com os javalis. Assim, todo o planejamento da guerra por parte da Cidade de Ferro está envolto em poderio militar e avanços científicos e tecnológicas: minas terrestres que matam muitos dos javalis; fumaça tóxica; bombas de curto alcance; e, principalmente, espingardas modificadas para tornar seu uso mais fácil e potente, usufruindo do ferro e da pólvora como forças indispensáveis para destruir o inimigo natural. Do outro lado,

carne e ossos oferecem a resistência, que logo passa a ser dizimada pela tecnologia de Lady Eboshi.

Com a morte em grande escala dos animais da floresta os humanos estão, naquele momento, criando mais riscos a si mesmos, como será percebido no desenrolar da trama. Assim, Beck (1992) contribui para a análise desse momento do longa quando afirma que a sociedade de risco começa a produzir e legitimar ameaças que não podem controlar, muitas delas relacionadas à ciência como auxiliar de seus processos. O autor ainda aponta que há, entretanto, uma reflexão do indivíduo referente a conhecer qual risco social, ambiental e individual aquela ação pode gerar. Isso é tratado no longa por meio dos conselhos que Ashitaka e outros personagens dão à Lady Eboshi, conscientizando-a das consequências em perturbar o equilíbrio com a natureza. Para Napier (2005), a figura de Lady Eboshi é tão transgressora quanto o papel de San na floresta, já que o mito do japonês vivendo em harmonia com a natureza, segundo a autora, está constantemente ligado ao feminino.

Assim, todas as mortes causadas pelo conflito em cena remetem também ao que Latour (1994) pontua ser o fim do passado ultrapassado. Na visão do autor os modernos têm uma temporalidade única que traz novos atores por meio de acúmulo de conquistas, invasões ou sucessão de catástrofes, marcando um novo tempo no qual progresso e decadência são seus dois grandes repertórios (LATOURE, 1994, p.71).

Cena 4: a morte do shishigami e o apocalipse ambiental

Com a tribo dos javalis quase dizimada, a guerra adentra a floresta na busca de Eboshi pelo Shishigami, o coração da floresta, que é o alvo final da mulher. No caminho, Okkoto também é ferido por uma bala de ferro e tem o mesmo destino que Nago no início do longa: torna-se um demônio que mata toda forma de vida que toca, resultando na morte do

último deus-javali. A forma como isso ocorre, porém, tem ligação novamente com o conceito de híbridos de Latour (1994): para poder se aproximar do deus-javali sem que este perceba, os soldados adotam uma estratégia de disfarce e arrancam a pele dos javalis mortos na guerra para cobrirem-se com ela. A tribo dos macacos os descreve, em sua ignorância quanto ao disfarce, como “– coisas más que não são nem humanas nem animais”.

Após a queda de Okkoto, tem-se ainda o declínio final dos deuses da floresta com a morte do último deles: o lobo Moro, companheiro de Mononoke, que é também vítima do armamento militar da Cidade de Ferro. A morte de Moro tem uma simbologia à parte, já que, como aponta Napier (2005, p. 143) “o lobo é um animal extinto no Japão, mas que mantém um poder mágico na imaginação japonesa. [...] comumente identificado como o espírito da montanha, é poderoso e misterioso, associado às forças sagradas e naturais”. Assim, destituída do lobo como seu último protetor, a floresta então tem sua vida ligada somente ao Shishigami, cuja cabeça é desejada por Lady Eboshi como presente a um de seus mais fortes senhores feudais que compram seu armamento. Conduzida por sua ganância, a mulher consegue cumprir sua missão e mata, enfim, o Grande Espírito, desencadeando assim resultados devastadores.

Como alusão ao ataque nuclear sofrido pelo país, Hayao Miyazaki conclui o desencantamento do mundo de *Mononoke* com um cenário que beira ao apocalíptico. A morte do Shishigami libera uma onda venenosa e mortal sem rumo, que destrói árvores, animais e humanos e traz o pensamento de Napier (2005) sobre o apocalipse no animê estar sempre atrelado à transgressão humana. Além disso, nesta cena o fatalismo do pensamento dos autores citados anteriormente se materializa, ancorado no conceito de “risco global” (BECK, 1992) ou “alta-consequência da modernidade” (GIDDENS, 1991), e traz a aniquilação total da vida como

resultado da perda de controle do homem sobre suas criações na modernidade e seu desejo de progresso. Contudo, Napier (2005) alerta para que a visão de que a tecnologia e a indústria são essencialmente ruins na narrativa pode ser ambígua, já que, enquanto destrói, Lady Eboshi tem também a intenção de criar e proteger – sua própria comunidade –, ainda que esta possa ser uma das justificativas do homem moderno para a colonização da floresta.

Na resolução para *Princesa Mononoke*, tem-se a chance de interromper um cenário destrutivo quando os personagens devolvem ao Grande Espírito sua cabeça e o ajudam a se libertar de sua natureza vingativa. Porém, a floresta está morta, e seus deuses protetores também se foram, deixando para trás um mundo desencantado. Deste passado, restam apenas Ashitaka e San, novos híbridos, marcados pelo sagrado à sua maneira e remanescentes rumo a um possível elo entre o homem e a natureza, o moderno e o antigo, que não esteja envolto em morte e destruição.

Considerações finais

Ao contemplar o objetivo geral proposto com a pesquisa por meio da análise do longa, foi possível perceber, entre outros fatores, como uma produção audiovisual pode ser influenciada fortemente pelo contexto no qual foi produzido. Ao ser lançado algumas décadas após os ataques nucleares no Japão, *Princesa Mononoke* traz uma carga política e ecológica explícita, como foi apontado por meio do diálogo com os autores utilizados. O poder destrutivo da modernidade visto em *Mononoke* é o poder destrutivo do indivíduo que a conduz. Portanto, como pode ser visto em *Lady Eboshi*, há intenções mascaradas na ascensão ao poder que podem parecer benevolentes, mas que se mesclam no poder destrutivo da tecnologia em uma relação questionável. Assim, característico de Miyazaki, seus personagens um tanto ambíguos caminham por uma tênue linha que

circunda a possibilidade de devastação e de criação. Esse olhar sobre a narrativa animada como potência instrutora para um pensamento ecológico aparece nas obras de Napier (2005) quando esta olha para o animê, mas também pode ser atrelado atualmente a outras animações fora do contexto japonês.

De modo a deixar um caminho a ser trilhado por outras pesquisas, pode-se perceber que a animação tem ainda muito a oferecer em termos de relevância social mesmo décadas depois de seu lançamento. Estudos posteriores encontram a chance de olhar mais afundo a forte presença da crença xintoísta no longa e sua conexão com o meio ambiente e também a incidência das personagens femininas como condutoras de papéis de gênero tão diferentes nos dois lados da guerra.

Referências

- AUGÉ, Marc. Sobremodernidade: do mundo tecnológico do hoje ao desafio essencial do amanhã. In: MORAES, Dênis de. **Sociedade Midiatizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.
- BARDIN, Lawrence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.
- BECK, Ulrich. Incertezas fabricadas. Em **Sociedade do risco: O medo na contemporaneidade**. IHU ONLINE - Unisinos. São Leopoldo, p.5-12, 2006.
- _____. **The risk society**. Towards a new modernity. Londres: Sage, 1992.
- CRUZ, Antonio Miguel Santa. **Lo que Miyazaki nos quiso decir**. ecologismo y hermenéutica detrás de Mononoke Hime. FOTOCINEMA - Universidad de Córdoba, Córdoba, nº 9, p.190-220, 2014.
- DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Lisboa: Texto e Grafia, 2010.

DUSSEL, Enrique. “Europa, modernidad y eurocentrismo”, em LANDER, Edgardo (coord.).

La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales, perspectivas latino-americanas. Buenos Aires: Clacso, 2000.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. São Paulo: Editora Unesp, 1991.

LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

LUYTEN, Sônia B. **Cultura pop japonesa: animê e mangá**. São Paulo: Hedra, 2005.

NAPIER, Susan J. **Anime: From Akira to Howls Moving Castle: Experiencing contemporary japanese animation**. New York: Palgrave MacMillan, 2005.

NOVAES, Viktor Danko Perkusich. **Aspectos autorais nas animações de Hayao Miyazaki**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) Universidade Anhembí Morumbi, São Paulo 2018.

SATO, Cristiane A. **JAPOPOP: O poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NSP- Hakkosha, 2007.

WEBER, Max. **A ética protestante e o “espírito” do capitalismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

Parte 2

O lugar dos fãs na Cultura Pop

Primeiro passo para uma recepção transmidiática com fãs: identificando o perfil dos fãs brasileiros de *Star Wars*

*Daniel Arias Zierhut*¹
*Valquíria Michela John*²

Fazer um estudo de recepção é um trabalho complexo e que exige muito do pesquisador, seja por características metodológicas ou mesmo pelos caminhos teóricos. Um mesmo grupo analisado pode render muitos trabalhos dependendo do lugar teórico em que se inicia a investigação. Este trabalho é parte de um projeto maior que busca compreender a relação dos fãs de *Star Wars* com a chegada da Disney à franquia. Mas, para se chegar a isso, a pesquisa teve diferentes etapas. A etapa aqui descrita trata da primeira aproximação com o público investigado, com o objetivo de compreender quem são os fãs brasileiros de *Star Wars*. Essa aproximação é essencial para atingir objetivos mais específicos, e, com os resultados aqui apresentados, abre-se um leque de possibilidades para trabalhos futuros, com caminhos que podem ser trilhados por outros pesquisadores que tenham interesse no tema.

A pesquisa parte do princípio de que *Star Wars* é uma narrativa transmídia consolidada. Essa indicação já foi investigada por autores como Rodrigues (2018), Scolari (2013) e Silveira (2010). A narrativa da saga se manteve de modo contínuo por quase 40 anos. Com a chegada da Disney, houve uma mudança editorial, em que a narrativa se dividiu em duas

¹ Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Brasil.

² Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Brasil.

linhas, uma canônica, que mantém todos os filmes, as séries animadas e os conteúdos produzidos a partir da aquisição pela Disney, e outra linha de universo expandido. Toda essa movimentação de compra e retomada da franquia no cinema fomentou debates intensos nas comunidades de fãs. *Star Wars* é uma franquia bastante conhecida quando se trata do relacionamento com os fãs. Foram estes que garantiram a sobrevivência da saga por tanto tempo, consumindo os produtos lançados e produzindo conteúdo baseado nesse universo.

Embora no percurso da pesquisa tenham sido encontrados pelo menos 20 trabalhos sobre a franquia no banco de teses e dissertações da Capes, nenhum destes se aventurou para definir um perfil do fã brasileiro. Essa definição é positiva para que se possa ter uma ideia com qual tipo de público se está trabalhando. Então o que pretendemos fazer é dar esse primeiro passo, sabendo como esse objeto é rico e pode render em trabalhos futuros.

Para atingir o objetivo, o caminho adotado é o de estudos de recepção, os quais, embora não busquem definições generalistas, buscam se aproximar dos grupos e entender melhor o funcionamento deles. Para esta pesquisa foram adotados como procedimentos metodológicos a observação participante, *survey* e entrevistas.

Outra peculiaridade desta pesquisa é que os pesquisadores se apresentam como aca-fãs, termo utilizado por Jenkins e corroborado por Lopes et al. (2018). Ou seja, somos fãs da saga e por isso nos inserimos na pesquisa, de modo que o trabalho é em primeira pessoa. Para melhor compreensão do capítulo, ele será dividido em 4 momentos: histórico, teórico, metodológico e analítico. Tenha uma boa leitura e que a força esteja com você.

Galáxia histórica – conhecendo *Star Wars*

Em 1987, George Lucas apresentou ao mundo sua ideia que viria a se tornar uma das maiores franquias da cultura pop, influenciando uma gama de produções e criando uma mitologia que segue repercutindo na vida das pessoas. O primeiro filme contou com um orçamento modesto, e suas duas sequências foram financiadas pelo próprio George Lucas para que conseguisse manter o controle criativo da história. A narrativa, que inicialmente chamou a atenção dos fãs de ficção científica, logo conquistou um público maior, que passou a se importar com aquela história familiar e heroica. Os personagens principais eram Luke Skywalker, Leia Organa e Han Solo. Luke era o típico representante da jornada do herói, o predestinado que inicialmente se nega, mas depois parte em uma jornada de descobertas para um bem maior. Leia era a princesa que lutava contra o regime imperial. Han Solo era um contrabandista que esbarrava nos protagonistas e se via envolvido em uma grande missão para salvar o universo. Para contrapor os protagonistas, existia o que a saga denomina de lado negro da força, personificado no personagem Darth Vader.

Quase 40 anos depois da trilogia original, a Disney compra a Lucasfilm Ltd, detentora dos direitos de *Star Wars*, e prepara a retomada da franquia nos cinemas. Em 2015 estreia *Star Wars – o Despertar da Força*, repetindo a fórmula inicial com três protagonistas, Rey, Finn e Poe Dameron. Rey fica com a parte de cumprir a jornada do herói, Finn é o fora da lei, pois abandonara o exército da primeira ordem, e Poe Dameron é o representante da resistência que luta contra a Primeira Ordem, os saudosos do Império. O vilão da vez é Kylo Ren, que busca seguir os passos do avô, Darth Vader. Com muitas semelhanças à história original, a nova trilogia, iniciada em 2015, agradou alguns fãs antigos e conquistou uma nova leva.

Assim que adquiriu a LucasFilm, que detinha os direitos sobre o universo *Star Wars*, a Disney divulgou uma nota, em uma das primeiras ações do novo comando, falando sobre como iria funcionar o universo a partir de então. No comunicado divulgado no *site* intitulado *The legendary Star Wars expanded universe turns a new page*, a companhia deixava claro as novas diretrizes narrativas da saga. Para compreensão, destaca-se um pequeno trecho do comunicado:

A fim de oferecer maior liberdade criativa aos cineastas e preservar o elemento surpresa e descoberta pela audiência, *Star Wars* Episódios VII-IX não contarão a mesma história contada na era pós O retorno do Jedi em seu universo expandido. Enquanto o universo que os leitores conheciam está mudando, não está totalmente descartado. Os criadores do novo *Star Wars* têm total acesso ao vasto conteúdo do universo expandido. (STAR WARS, 2014, tradução nossa).

Esse comunicado dividiu o universo *Star Wars* em dois, agora intitulados Cãnone e Universo Expandido. O Cãnone engloba todos os filmes e as séries animadas já produzidas em uma única narrativa, que se somaria aos novos produtos produzidos pela Disney. O restante do material – HQ's, livros, jogos, entre outros – entra agora no chamado universo expandido. Como explica o comunicado, essa decisão ajudaria os novos roteiristas, que teriam mais liberdade em suas escolhas. Os fãs, que já estavam receosos pela compra de seu universo favorito por uma grande empresa, nesse momento se dividiram ainda mais. Essa preocupação se deu porque há várias histórias e personagens muito queridos que seriam levados para o universo expandido. A franquia sobreviveu por tanto tempo em parte pelas suas expansões que alimentaram o desejo dos fãs por novos conteúdos. Mesmo antes da consolidação do termo, George Lucas criou um universo

que hoje se entende como “narrativa transmídia”. O que nos leva à galáxia teórica deste trabalho.

Galáxia teórica - narrativa transmídia e cultura de fãs

O ponto de partida teórico para a pesquisa é marcado pela cultura da convergência de Jenkins (2009). Segundo o autor, a sociedade passa por mudanças tecnológicas e sociais que afetam o relacionamento das pessoas com produtores de conteúdo. Nesse contexto, produtores e receptores ganham maior proximidade, e sua relação passa a exercer influências mais diretas. Ainda para compreender esse conceito, o autor apresenta três pilares essenciais: a convergência tecnológica dos meios, a cultura participativa e a inteligência coletiva.

O cenário de desenvolvimento tecnológico, avançando para a criação de dispositivos onde o acesso a conteúdo fica facilitado é um importante pano de fundo para acompanhar as demais transformações. A fusão entre empresas de mídia tem estendido a produção de narrativas que se espalham por diferentes plataformas. Quando aprendem a interagir com os conteúdos que estão consumindo e assumem um maior controle sobre o que assistir e quando assistir, as pessoas estão experimentando elementos da cultura participativa. O último ponto é a inteligência coletiva, um conceito apresentado por Lévy (2014) que vem da cibercultura e trata de um conhecimento construído coletivamente, em que cada um contribui com o que sabe sobre um assunto e com isso cria-se algo maior, que é distribuído entre mais pessoas.

É a partir da cultura da convergência que Jenkins chega à sua ideia principal, a narrativa transmídia. Em linhas gerais, é uma narrativa complexa, espalhada por diferentes plataformas e que possui contribuições dos fãs em sua construção. Cada plataforma utiliza sua linguagem para contar uma parte da história, sempre expandindo o universo principal e não

apenas repetindo o conteúdo de formato. Para Scolari (2013, p.46), a narrativa transmídia é: “um tipo de relato onde a história se distribui através de múltiplos meios e plataformas de comunicação, e em qual uma parte dos consumidores assume um papel ativo no processo de expansão.” Destaque para o fato de que o autor detalha que é apenas “uma parte” do público que assume papel ativo, pois nem todos têm a disposição e os aparatos necessários para a participação.

Alguns autores vão estudar a transmídia pensando mais nos aspectos técnicos, olhando somente para a expansão da história em diferentes plataformas, mas em um artigo recente, Santaella (2018, p. 78) retoma a centralidade da narrativa no conceito criado por Jenkins. Segundo a autora: “o poder central que a narrativa transmídia exerce sobre seu público se deve, sobretudo, ao fato de ser narrativo o discurso com que ela fisga a imaginação e os corações daqueles que a buscam”. Não é uma tentativa de sobrepor a “arte” sobre a “técnica”, mas entender ambos como um processo constitutivo dessa linguagem.

Como citado anteriormente, *Star Wars* já vem aparecendo nas discussões sobre narrativa transmídia há um tempo. Massarolo e Mesquita (2014, p. 10) apontam que o *storyworld* desenvolvido por *Star Wars*: “permitiu que fosse criada a coesão, consistência e continuidade entre os produtos da franquia cinematográfica, possibilitando que outros produtos derivados da saga original fossem criados, cada qual com diferentes funções[...]”. Scolari vai um pouco mais além e coloca a saga no que o autor chama de cânone da narrativa transmídia:

Quando se fala de narrativas transmídia, algumas obras sempre aparecem, de forma indiscutível, como exemplos paradigmáticos que o investigador ou produtor está obrigado a citar: *Star Trek*, *Star Wars*, *The Matrix*, *Piratas do Caribe*, *Harry Potter*, *Lost*, *The Walking Dead*... ou seja: podemos dizer que já existe um cânone de obras transmídia. Todas estas obras possuem algo em

comum: nelas o relato se expande de um meio a outro e os fãs participam ativamente nessa expansão. (SCOLARI, 2014, p. 73, tradução nossa).

Como Scolari bem destaca, os fãs ocupam um papel importante no contexto de uma narrativa transmídia, por isso, partiremos agora para a compreensão da chamada cultura de fãs. Por muito tempo o termo “fã” foi ligado a algo negativo, muito próximo de uma patologia, como uma devoção que não oferece resistência. Mas essa noção vem sendo desafiada.

Sandvoss, Harrington e Gray (2017) definiram três fases dos estudos sobre fãs. A primeira fase versava sobre poder e representação. Essa fase é marcada por pesquisas etnográficas e a figura do pesquisador *insider*, a ideia principal era mudar a noção de práticas de fãs como patológicas e destacá-las como atividades criativas e produtivas. São exemplos dessa fase os estudos de Jenkins (2015), Bacon-Smith (1992) e Fiske (1992). A segunda fase tem forte influência dos estudos sobre sociologia do consumo de Pierre Bordieu. Os estudos dessa onda vão destacar que a formação da identidade de fã é composta pelo local onde ele está. Seus capitais cultural, social e econômico vão atuar diretamente nas escolhas de consumo. Os estudos dessa época: “[...] sugerem que as comunidades interpretativas de fãs (assim como os atos individuais de consumo de fãs) são incorporados às condições sociais e culturais existentes.” (SANDVOSS, HARRINGTON E GRAY, 2017, p. 5, tradução nossa). A terceira onda é marcada por uma variedade de temas e abordagens. Em um nível mais fechado, as pesquisas focaram em entender as motivações individuais dos fãs, trazendo pesquisas inspiradas por teorias psicanalíticas. Nesse grupo se encontra o estudo de Hills (2002). Em nível macro, os estudos expandiram o foco, que era hegemonia e classes, e passaram a focar em outros aspectos sociais, culturais e econômicos, focando nas transformações da sociedade. Por fim Sandvoss, Harrington e Gray (2017, p.7, tradução nossa) definem: “A

terceira onda de estudos de fãs nos ajuda a entender e conhecer os desafios além da esfera da cultura popular porque eles nos dizem algo como nos relacionamos com nós mesmos, com os outros, e como nós lemos os textos mediados ao nosso redor.” A fim de esclarecer a noção utilizada aqui, entende-se que:

Todo mundo sabe o que um “fã” é. É alguém que é obcecado por uma estrela específica, celebridade, filme, programa de TV, banda; alguém que pode produzir páginas de informação sobre seu objeto de fandom, e podem citar suas linhas ou letras favoritas, capítulos e versos. Os fãs geralmente são altamente articulados. Os fãs interpretam os textos midiáticos de várias maneiras interessantes e, até inesperadas. E eles participam de atividades em comum – eles não são “socialmente atomizados” ou espectadores/leitores isolados. (HILLS, 2002, cap. prefácio, tradução nossa).

Essa noção mais abrangente de fã e claramente mais positiva virou o centro da discussão sobre cultura de fãs. Várias tentativas de restringir ou expandir o termo foram tensionadas na academia. Sandvoss (2013, p. 9) vai descrever o fã a partir de seu “engajamento regular e emocionalmente comprometido com uma determinada narrativa ou texto”. Pode-se dizer que o fã reserva parte de seu tempo para se relacionar com textos, em sentido amplo, sobre seu objeto de devoção.

Ainda no contexto da pesquisa cabe resgatar um estudo de Amaral (2016). A autora encontrou quatro aspectos/temáticas que precisam ser aprofundados nos estudos sobre subculturas e culturas de fãs: as questões de gênero; o gradativo envelhecimento das chamadas “culturas juvenis” e/ou subculturas; a questão da classe social; e o humor como tema contemporâneo. Este trabalho pode auxiliar na temática de envelhecimento do *fandom*, razão por que a discussão será retomada na análise.

Agora que foram apresentadas as bases teóricas para discussão do trabalho, podemos partir para a parte metodológica. A pesquisa principal teve várias etapas complementares. Para facilitar a compreensão, será relatado aqui apenas os passos que ajudaram a atingir o objetivo aqui apresentado.

Galáxia metodológica – construindo um estudo de recepção

Para a realização deste estudo, buscou-se inspiração nos estudos conduzidos por Barker; Mathijs (2008, 2016), que são grandes estudos de recepção sobre universos ficcionais, entre eles o estudo sobre *O Senhor dos Anéis* e *O Hobbit*. Estas pesquisas foram feitas utilizando o método de *survey*. Uma pesquisa *survey*, segundo Fink & Kosecoff (1985), citado por Günther (2003, p.1), é um: “método para coletar informação de pessoas acerca de suas ideias, sentimentos, planos, crenças, bem como origem social, educacional e financeira.” Neste tipo de pesquisa se utiliza o questionário, que mede opinião, interesses, aspectos de personalidade e informação biográfica dos respondentes.

Para elaborar o questionário foi realizada uma observação participante em três grupos de fãs de *Star Wars* no Facebook. Sendo assim, selecionou-se os dois grupos com maior número de participantes e que eram brasileiros, o *Star Wars* e o *Star Wars Brasil*. Houve ainda a adição de um terceiro grupo. O pesquisador fazia parte de um grupo brasileiro que tinha como tema *Star Wars*, chamado Academia Jedi do Seu Darth e que possuía mais de 80 mil membros, número superior aos dos grupos encontrados, por isso foi considerado pertinente a inserção desse terceiro grupo de fãs.

Para a pesquisa exploratória, utilizou-se o método de observação participante que “refere-se a um método de coleta de dados em que o pesquisador torna-se participante no evento ou grupo social estudado”

(BABBIE, 2003, p.74). Na observação foi feita uma leitura flutuante, pois não era um objetivo catalogar todos os assuntos, mas sim entender um pouco sobre os fãs para então preparar um questionário que alcançasse as peculiaridades do grupo. A observação foi feita no período entre maio de 2018 e maio de 2019.

Com as observações feitas, partiu-se para a construção do questionário. Este foi dividido em cinco páginas. A primeira página era para identificação do fã, com perguntas sobre sexo, idade, cor ou raça, nível educacional e ocupação. Na segunda entra aspectos de características de fãs, como participação em grupos de fãs, primeiro contato com a saga, razões para assistir *SW*, tipo de filme que define *SW*, participação em atividades de fãs. A última questão dessa página levava o respondente a classificar todos os filmes lançados entre péssimo e excelente. Também havia a opção de marcar se não assistiu ao filme. A terceira página adiciona o fator Disney à saga *Star Wars*, começa com uma questão sobre o acompanhamento dos lançamentos recentes, em seguida questiona em que suporte a pessoa assistiu aos filmes, se o conhecimento do universo expandido afeta a percepção sobre os novos filmes, questiona se concorda com a divisão entre cânone e universo expandido, e se os personagens antigos estão sendo bem desenvolvidos nos filmes pós-2015. A quarta página perguntava sobre os personagens da saga, e a quinta página tratava de três assuntos centrais discutidos nos grupos: política, religiosidade e diversidade. Para o trabalho aqui descrito, as páginas 4 e 5 não serão discutidas, ficando para outro momento.

O questionário foi compartilhado pela primeira vez dia 16 de maio de 2019 e fechado em 31 de julho de 2019. Foram computadas 1212 participações. Desse número, a plataforma considerou 256 respostas incompletas. Na fase de processamento dos dados, foram analisados os casos e aqueles que responderam 3 páginas foram considerados suficientes e

contabilizados, sendo descartados 100 respondentes. Portanto o número final de respondentes é 1112.

Para a fase de entrevistas, os fãs foram divididos conforme a trilogia de entrada na saga. Foram dois entrevistados que entraram pela trilogia Disney, dois pela trilogia *prequel*, e quatro pela trilogia original. Para maior diversidade entre os entrevistados foram observadas também questões de gênero, raça e idade, buscando representar uma parcela maior dos respondentes.

Galáxia analítica- traçando um perfil de fãs brasileiros de *Star Wars*

Um dos principais objetivos do questionário era construir o perfil do fã de *Star Wars*. Esse perfil foi construído a partir das respostas obtidas. A maior parte dos respondentes é composta por homens, chegando a 60% do público; as mulheres representam 40%; o número de respondentes que se identificam com outro gênero não chegou a 1%. Com relação a idade, o gráfico apresenta a seguinte distribuição:

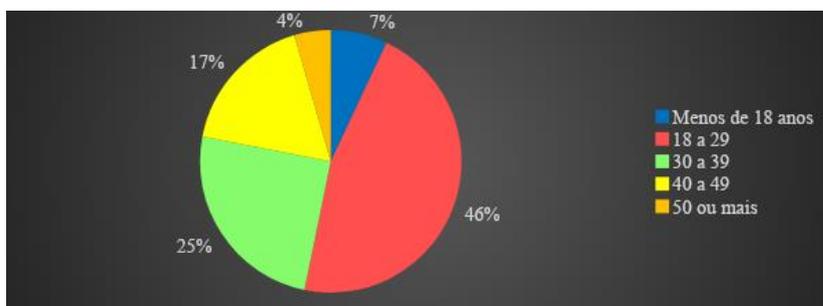


Figura 1 - Distribuição dos respondentes por idade.

Fonte: elaborado pelos autores.

O fator seguinte é a cor ou raça. As pessoas poderiam escolher as mesmas opções que são apresentadas em pesquisas do IBGE. Setenta e seis por cento dos respondentes se declaram brancos, 18%, pardos, 4%, pretos, 2%, amarelos, e indígenas não chegou a 1%.

Na escolaridade foram apresentadas como opções: ensino fundamental incompleto (1%), ensino fundamental completo (1%), ensino médio incompleto (6%), ensino médio completo (10%), ensino técnico incompleto (1%), ensino técnico completo (3%), ensino superior incompleto (26%), ensino superior completo (28%), pós-graduação (25%).

A pergunta seguinte para identificação do respondente era sobre a ocupação. Para tanto foram disponibilizadas grandes áreas para tentar afunilar as possibilidades de marcação. As opções foram as mesmas da pesquisa sobre *O Hobbit*, que foi mencionada anteriormente. Depois de certa insistência dos respondentes, foi adicionada a opção “outro”, mas sem possibilidade de descrição dessa outra área.

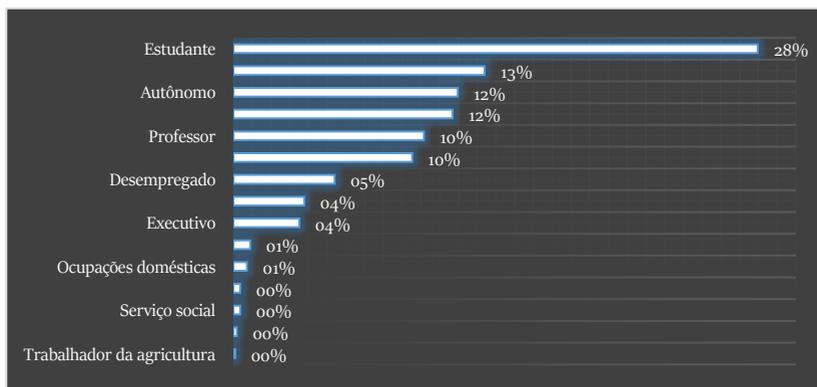


Figura 2 - Ocupação dos respondentes.

Fonte: elaborado pelo autor.

Fechando esse primeiro bloco, são necessárias algumas reflexões. O fato de o público ser majoritariamente masculino não surpreende, já que alguns levantamentos sobre *Star Wars* apontam nessa direção. Com relação a cor ou raça, os números são mais excludentes. Tendo 76% do público se identificado como branco, as possibilidades de comparação são reduzidas, e alguns aspectos podem não ficar tão evidentes. Na idade, a faixa etária de 18 a 29 anos representa 46% do público. Mas é interessante notar

na pesquisa os indícios de um gradativo envelhecimento do *fandom*. A imagem de fãs como adolescentes vai sendo transformada. Quando se coloca a idade da saga com a idade dos respondentes é possível perceber uma certa continuidade dos sujeitos no *fandom*. Mulheres representam 46% do público de 18 a 29 anos, a maior porcentagem entre elas.

Quanto a escolaridade, há duas situações. Quase 80% do público teve acesso ao ensino superior, tendo grande presença de ensino superior completo e pós-graduados. Não há como afirmar que seja uma característica do *fandom*, ou uma consequência do espaço de disponibilização do questionário. A ocupação “estudante” é a mais presente. Há pelo menos um representante de cada área disponibilizada. A categoria “outro” teve bastante adesão, deixando uma incerteza sobre quais seriam as outras ocupações.

O próximo grupo de perguntas estabelece uma relação ampla entre os fãs respondentes e *Star Wars*. Um total de 90% dos participantes participa de algum grupo de fãs – somente grupo *online* (59%), *online* e *offline* (29%) e somente *offline* (2%). Sendo assim, 31% participam de algum grupo fora do ambiente *online*. A maior parte ainda se satisfaz só com o consumo coletivo *online*. Outros 10% não participam de grupos, o que é expressivo, mostrando que a atividade de fã também pode ser uma atividade individual. O grande número de participantes de grupos *online* reforça a característica de cultura da convergência de aproximar as pessoas por afinidades específicas, sem a necessidade e as barreiras de um ambiente físico. A presença de um número crescente em grupos *offline* de acordo com a faixa etária pode indicar um hábito que se mantém.

O caminho mais comum para entrada no universo *Star Wars* continua sendo iniciar pela trilogia original (IV, V e VI), já que, do público respondente, 70% começaram por aí. Outros 27% começaram pela trilogia *prequel* (episódios I, II e III), e apenas 3% começaram pela trilogia

Disney. Mas há um dado que chama a atenção: 85% do público que teve o primeiro contato com *SW* através da trilogia Disney é feminino. As *prequels* foram uma importante porta de entrada para o público de menos de 18 anos (40%) e de 18 a 29 (44%).

Os números relativos a idade reforçam características da narrativa transmídia, sendo que o sujeito pode entrar no universo narrativo por qualquer um dos produtos, não havendo a necessidade de voltar no primeiro conteúdo lançado cronologicamente. Há uma discussão sempre presente nos grupos de fãs analisados sobre por onde se deve começar a acompanhar a saga. Sempre que um novato faz um questionamento nesse sentido, se inicia uma discussão sobre qual seria o caminho ideal para aproveitar melhor a história, se seria começar pela *prequel* e seguir o tempo narrativo da obra, ou começar pela trilogia original e seguir uma linha cronológica de lançamento. Nota-se que o caminho mais comum é iniciar pela trilogia original. Esses números mostram, com certa ponderação, que a trilogia Disney conseguiu atrair um público mais novo para a saga e um número maior de mulheres.

Na questão sobre o tipo de filme que classifica *Star Wars*, é interessante notar que várias respostas tiveram números expressivos. Sendo uma questão de múltipla escolha, toda opção poderia alcançar 100%. “Fantasia espacial” foi a mais marcada, com 71%; “ficção científica”, teve 57%; e “ação e aventura”, atingiu 48%. Na faixa dos 20% encontram-se “mundo de fantasia” (24%), “filme político” (23%) e “filme em série” (21%). Nessas respostas, o que se destaca é a noção de *SW* como um filme de fantasia espacial. “Ficção científica” aparece significativamente, mesmo os criadores negando essa noção em muitos momentos, e os especialistas criticando quem assim define a saga. George Lucas afirmou em entrevistas que *SW* era uma história infantil, próxima de um conto de fadas. O público da

pesquisa não comprou essa ideia, o que é perceptível na pouca expressão das opções.

Nas práticas de fãs, foram destacadas 12 opções específicas, além das opções “outras” e “nenhuma destas”. Na pergunta de múltipla escolha sobre as práticas, destaca-se a “leitura de HQ's e livros da saga”, com 66%, número expressivo e mais citado entre as opções. Quando se pensa em *SW* como narrativa transmídia, pode-se pensar que esse dado ajuda a corroborar com a noção de universo vasto, com muito a ser explorado. Em *SW* as outras plataformas auxiliam na ampliação desse universo. Coleção de objetos (61%), comentários online (60%), jogos (60%), debates sobre os filmes (57%) e participação em pré-estreias (47%), que aparecem na sequência de preferência, são outras práticas que fazem parte do escopo do que se entende como narrativa transmídia. São práticas de validação e expansão do conteúdo. RPG aparece discreto, com 19%. Práticas produtivas aparecem da seguinte maneira: *fan fiction* (17%), produção de *fan art* (13%), criação de *blogs* (9%) e produção de *fan films* (4%). Essas produções parecem refletir os custos e o tempo que se dispõe para fazer cada uma dessas atividades, por isso o fato de *fan film* ter pouca presença, não surpreende. Fecham a lista as opções “visitas às locações dos filmes” (3%), “nenhuma dessas” (5%) e “outras” (20%).

A questão 12 era para classificar os 10 filmes lançados até 2018 entre péssimo, ruim, médio, bom ou excelente. Essa classificação gerou uma nota de 1 a 5. Com a junção das notas gerou-se a tabela a seguir.

FILME	Média	Mediana	Moda	Amplitude
Episódio IV - <i>Uma Nova Esperança</i> (1977)	4,515	5	5,0	3,0
Episódio V - <i>O Império Contra-Ataca</i> (1980)	4,800	5	5,0	2,0
Episódio VI - <i>O Retorno de Jedi</i> (1983)	4,518	5	5,0	4,0
Episódio I - <i>A Ameaça Fantasma</i> (1999)	3,430	3	4,0	4,0

Episódio II - <i>Ataque dos Clones</i> (2002)	3,485	4	4,0	4,0
Episódio III - <i>A Vingança dos Sith</i> (2005)	4,255	4	5,0	4,0
Episódio VII - <i>O Despertar da Força</i> (2015)	4,262	4	5,0	4,0
Episódio VIII - <i>Os últimos Jedi</i> (2017)	4,098	4	5,0	4,0
Rogue One - <i>Uma história Star Wars</i> (2016)	4,616	5	5,0	4,0
Han Solo - <i>Uma história Star Wars</i> (2018)	3,264	3	4,0	4,0

Quadro 1 - Classificação dos filmes pelos fãs.

Fonte: elaborado pelos autores.

A leitura inicial dos números traz dados interessantes. A trilogia original permanece muito querida, poucos se “atrevem” a classificar de maneira negativa os filmes dessa época. A trilogia *prequel* por outro lado, já é mais criticada, com médias inferiores. Os dois filmes já lançados da trilogia Disney mantêm uma média neutra entre as duas anteriores. Os *spin-offs* apresentam dois casos extremos: *Rogue One* tem uma nota alta, enquanto *Han Solo* tem a nota mais baixa de todas.

As medianas permitem tirar uma conclusão, *Han Solo* e *Ameaça Fantasma* são os que mais dividem opinião, tendo um ponto central 3. Sendo assim, existe um número parecido de pessoas que vão classificar o filme positiva ou negativamente. A moda mostra que os fãs são gentis com a saga, com a grande maioria classificando os filmes como excelentes. Apenas *Ameaça Fantasma*, *Ataque dos Clones* e *Han Solo* tiveram um número maior de classificações como “bom”, o que ainda não entra em território negativo. Na amplitude fica claro que *O Império Contra-Ataca* é o filme mais próximo da unanimidade entre os fãs, com as classificações se dividindo somente entre “médio”, “bom” e “excelente”. *Uma nova esperança* teve sua amplitude aumentada porque um respondente classificou o filme como “ruim”.

Os respondentes tendem a fazer uma avaliação mais positiva da trilogia por onde adentraram a saga – a exceção é o Episódio II, que tem uma

avaliação ligeiramente maior dos grupos que não começaram pela trilogia *prequel*. Lembrando que a trilogia original é composta pelos episódios IV, V e VI; a trilogia *prequel* compreende os episódios I, II e III; e a trilogia Disney, os episódios VII, VIII e IX, porém, o IX não havia sido lançado.

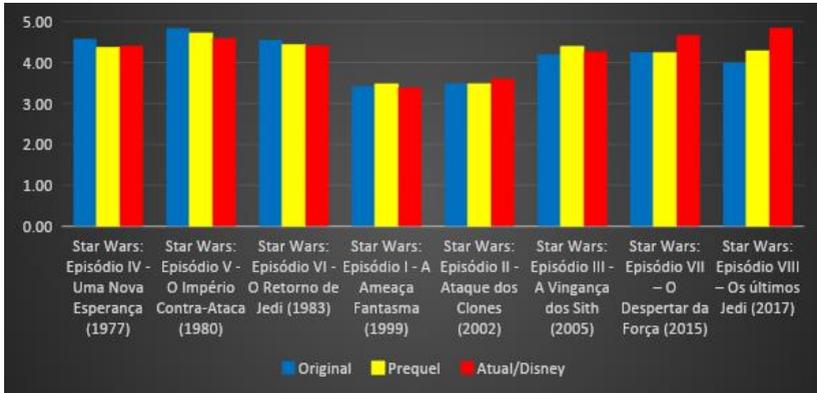


Figura 3 - Comparação médias dos filmes por trilogia de entrada dos respondentes.

Fonte: elaborado pelos autores.

Essa classificação dos filmes, mais do que gerar uma lista do filme preferido, tem o objetivo de mostrar tendências desses grupos. Fica clara a boa relação do público com a trilogia original, com a demonstração de que há uma certa nostalgia e um afeto maior por ela. A trilogia *prequel* continua sendo a mais criticada, tendo as médias mais baixas e recepção parecida entre os públicos. Na fase Disney, as notas sofrem interferências diretas das decisões do estúdio e de questões extranarrativas, pois é evidente que os filmes que compõem a linha principal incitam controvérsias mais intensas, principalmente nos debates. A linha *spin-off* apresenta dois extremos, o pior filme na classificação dos respondentes, e o segundo melhor entre todos. *Rogue One* parece reforçar uma ideia de que, se a narrativa do filme for boa, ele é bem avaliado pelos fãs. Embora tenha certa amplitude na classificação dos filmes, é massiva a classificação dos filmes como “bom” ou “excelente”, com a sinalização de que o afeto pela

saga é maior do que possíveis erros nas produções, segurando as médias em um patamar positivo sempre. É possível que os fãs reconheçam os erros de cada filme e discutam internamente, o que de fato foi verificado na observação dos grupos, mas na hora da classificação, o envolvimento com a saga ainda tem forte peso.

O terceiro bloco de questões tem como objetivo aprofundar a relação entre os fãs e as produções da Disney. Nessa relação, 86% do público diz acompanhar os lançamentos da Disney, e apenas 14% não acompanham. A questão seguinte era: “o que você já viu dos personagens no universo expandido afetou sua percepção sobre os novos filmes”? Quarenta por cento disseram ser indiferentes, 38% consideram-se afetados por esse vasto material do universo expandido, e os 22% restantes são taxativos ao dizer que isso não faz diferença. A respeito da divisão imposta pela Disney em universo canônico e universo expandido (*legends*), 59% consideram válida, 23%, não, e 18% desconhecem a divisão.

Para finalizar esse bloco, a questão 18 queria saber se na opinião do respondente os personagens antigos estavam sendo bem desenvolvidos nos novos filmes. No geral 41% consideram que sim, 37%, razoavelmente, e 23%, não. Na relação entre desenvolvimento de personagens antigos e a idade dos respondentes, com exceção da faixa de menos de 18 anos, a insatisfação com o desenvolvimento cresce com a idade. Há uma diferença considerável na percepção do desenvolvimento dos personagens antigos quando se leva em conta a trilogia de entrada do fã na saga.

Esperava-se encontrar um embate geracional mais intenso relacionado à idade dos fãs, o que não se confirma. O que parece ter uma influência maior na recepção é a trilogia de entrada do fã na saga. Como consequência, os respondentes que adentraram no universo *Star Wars* pela trilogia original tendem a discordar mais das decisões da Disney. Aqueles que entram nesse universo pela trilogia da Disney aceitam mais

as decisões, afinal, estão entrando nesse período em que essas escolhas apontam os caminhos para se seguir.

Após a apresentação de alguns dados coletados pelo questionário, podemos partir para uma análise mais profunda. Começamos com a definição de fã: quando se elaborou o questionário e em todas as vezes em que fizemos postagens nos grupos do Facebook, sempre convidamos diretamente quem se considerava fã da saga para responder o questionário. Muitos demonstraram um conhecimento avançado sobre a saga, haja vista as várias referências colocadas nas respostas. Para este trabalho, o que guiou a ideia de fã era a definição de Sandvoss (2013, p. 9) de que o fã é alguém engajado e com um comprometimento emocional com uma determinada narrativa ou texto. Essa definição parece suficiente para entender com qual público estávamos lidando. Por isso também abandonou-se qualquer ideia de criar uma hierarquia de fã. Os fãs têm formas diferentes de se relacionar com os produtos.

Isto posto, pensando nas questões do questionário, não havia uma questão que interpelasse de forma direta o respondente se ele se considerava fã ou não de *Star Wars*. O que fizemos foi abordar se ele participava de grupos de fãs no ambiente *online* ou *offline*. Isso, aliado ao fato de toda comunicação de convocação para resposta ao questionário tratar o respondente como fã, deixou uma lacuna incerta para discussão. Nas entrevistas, os respondentes foram questionados diretamente sobre se considerarem ou não fãs. Entre os 8, apenas uma ficou indecisa sobre a autodeclaração.

Não, eu acho que não consigo me considerar extremamente fã, mas eu gosto muito da trilogia. Eu gosto muito de assistir, mas eu não sei se eu consigo realmente me considerar fã, essa resposta é válida? (Entrevistada #05).

Percebe-se na fala a necessidade de um apontamento externo que poderia dar um aval sobre o pertencimento ou não ao grupo de fãs. Retornando ao questionário, é possível encontrar evidências de que a entrevistada participa de grupos de fãs e de várias práticas de fãs. Outros entrevistados também ficam na dúvida se são suficientemente fãs, pois não conseguem consumir tudo sobre a saga. A última resposta que apresentamos aqui agrega mais uma informação para essa discussão:

Eu assumo, eu acho que eu sou uma das pessoas que há um bom tempo me assumo como fã de Star Wars, tenho várias maneiras aí de demonstrar isso daí, né? (Entrevistado #02).

Como dá para perceber, esse entrevistado afirma ter maneiras de demonstrar o seu grau de identificação como fã. Toda a discussão que pretendemos ter aqui se conecta diretamente com uma necessidade de aceitação por uma comunidade. Há como perceber que aquela que não se declara e os que se declaram fãs logo buscam se justificar de alguma maneira. De fato, o entrevistado #02 é o que mais participa e produz coisas relacionadas ao universo de fã, pois tem um *site*, participa de grupos que atuam em eventos e convenções e ainda organiza encontros de fãs. Mas os demais respondentes também apresentam características de fãs, não só no consumo, mas no modo de se relacionar com a saga. Acreditamos que o ser fã está mais na conexão emotiva com a saga, que todos os entrevistados demonstram ter, do que com o consumo de todo o conteúdo disponível.

Com relação ao perfil dos fãs, foram encontrados vários tipos. O pico maior de respondentes do questionário foi no grupo de 18 a 29 anos, o que pode ser resultado do ambiente *online* de distribuição do questionário. O segundo grupo mais expressivo com 25% é o de 30 a 39 anos, e em seguida, com 17%, vem o grupo de 40 a 49 anos. Ainda aparecem 5% dos

respondentes no grupo de 50 anos ou mais. Essa participação reforça uma tendência apontada por Amaral (2016) de envelhecimento do *fandom*. Como *SW* tem mais de 40 anos, esse público mais experiente já era esperado. O interessante é perceber que estes ainda estão ativos em comunidades, o que mostra uma manutenção no interesse pela saga, quebrando a linha de *fandom* cíclico, onde em determinado momento da vida o fã deixa de acompanhar seu objeto de devoção. *SW* se encaixa muito mais no que Hills (2015, p. 156) chama de *fandom* de culto:

“tendo a defender que o *fandom* de culto – e que é por isso diferenciado do culto nostálgico em Fan Cultures – significa estar vinculado a um objeto da comunidade de fãs ao longo do tempo e no curso da vida. Há uma noção de envolvimento contínuo, de modo que o *fandom* cíclico parece ser definido e vivido em contraste a ele, quase como se reconhecesse um risco no envolvimento.”

Esse reconhecimento de *SW* como *fandom* de culto já nos leva para o próximo tópico. Uma característica apontada nos grupos é o fato de que o culto à saga tem um forte apelo familiar, isto é, que esse culto é passado de um familiar para outro. O questionário não contemplou esse fato nas suas questões, mas foi possível ter uma noção sobre isso nas entrevistas: dos oito entrevistados, cinco tiveram o primeiro contato com a saga mediado por algum familiar. Essa hereditariedade do culto é um componente importante para se pensar na manutenção do universo ativo mesmo sem grandes lançamentos, como apontado no tópico histórico.

Meu primeiro contato com a saga foi quando eu assisti com meu pai... (Entrevistado #01).

Meu primeiro contato com a saga foi através da minha irmã (...), ela tinha muitas falas que ela gostava e ela gostava muito do Darth Vader, aí ela me

colocou para assistir os primeiros três. Ela falou para eu baixar para assistir e o último ela queria assistir comigo que a grande revelação "*Luke I'm your father*". (Entrevistada #05).

Meu primeiro contato veio a partir do meu pai, que ele também é muito fã, e ele me levou pra assistir no cinema e também em casa ele me apresentou os filmes mais antigos. (Entrevistada #06).

Retomamos agora alguns resultados da questão sobre as razões que levaram o público a assistir *Star Wars*. Primeiro, dos que estão ligados ao *hype* em torno da saga, 6% disseram querer fazer parte de uma experiência internacional, 15% afirmaram que foram assistir devido à alta expectativa gerada pelo filme, 23% gostam de ver grandes produções quando são lançadas, e 8% do público diz ter ido acompanhar alguém. Para 24% dos respondentes, a razão para assistir é estar conectado a uma comunidade que aguardava os filmes. Os mais citados entre as razões foram o amor por filmes de fantasia (63%) e o apreço por filmes do estilo de *Star Wars* (71%). Sendo assim os principais atrativos de *Star Wars* seriam: o gênero do filme, o *hype* e a comunidade criada em torno da saga.

Há algumas práticas de fãs que foram mapeadas e reforçam a grande influência que a narrativa transmídia tem na saga. A prática mais comum encontrada entre os respondentes é a leitura de HQs e livros da saga, com 66% dos respondentes marcando essa opção. A pesquisadora Rodrigues (2018), que se aventurou pela galáxia literária de *SW*, aponta que o universo dos livros "...é no momento composto por mais de trezentos e cinquenta títulos, escritos por setenta e seis autores e que gera um valor de quase três bilhões e meio de dólares para a franquia, portanto é impossível não buscar estudar e compreender qual seu papel para a narrativa total." (RODRIGUES, 2018, p.122).

Seguindo por outras plataformas, 60% dos respondentes afirmam ter acesso a jogos da franquia. Esses números altos indicam que a expansão para outras plataformas é apoiada pelos fãs, e, embora não se consiga aqui ter uma noção de quais títulos têm maior adesão, mostram que os esforços em outras áreas têm surtido efeito. Aparecem ainda no escopo de práticas o jogo de RPG, por 19% dos respondentes. Essas narrativas adicionais mostradas até agora são lançadas oficialmente, então seguem as diretrizes da empresa detentora dos direitos. Mas há ainda as práticas produtivas dos fãs, em que eles criam baseados nas suas vontades e nos seus entendimentos sobre personagens e lugares. Nesse grupo aparecem: *fan fiction* (17%), produção de *fan art* (13%) e produção de *fan films* (4%). Com relação à participação em pré-estreias, 49% dos respondentes dizem já ter participado de alguma, o que tem efeito no mercado. A criação de *blogs* foi assinalada por 9% dos respondentes – um número alto, considerando-se o tempo que precisa se dedicar para este tipo de trabalho. Outro dado importante destaca que 61% dos respondentes afirmam ter coleção de objetos da saga.

Há uma disputa entre as trilogias centrais, enquanto a original segue como a mais bem avaliada, a *prequel* e a Disney parecem brigar pela segunda e, conseqüentemente, última posição. Levando em consideração os dados do questionário, os dois filmes (Episódio VII e VIII) da trilogia Disney conseguiram obter mais classificações como “excelente”, enquanto os episódios I e II alcançaram mais classificações como “bom”; apenas o episódio III vai conseguir mais classificações como “excelente”. Pesa na conta da Disney o filme *Han Solo*, que também alcança indicações como bom. A trilogia original tem mediana 5, *Rogue One* também consegue esse feito. Os demais filmes têm mediana 4.

O que se percebe é que a trilogia original ainda é mantida em um pedestal de adoração, com poucos classificando mal a obra que originou a

saga. Embora falte os dados do filme que fecha a aqui chamada trilogia Disney, é possível inferir que a trilogia *prequel* ainda tem índices menores. O que parece acontecer na trilogia Disney é que cada filme é avaliado de forma mais individual, e isso é reflexo também da produção.

Há mais três perspectivas que são interessantes para se colocar aqui:

1) *Star Wars* sempre mostrou um potencial enorme para extensões, então os fãs sabem que muitas histórias podem ser contadas nesse universo; 2) a retomada no cinema, mais do que reavivar comercialmente a franquia, também serviu para despertar a paixão dormente em alguns fãs; e ainda, 3) a saga retorna ao cinema pela terceira vez. Então, como um dos entrevistados define, os fãs agora podem passar o bastão para uma nova geração que vai conhecer algo que já conquistou pessoas diferentes ao longo dos anos.

Considerações finais

Esta pesquisa permitiu entender o *fandom* brasileiro de *Star Wars* dentro do que Hills (2015) chama de *fandom* de culto, em que o vínculo com o objeto de adoração é contínuo durante a vida. Isto pode ser percebido pela faixa etária dos fãs e os relatos sobre o ano de contato com a saga. A chegada dos novos fãs encontra uma certa resistência dos fãs mais antigos, mas é característica de uma narrativa transmídia permitir a entrada de novos fãs ao longo de sua existência, e *SW* tem procurado atrair esses novos fãs. Detectou-se uma centralidade dos filmes na saga, porque o *hype* causado quando uma história é lançada no cinema é maior que nos outros meios, principalmente por atingir um público externo ao *fandom*. Também se percebe o respeito à trilogia original que recebeu uma quantidade massiva de reações positivas (apenas três respondentes classificaram um dos filmes da trilogia original abaixo de médio). Pode-se perceber que o gênero e a narrativa de *SW* são os grandes atrativos da franquia e que

vai receber o reforço do *hype*, ou seja, da expectativa gerada pela comunidade de fãs para os próximos lançamentos. Ainda no comportamento dos fãs, é possível encontrar um bom número de fãs solitários, observadores, pouco ativos nas comunidades, mas que mesmo assim estabelecem relação de afeto com a saga.

Há alguns pontos que podem ser mais explorados por pesquisas futuras. Por exemplo, a baixa diversidade na raça dos respondentes é realmente uma característica do *fandom* ou é resultado dos métodos de coleta? Comparações com pesquisas de outros países também podem ser interessantes. Por exemplo, quando se compara os resultados desta pesquisa com a de White (2017), realizada no contexto estadunidense, percebe-se uma proximidade no perfil dos fãs. Infelizmente a pesquisa não conseguiu abranger a reação dos fãs ao Episódio IX, que, segundo o estúdio, encerra a saga Skywalker, já que o questionário foi aplicado no meio de 2019, e o filme estreou em dezembro. Estas são algumas considerações e possibilidades de investigações futuras para o vasto universo da saga.

Referências

- AMARAL, A. Cultura pop digital brasileira: em busca de rastros político-identitários em redes. **Revista Eco Pós**, v. 19, n. 3, p. 68–89, 2016.
- BABBIE, E. Metodologia de pesquisa de Survey, 2003.
- BACON-SMITH, C. **Enterprising women: Television fandom and the creation of popular myth**. University of Pennsylvania Press, 1992.
- BARKER, M.; MATHIJS, E. **Watching the Lord of the Rings: Tolkien's world audiences**. Peter Lang, 2008.
- BARKER, M.; MATHIJS, E. Introduction: The World Hobbit Project. **Participations**. Journal of Audience & Reception Studies, v. 13, n. 2, p. 158–174, 2016.

FISKE, J. The Cultural Economy of Fandom. **The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media**, p. 30-49, 1992.

GRAY, J.; SANDVOSS, C.; HARRINGTON, C. L. **Fandom: Identities and communities in a mediated world**. NYU Press, 2017.

GÜNTHER, H. Como Elaborar um Questionário. **Série: Planejamento de Pesquisa nas Ciências Sociais**, 2003. Brasília - DF: UnB, Laboratório de Psicologia Ambiental. Disponível em: <www.psi-ambiental.net/pdf/01Questionario.pdf>.

HILLS, M. **Fan Cultures**. London: Routledge, 2002.

HILLS, M.; GRECO, C. O fandom como objeto e os objetos do fandom. **Matrizes**, v. 9, n. 1, p. 147-163, 2015. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v9i1p147-163>>.

JACKS, N.; ESCOSTEGUY, A. C. D. **Comunicação e Recepção**. Hacker, 2005.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. 2º ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, H. **Invasores do texto: fãs e cultura participativa**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 2014.

LOPES, M. I. V. DE; GRECO, C.; CASTILHO, F.; et al. Sujeito acadêmico e seu objeto de afeto: aca-fãs de ficção televisiva no Brasil, 2018.

MASSAROLO, J. C.; MESQUITA, D. Reflexões teóricas e metodológicas sobre as narrativas transmídia. **Lumina**, v. 8, n. 1, p. 1-19, 2014. Disponível em: <<https://lumina.ufjf.emnuvens.com.br/lumina/article/view/356/308>>.

RODRIGUES, S. D. A. **A LITERATURA COMO PARTE DE UMA NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA: UMA VIAGEM AO SISTEMA LITERÁRIO DE STAR WARS**, 2018.

SANDVOSS, C. Quando estrutura e agência se encontram: os fãs e o poder. **Ciberlegenda** - Revista do Programa de Pós-graduação em Cinema e Audiovisual, n. 28, p. 09-41, 2013.

SANTAELLA, L. A potência expansionista da narrativa. In: L. Santaella; J. C. Massarolo; S. Nesteriuk (Orgs.); **Desafios da transmídia: processos e poéticas**. 1º ed, p.66-83, 2018. São Paulo: Estação das Letras e Cores.

SCOLARI, C. A. **Narrativas transmedia**. 2013.

SCOLARI, C. A. Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. **ANUARIO AC/E DE CULTURA digital 2014**, p. 71-81, 2014. Disponível em: <https://www.accioncultural.es/media/DefaultFiles/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf>

SILVEIRA, S. C. DA. **A Cultura da Convergência e Os Fãs de Star Wars: um estudo sobre o Conselho Jedi RS**, 2010.

WHITE, M. H. The Force is Too Strong with This One? Sexism, Star Wars and Female Heroes , 2017. Disponível em: <<https://www.markhw.com/blog/rey-hostile-sexism>>.

Relações de proximidade e o engajamento dos fãs na música pop: Shawn Mendes e a manutenção dos afetos

Nelice Mara de Nalle¹

Introdução

Os fãs têm se mostrado figuras determinantes quando o assunto é a validade e o posicionamento de artistas em meio a um *hall* de ofertas crescentes. Empenhados em prol do coletivo, falar de comunidades de fãs implica na compreensão de que suas atividades foram facilitadas pelo avanço tecnológico pós-anos 90, mas não se limitam ao ambiente virtual e nem mesmo são fruto de um esforço recente. Prova disto se dá com a intensa produção de *fanzines* ao longo da década de 1980, no que configura os primórdios da fusão entre consumidor e produtor de conteúdo.

Particularmente, em minha jornada como membro de *fan bases*, o que vi foi a atuação destes fãs em ambas as esferas, desde a mobilização e debate mediados pela internet, até as ações de promoção e fraternidade desenvolvidas de modo presencial. Tais experimentações me levaram a acompanhar de perto inúmeros episódios que exemplificam o comprometimento, a paixão e a busca dos grupos por algum tipo de proximidade com seus ídolos, ainda que esta seja superficial ou momentânea. Mais do que isto, estar inserida nesta realidade fomentou meu desejo em pesquisá-la e participar mais ativamente dela.

Ambientados entre os anos de 2016 e 2018, os *cases* abordados neste *paper* surgem de algumas destas experiências que pude viver por

¹ Centro Universitário da Serra Gaúcha, Caxias do Sul, Brasil

acompanhar o cantor canadense Shawn Mendes. Dentre os relatos aqui apresentados, destaco episódios que ocorreram nas duas primeiras visitas do artista ao Brasil, bem como as iniciativas por parte dele que corroboram para o debate acerca da dicotomia na relação de fãs e ídolos perante a indústria do entretenimento. O desenvolver da proposta, neste sentido, abrange dois aspectos norteadores a respeito da cultura participativa: por um lado, enfatiza as formas de engajamento anteriormente citadas e visualiza os *fandoms* como núcleos de encontro e pertencimento; por outro, compreende a adoção de uma postura estimuladora por parte do artista em relação a esta produção, além de sua retribuição capaz de estimular a participação mediante atos simbólicos de proximidade. Para tal, o que trago são condutas do próprio Shawn voltadas à criação de experiências de imersão e à ideia de mutualidade no relacionar-se com sua base de fãs.

Assim, e se tratando de uma pesquisa metodológica calçada por um considerável recorte de materiais heterogêneos, a seleção de um *corpus* qualitativo surgiu de amostras representativas que foram registradas/catalogadas em minhas peregrinações pautadas pelo cantor em questão. Ao me entender na figura de uma *pesquisadora-insider*, ou seja, por usufruir de uma elevada familiaridade com o objeto de estudo (AMARAL, 2009; HODKINSON, 2005) e ser presença recorrente em espaços de diálogo e celebração a ele dedicados, o que exponho é uma contribuição viabilizada por minha atividade enquanto *fan account* no *Twitter*, meu prévio trabalho em um *fansite* brasileiro dedicado ao musicista e minha interação e contato com outros fãs-amigos.

Bases de fãs e o desempenho de tarefas em prol do coletivo

O complexo sistema de mobilizações baseado no escambo é uma realidade nas bases de fãs desde antes da internet, quando a troca de dados materiais e imateriais tinha dificuldades de logística ocasionadas pelas barreiras geográficas. Ao longo das décadas, fãs e entusiastas dos mais diversificados segmentos compartilharam informação, conversaram através de cartas ou periódicos, se reuniram para enaltecer seus objetos comuns de afeto e, eventualmente, construíram conteúdos cujo valor e significado só existiam dentro daquele pequeno nicho de pessoas. Tais comunidades afetivas consistem no estabelecimento de demandas e geram, por si só, um campo de atuação para o fã em sua posição de produtor.

O que talvez não esteja claro ainda é a essência multifacetada dos fã-clubes e seus significados no contexto de celebração do fã. Como ambiente de adoração, as comunidades são ambiente permissivo para extravasar caracteres das personalidades de seus membros, acolhendo as diferenças e remando contra a maré das perspectivas negativas aplicadas ao consumidor fidelizado (JENKINS, 2009). Há, também, o fator de memória que torna o fã-clubes um acervo comum, acessível e disponível ao compartilhamento. Conforme Tiago Monteiro explica, esta partilha expande o significado, propõe a interação e concede atenção ao artista e seus feitos diante de uma grande teia que “atua no sentido de preservar a memória e bloquear a possibilidade de esquecimento” (MONTEIRO, 2006, p. 06). Não alheio a esta circulação de conteúdo, é bastante comum visualizar nas mobilizações da *Web* os fãs que se tornam uma referência para os demais devido ao seu desempenho ou serviços prestados diante da necessidade do grupo. Aqui, destacam-se membros com aptidões artísticas, que produzem quadros, possuem conhecimento em *softwares* de edição de imagens,

criam *fanfics*, editam vídeos ou realizam *cosplays* para homenagear seus interesses (CURI, 2010, p. 11).

Acerca disto, a configuração de uma linha de trabalho incitada pela afeição surge baseada no interesse em comum e na consequente demanda por serviços em prol dos demais (FERREIRA, 2012, pg. 02). Nesta instância, os fã-clubes constituem locais de mediação para a troca de ideias e organização promocional amadora, bem como o uso de aptidões individuais na construção de conhecimentos colaborativos e no desenvolvimento do todo (LÉVY, 2003). Isto tudo pode ser verificado na era digital através do papel de voluntariado do fã atuante em portais de notícias criados para informar suas comunidades, em campanhas online que geram aumento de *streams* e em votações virtuais que consagram produtos por meio do voto popular.

Diante de tão vasta atuação, há de se compreender a intensificada presença do consumidor nos produtos por ele adquiridos, fator desencadeado simultaneamente ao crescimento da internet. É notável que a participação do público ditou novos padrões de consumo e revolucionou a imagem de espectador tida até o momento, obrigando a indústria do entretenimento a repensar sua forma de comércio e abrangência. De maneira semelhante à necessidade social da imprensa como veículo difusor de notícias, as organizações de fãs sistematizam suas formas de circular informação bem como as fontes que lhes abastecem o que nos faz retomar o fator de exercício espontâneo emergente nas comunidades como um legítimo indício de que a produção de conteúdo é irrestrita e gera retorno ao produto sem a dinâmica do investimento financeiro. O coleguismo e a doação integram, neste aspecto, o dinamismo da relação entre fãs trabalhando para o coletivo, seja traduzindo materiais, legendando vídeos, criando textos ou divulgando pautas para os seguidores que não estariam a par das novidades sem esta ajuda.

As redes sociais, fortalecidas nos últimos anos, viabilizam um espaço receptivo capaz de propiciar a promoção, a troca e o engajamento grupal, sendo um exemplo bastante evidente da atuação e do alcance da produção coletiva. Neste âmbito, os fãs constituem importante presença na *web* ao expandir seus contatos e ir além dos limites geográficos impostos, em uma movimentação fruto da busca por um grupo de interesse comum.

Conforme Howard Rheingold observa, a ação coletiva oriunda do ambiente virtual se tornou um método não restritivo à *web*, mas sim um canal que pode gerar manifestações fora dela, servindo de núcleo engajador (RHEINGOLD; 2007). Intitulado de *Smart Mobs*, este conceito de engajamento *on/off* pode ser percebido na realização de encontros de fãs organizados nas redes e concretizados presencialmente, como ilustra a Figura 1.



Figura 1: Reunião de fãs em Porto Alegre.

Fonte: Acervo pessoal da autora. Acesso em 10 de abr. de 2020.

A respeito destas cooperações mais pontuais, que implicam na presença física e no fator geográfico para existir, o que se sinaliza é a polivalência do papel exercido pelo fã como promotor e de sua capacidade

em não se limitar ao período de virtualidades. Num ambiente de interação amplo, mas segmentado no sentido de constituir uma rede fechada, a atuação do fã tende a ser voltada visando os seus colegas de *fandom* e o interesse que já é cultivado. Consequentemente, quando se propõe a exteriorizar essa produção, o serviço também ultrapassa o ciclo restrito de consumidores cativos e constitui a exposição a outros públicos.

Shawn Mendes e o surgimento de celebridades na internet

Nascido no fim de uma era transitória, que apontava para a ascensão astronômica da *web* nos anos seguintes, Shawn Mendes integra o grupo de jovens cuja popularidade online migrou do alcance no canal do *YouTube* para a solidez de uma carreira no mundo da música. Junto a uma leva de pré-adolescentes lançados pela internet, o canadense de então 15 anos fez seu nome despontar postando pequenos vídeos no pós-tumo serviço de armazenamento de audiovisuais chamado *Vine*.

O que possivelmente diferencia de forma mais destacável a ascensão de artistas similares a Shawn Mendes, criados e moldados online, é justamente o fato de que eles já construíam um significativo público cativo de admiradores antes da indústria reconhecê-los. A exemplo do que Justin Bieber havia feito anos antes, Shawn era um jovem artista em ascensão empenhado em manter uma relação com seu consumidor, um nicho dominado por membros tão inexperientes quanto ele.

Ao desenvolver estes laços, era construída uma rede de comunicação afetiva capaz de ignorar limites intocáveis imputados às celebridades, ao mesmo tempo em que incentivava produções de fãs e engajamentos cada vez mais intensos e apaixonados (CROFT, 2017). De fato, tamanha repercussão online fez aumentar a popularidade dos perfis do músico, que se tornou um dos três cantores com maior número de seguidores,

ultrapassando as 100 mil visualizações em menos de 24h no seu primeiro vídeo postado.

Graças a uma das publicações, datada em 21 de dezembro de 2013, Shawn encabeçou a lista de recomendações do *YouTube* no ranking de pesquisa para a música *Say Something* (Figura 2), interpretada pelo duo *A Great Big World* em parceria com Christina Aguilera. Tal vídeo serviu de porta de entrada para o mercado profissional e incluiu Shawn no catálogo da *Island Records* depois de negociações envolvendo o empresário Andrew Gertler, que localizou o cover ao pesquisar pela faixa original.

Em 2014, menos de um mês depois da assinatura do contrato, Mendes concretizou seu *debut* lançando o single *Life of The Party*. A faixa obteve repercussão positiva mesmo sem promoção nas rádios por parte da gravadora e garantiu que Shawn, então aos 16 anos, se tornasse o artista mais jovem a entrar para o Top 25 da *Billboard Hot 100* devido a uma música de estreia (que ultrapassou as 150 mil cópias na primeira semana).

Perante o cenário atual, ritmado por vendas virtuais e *streams*, a transição de *youtuber* para um dos 11 artistas mais ouvidos no mundo reforça a influência do público na solidificação da carreira de Shawn.



Figura 2: *Print screen* da música *Say Something* publicada no YouTube.

Fonte: Canal oficial do artista. Acesso em 10 de jun. de 2018.

Com três discos lançados, Shawn angaria 47 milhões de ouvintes mensais no *Spotify*, sendo que mais de 680 mil destes usuários são de São Paulo. O número, a propósito, colocou a capital paulista no segundo lugar da classificação global de cidades que mais consomem suas canções.

Recompensa emocional: interações *web* e o estímulo ao produzir dos fãs

À medida que se estabeleceu no mercado fonográfico, Shawn seguiu explorando as redes sociais como seu principal canal de interação. À frente de um *fandom* majoritariamente adolescente, altamente comprometido e ativo na internet, o cantor abastece estes fãs com vídeos, fotos e textos de sua autoria, mesmo possuindo uma equipe apta a auxiliar na administração das contas.

Salvo os *posts* produzidos pela dita equipe, os quais têm função publicitária e, portanto, exigem maior formalidade, o que se percebe na

presença digital de Shawn Mendes é a promoção do diálogo de proximidade, inserindo os fãs em seu cotidiano e embasando a crença em uma relação bilateral. A contribuição oriunda dos fãs, aliás, fora várias vezes encorajada e até solicitada, no que parece uma tentativa de dar voz a quem o acompanha.

Simbólico exemplo disto ocorreu durante a reta final de divulgação do disco “*Illuminate*”, em 2017. Via *Twitter*, Shawn instigou os fãs a participarem da escolha do desenho que ele tatuaria como forma de eternizar os feitos e a simbologia de sua segunda era na indústria musical. Para tal, a publicação (Figura 03) solicitava sugestões estéticas pensadas e esboçadas pelos fãs e que apresentassem algum significado relativo ao CD.

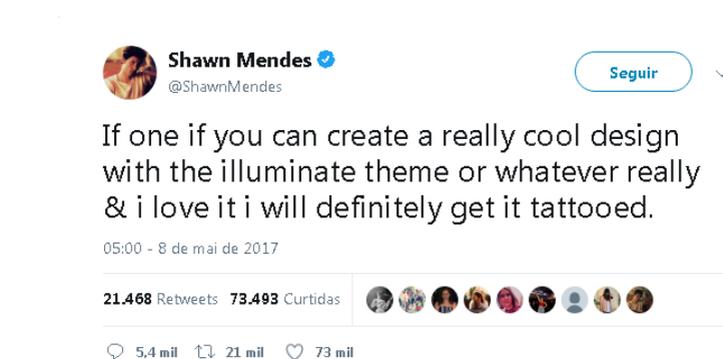


Figura 3: Tweet do cantor solicitando a participação dos fãs.

Fonte: Twitter.com/ShawnMendes. Acesso em 24 de jun. de 2019.

Como resposta, significativa parte do conteúdo enviado pelos seguidores era uma mescla de desenhos, pinturas e referências de tatuadores e/ou trabalhos prévios disponíveis em *sites* como o Tumblr, WeHeartIt e o Pinterest. Houve, ainda, os fãs que optaram por descrever ilustrações e conceitos em forma de texto, detalhando elementos, inspirações e justificativas para defender suas criações (Figuras 04 e 05).



Figuras 4 e 5: Esboços desenvolvidos pelos fãs como sugestão de tatuagem.

Fonte: Twitter.com. Acesso em 13 de jun. de 2019.

Dois meses após o *tweet*, foram divulgadas fotos do trabalho escolhido e adaptado para a tatuagem do cantor, que aplicou a ilustração no braço direito (Figura 06). A arte compila referências de vários desenhos feitos por fãs e traz flores e contornos azulados em menção aos tons usados no material gráfico do disco.



Figura 6: Tatuagem desenhada pelos fãs em sua aplicação no braço direito do cantor.

Fonte: Instagram. Acesso em 10 de jun. de 2019.

Dentre numerosos envios anexados à publicação, destaco a recorrência de analogias ao “paralelo luminosidade *versus* escuridão”, aqui apresentados nas figuras de lâmpadas e de lua. Estas construções refletem a capacidade dos fãs de se apropriarem de algo pré-estabelecido na formação de suas leituras (PAIVA; VIEIRA, 2015) a partir do momento em que derivam da temática pensada por Shawn para a “era *Illuminate*” – definida como um lembrete de que “a música nos auxilia a enfrentar as dificuldades e é uma das coisas no mundo capaz de iluminar as pessoas em tempos sombrios”.

Maratona de engajamento online e o papel do consumidor-fã

Exatamente um mês antes da chegada de um novo trabalho às lojas, em 25 de abril de 2018, Shawn Mendes fez o lançamento mundial da capa de seu terceiro e homônimo álbum através de uma transmissão em tempo real no YouTube. A ação integrou uma ampla e forte estratégia da *Universal Music Group* voltada ao público fidelizado que envolvia inúmeras ações a partir do cunho participativo.

Ao longo da *livestream*, a temática floral da chamada “terceira era” do musicista foi apresentada com a montagem de um painel que reproduzia a ilustração original escolhida para ser o carro-chefe do produto (Figura 07). Nas cerca de nove horas de programação ininterrupta, os fãs foram tendo acesso gradual à imagem, construída “ao vivo” por um grupo de floristas, artistas gráficos e pintores.



Figura 7: Capturas da *live stream* em suas últimas horas de duração.

Fonte: Canal oficial de Shawn Mendes no YouTube. Acesso em 20 de Maio de 2019.

Simultaneamente, Mendes e sua coordenadoria de *marketing* falavam do processo de criação, inspirações e as características do projeto através do *chat* embutido na transmissão. Outro aspecto que garantiu as 9 horas de interação ocorreu porque era possível aos fãs identificar os instrumentais das canções inéditas tocando ao fundo, ao passo que a conta de Shawn divulgava, em primeira mão, os títulos destas 14 faixas.

No final da transmissão, a imagem escolhida para estampar a capa do disco foi divulgada e se tratava de uma arte feita por fãs no aplicativo *Photo Lab*. O *fan work* despertou o interesse de Shawn pelas colagens surrealistas do artista brasileiro Marcelo Monreal, contatado a partir disto para fazer parte do projeto.

Experiência imersiva e o fortalecimento da conexão durante a *Illuminate World Tour*

Ao longo de 2017 e como parte da divulgação massiva do disco *Illuminate*, Shawn realizou a sua segunda turnê mundial passando por cinco continentes. Com um projeto de concertos incluindo locais onde ele nunca havia se apresentado, o compositor participou da direção de arte dos

shows para propor um conceito artístico que trazia luzes, projeções e narrações na voz do próprio Shawn.

Diante do desafio de tornar intimista até mesmo os shows pensados para grandes locais, o suporte estratégico da equipe concebeu a atmosfera da turnê estabelecendo maneiras de trazer os fãs o mais perto possível do artista, tanto emocional quanto fisicamente. Conforme entrevista à *TPI Magazine*, o *designer* de produção do grupo, James Scott, explicou que havia uma preocupação narrativa de conectar as pessoas e fazê-las ser parte da experiência em todos os espaços da arena, “fosse a partir da iluminação escolhida ou da encenação se materializando como um meio pelo qual Shawn estaria dialogando com cada um dos fãs presentes”.

A fim de reduzir a distância que separava palco principal e plateia, o mapa de assentos do projeto recebeu a implantação de um palco extra chamado de “*Stage B*”. A estrutura redonda foi instalada no meio das pistas, onde Shawn podia transitar e cantar cercado por fãs. Era ali, sem a banda de apoio, que ele interpretava baladas lentas e *covers* remetendo aos seus primórdios como *youtuber*, num resgate nostálgico e pessoal durante o qual a única companhia do cantor era o coro do público.

Complemento visual ao apelo sentimental dos shows, outro elemento simbólico idealizado fora uma esfera lunar em LED, inspirada na tecnologia e arquitetura das instalações de Rafael Lozano-Hemmer (Figuras 08 e 09). Não por acaso, era comum que algumas canções fossem performadas tendo esta esfera acima do espaço onde Shawn estava posicionado, o que trazia à tona a ideia de que o ponto de luz era, na verdade, “a representação da consciência interior de Shawn, meio pelo qual ele se expressa da narrativa artística entrelaçada entre as músicas” .



Figura 8: Balão de LED utilizado nos cenários da turnê *Illuminate*.
Fonte: Galeria do shawn-mendes.com. Acesso em 15 de mai. de 2019.



Figura 9: Instalação artística *Solar Equation*, de Rafael Lozano-Hemmer.
Fonte: Site oficial do artista. Acesso em 16 de abr. de 2020.

Por trás do show propriamente dito, o fator comercial encontrou uma forma rentável de dar vazão ao desejo do fã de estar o mais perto possível do ídolo. Se o concerto por si só envolvia todo um posicionamento de

legitimação do *fandom* e crença na relação, o lançamento de pacotes VIP oferecia o contato-produto mediante o pagamento de um valor à parte que garantia experiências exclusivas. Quem desejasse conhecer mais da intimidade do cantor poderia visitar uma exposição de itens do vestuário, prêmios, brinquedos e objetos do quarto dele que constituíam um museu itinerante de acesso restrito (Figura 10). Dependendo da modalidade de VIP escolhida, este fã ainda teria a chance de passar um tempo na companhia de Shawn, além de levar itens limitados para casa aos quais os demais não teriam acesso.



Figura 10: Paineis com objetos pessoais de Shawn expostos no museu itinerante da turnê.

Fonte: Arquivos de fãs compartilhados no Twitter. Acesso em 10 de abr. de 2019.

Ainda sobre os pacotes VIPs, uma das mais cobiçadas experiências comercializadas era o Q&A, sessão de perguntas e respostas que colocava Shawn frente a frente com o *fandom* em uma sala dos bastidores. Para as *fanbases*, estar na plateia de um bate-papo informal aos moldes do Q&A acabava por concretizar a atmosfera de familiaridade tão almejada, emoldurando um cenário de vínculo compartilhado entre anônimos e celebridades definido por Shawn como uma relação “de pessoa para pessoa”.

M&G, a comercialização de experiências e o contato-produto

Como visto, a exploração de relacionamentos tendo por base o produto humano salienta um mercado projetado para suprir carências e instigar o envolvimento com o auxílio da emoção. Na era da tecnologia, mais do que uma estratégica forma de fidelizar clientes, instigar o imaginário do consumidor e alimentar suas idealizações é “arrancar a figura do ídolo de um pedestal”, fazer com que o fã acredite na possibilidade do contato e permitir que ele viva essa relação crendo na mutualidade. Enquanto todo o movimento de interação *on* já representou uma transição e tanto no modelo de comunicação, a mudança teve um impacto ainda mais intenso na desconstrução de conceitos relativos ao teor divino, inacessível e irretocável que acompanhava o status da fama desde a monarquia (MOREIRA; RIOS, 2016, p. 02).

Offline, a popularidade de ações que propõem proximidade aponta que o desejo em se estar perto do objeto de afeto segue um componente comum no imaginário dos fãs. Logo, encontros remunerados que permitem pagar pela companhia dos ídolos e posar para fotos (MORAES, 2018) surgiram visando a dar conta desta demanda latente. Designados de *Meet & Greet*, estes encontros exigem investimentos altos e movimentam a economia do afeto (PRANDO, 2012), considerada por alguns estudiosos uma forma de compensar prejuízos econômicos oriundos da pirataria e da queda na venda de CDs e DVDs.

Indiferente às interpretações, a possibilidade de venda com um apelo tão emocional, mais uma vez, enfatiza para nós a busca do público pelo contato direto, além-*web*. Em outros termos, “comprar momentos” ao lado do ídolo é uma espécie de evolução do desejo em se conseguir um autógrafa, materialidade *mor* dos fãs de outras décadas que queriam

“guardar um pedaço” daquele sonhado encontro com suas celebridades prediletas.

A cargo de curiosidade, trago dados numéricos que enfatizam o montante de dinheiro movimentado pela prática. Em levantamento divulgado pelo *fansite* Shawn Mendes Brasil, o pacote VIP mais caro da turnê *Illuminate* (2017) poderia chegar a ultrapassar os dois mil reais. Também é de conhecimento que o modelo de negócio utilizado para disponibilizar os VIPs não costuma contar com benefícios como a meia-entrada ou a opção de parcelamento, o que condiciona os fãs a utilizarem cartões de crédito internacionais no pagamento à vista dos valores tabelados.

Porém, apesar de caracterizar uma inegável e robusta fonte de renda, há de se enfatizar que Shawn Mendes realiza encontros com fãs gratuitamente durante seu tempo livre da agenda. Com frequência, o cantor atende quem se aproxima dele pedindo um abraço ou foto, e a constância destas interações criou uma cultura de espera que leva fãs a formar filas em aeroportos e demais locais públicos sempre que uma informação acerca de seu paradeiro circula na internet.

Quando veio ao Brasil pela primeira vez, em 2017, seu comportamento não fora diferente. A especulação sobre o local de hospedagem do musicista incitou uma procura coletiva em diferentes pontos do Rio de Janeiro. Graças à localização de uma *selfie* publicada por um turista no *Sheraton Grand Rio*, as cerca de dez horas seguintes ao desembarque de Shawn consistiram em um grande fluxo de pessoas do lado de fora do prédio (Figura 11), e no consequente engarrafamento de um trecho da Avenida Niemayer.



Figura 11: Fãs em fila nas imediações do hotel no Rio, em 2017.

Fonte: Twitter. Acesso em 10 de abr. de 2020.

Acompanhado por poucos seguranças, Shawn deixou o quarto para atender aos fãs brasileiros que ocupavam parte da via pública. Além de tirar fotos na referida data, houve relatos de que ele também abraçou fãs e autografou itens mesmo sendo orientado pela equipe a não fazê-lo. Também nesta mesma passagem pelo país, outra ação que chamou a atenção de *sites* de entretenimento foi o encontro improvisado do cantor com admiradores na praia de Ipanema, o que culminou em uma foto grupal reunindo mais de 60 pessoas. O registro, feito no celular pessoal do artista, acabou sendo veiculado nas *Stories* de *Instagram* para que todos os presentes pudessem ter acesso, conforme a Figura 12 nos mostra.



Figura 12: Shawn cercado pelo público em foto grupal na Praia de Ipanema.

Fonte: Instagram.com/shawnmendes. Acesso em 15 de set. de 2017.

Menos de um ano mais tarde, em 2018, Shawn Mendes retornou ao Brasil para ser uma das atrações do *Festival VillaMix Goiânia*. Novamente houve aglomerações, fazendo-se necessária a intervenção por parte das equipes que o acompanhavam em viagem. Como agravante, a multidão com quem Shawn havia interagido horas antes, durante escala em São Paulo (Figura 13), desencadeou um alerta em prol da segurança. Devido ao acúmulo de pessoas no Aeroporto de Guarulhos, coube ao cantor subir em uma cadeira para ser visto e pedir silêncio, de modo que os fãs o ouvissem e se ordenassem para poder chegar perto dele.

No caso da recepção no Aeroporto Santa Genoveva, em Goiás, o andar único direcionado ao desembarque de passageiros esteve tomado por uma multidão (Figura 14) desde as 08h do dia 29 de Junho de 2018, e só foi completamente desocupado após as 17h, horário aproximado da chegada do cantor. Depois de mais de 20 minutos de espera na pista, uma equipe mista de funcionários do aeroporto e de pessoas ligadas a Shawn anunciou que ele só seria autorizado a passar pelo saguão caso o ambiente fosse considerado seguro. Orientações proibitórias em relação a abraços e pedidos de autógrafos foram repassadas em inglês e português, e a

possibilidade de escoltar Mendes por uma saída alternativa também esteve entre os anúncios que antecederam sua aparição pública.



Figura 13: Shawn acalmando multidão de fãs no Aeroporto de Guarulhos, em São Paulo.

Fonte: www.purepeople.com.br. Acesso em 20 de mar. de 2019.



Figura 14: Público aguardando o desembarque de Shawn Mendes em Goiás.

Fonte: Acervo pessoal. Acesso em 10 de jun. de 2019.

Diante dos fãs enfileirados, Shawn concedeu breves entrevistas para rádios e emissoras de TV e atendeu ao público, tirando *selfies* (Figura 15) e indo contra o protocolo quanto ao contato físico (Figura 16). O sistema

rápido de atendimentos permitiu, ainda, que Shawn Mendes falasse palavras em português, agradecesse pela recepção e fosse acompanhado por um coro de vozes cantando *a capella* até que ele deixasse o prédio.



Figuras 15 e 16: M&G na chegada ao Aeroporto Internacional Santa Geneveva.

Fonte: Acervo pessoal. Acesso em 07 de jun. de 2019.

Na manhã de 30 de Junho de 2018, dia de folga do artista, os fãs que montaram vigília em frente ao hotel receberam a informação de que Shawn desceria do quarto às 13h e tiraria fotos com o máximo de pessoas possível (Figura 17). Logo, cada um teve um número anotado na mão que correspondia ao seu local na fila (Figura 18), um improviso destes admiradores direcionado a controlar o fluxo e manter a ordem. Por sua vez, Shawn Mendes saiu do hotel no horário estipulado e interagiu com os 600 primeiros, notificados a caminhar calmamente até ele, lhe entregar o telefone celular, posar para a foto e seguir na direção oposta ao aglomerado sem causar tumulto.



Figuras 17 e 18: Fila improvisada e senha para o *meet* gratuito realizado em Goiânia.

Fonte: Acervo pessoal. Acesso em 18 de mai. de 2019.

Enquanto estive no Brasil, o comportamento de Shawn se repetiu inúmeras vezes com ele conversando e conhecendo fãs em espaços públicos. Os esforços em se estabelecer vínculos estreitados ganharam notoriedade também porque o gesto assume o teor de extraordinário diante do modelo de relação produto x consumidor conhecido pela distância e frieza do capital econômico. Tamanho estranhamento impulsionou uma inserção orgânica de sua imagem em *sites* como *G1*, *Pure People*, *Terra*, *UOL* e *R7*, que relataram os mesmos episódios acima narrados.

Considerações finais

O desenvolvimento do presente conteúdo abrangeu assuntos referentes ao universo da cultura participativa e das associações de fãs; e foi elaborado conforme uma divisão de subtemas e recortes levando em conta as limitações de espaço. Como objeto de estudo, abordo casos protagonizados pelo cantor Shawn Mendes e que contribuem, na prática, para a

compreensão de conceitos relativos à venda de experiências (CASTRO, 2012), manutenção de relações e mutualidade na dinâmica fã & ídolo. Ao fim, faz-se menção ao trabalho de *marketing* embutido nestas ações, o que nos convida a pensar se seria este um comportamento meramente estratégico na cultura pop.

Independentemente da resposta, é incontestável que Shawn Mendes não é o único a perceber a rentabilidade do afeto em um sistema subordinado ao lucro. Tampouco um caso isolado de manutenção e cuidado personalizado, o destaque de sua postura germina na ação contínua em reforçar o imaginário do fã, configurando uma dedicação de envolvimento afetiva singular. Em outras palavras, ao passo que o fortalecimento dos laços se mostra circunstancial e restrito ao digital em tantos casos, o que Mendes faz é um trabalho frequente em ambas as frentes, *on* e *off-line*.

Acrescentando exemplos aos esmiuçados antes, relembro gestos de Shawn que substanciam sua conduta de contiguidade, tal qual a prática de escrever bilhetes à mão para os admiradores e de distribuir refeições em filas de eventos que o tinham como atração. A promoção de atividades com entrada exclusiva para fãs e até mesmo a remuneração por itens *fanmade* a serem adicionados na linha de produtos oficiais de sua loja também se fazem passíveis de menção.

Na posição de membro do circuito de fãs de um artista *mainstream*, não descarto uma possível pluralidade de intenções no que tange o capital financeiro, visibilidade e a conexão *artista-fã* embutidas em um mercado capitalista, nem mesmo desconsidero o vínculo e a relevância de tais atos para a autoestima, criatividade e motivação destes fãs. Ignorar o papel do consumidor em ressignificar seu artista de afeição (PAIVA; VIEIRA, 2015) e fazer dele uma ferramenta para seu autoconhecimento seria ignorar, também, os fã-clubes no papel de espaço de experimento que contribui

para a visão do *eu* enquanto membro da coletividade – todos pontos que merecem análises futuras.

Para sintetizar, a naturalidade convincente com a qual o cantor tece a afetividade ao seu redor chama a atenção de públicos além da sua já cativa legião de fãs, a quem ele carinhosamente se refere como “amigos”. As ações de Shawn Mendes que lidam com emoções, e que acompanhei por tantos anos, são tantas que seria impreciso e impossível citar cada uma, mas é notório o caráter estrategista de sua equipe a partir do ídolo convivendo com seu lado pessoal, frágil e de apelo tão explicitado em termos de reciprocidade.

Referências

AIRSTAR Supports Shawn Mendes for his Illuminate World Tour. **TPI Magazine**. 2017.

Disponível em: <https://www.tpimagazine.com/airstar-supports-shawn-mendes-for-his-illuminate-world-tour/#>. Acesso em: 03 de mai. de 2019.

ALLEN, Bob. Shawn Mendes' Illuminate World Tour Has Earned \$32 Million. **Billboard**.

2017. Disponível em: <https://www.billboard.com/articles/columns/chart-beat/7948974/shawn-mendes-illuminate-world-tour-32-million>. Acesso em: 01 de abr. de 2019.

AMARAL, Adriana. **Autonetnografia e inserção online: o papel do pesquisador-insider nas práticas comunicacionais das subculturas da Web**. Fronteiras-estudos midiáticos, 2009.

Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/views/5037>. Acesso em 18 de nov. de 2020.

CASTRO, Gisela. **Entretenimento, Sociabilidade e Consumo nas Redes Sociais: cativando o consumidor-fã**. São Paulo: Revista Fronteira – estudos midiáticos, Unisinos, 2012.

CROFT, Malcolm. **Shawn Mendes**: Edição Especial para Fãs. Tradução: Debora Chaves.

Rio de Janeiro: Sextante, 2017.

CURI, Pedro. **Entre fan arts, fan fictions e fan films: o consumo dos fãs gerando uma nova cultura.** Salvador: 2010, 15 pgs. VI ENECULT: Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura.

FERREIRA, Geanne. **A Utilização do Fanzine no Processo de Comunicação Participativa.** Ceará: 2012. XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste.

HODKINSON, Paul. **Insider research in the study of youth cultures.** Journal of Youth Studies, 2005.

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

LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva: Por uma Antropologia do Ciberespaço.** São Paulo: Loyola, 2003.

MARTINS, Vanessa. Fãs vão ao aeroporto de Goiânia receber Shawn Mendes, uma das principais atrações do Villa Mix. **G1.** 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/go/goias/noticia/fas-va-ao-aeroporto-de-goiania-receber-shawn-mendes-uma-das-principais-atracoes-do-villa-mix.ghtml>. Acesso em: 03 de mai. de 2019.

MONTEIRO, Tiago José Lemos. **O Fã-Clube Como Lugar De Memória: Esfera De Celebração e Disputa Simbólica.** XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação de 2006.

MORAES, Kevin. Meet & Greet: o preço do prazer de conhecer um ídolo. **Medium.** 2018. Disponível em: <https://medium.com/lab-f5/meet-greet-o-pre%C3%A7o-do-prazer-de-conhecer-um-%C3%ADdolo-7280a603dd57>. Acesso em: 12 de jul. de 2019.

MOREIRA, Thays; RIOS, Riverson. **A Construção da Celebridade Midiática no contexto dos Digital Influencers.** In: XXXIX CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. 2016, São Paulo. 11 p. Disponível em:

<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-2488-1.pdf>. Acesso em: 4 de abr. de 2019.

PAIVA, Maria; VIEIRA, Demóstenes. **A relação fã/ídolo e o desejo de fusão: uma leitura dos processos de subjetivação a partir das emoções**. Revista Luminária; União da Vitória, Paraná, v.17 n.01 p. 50-65, 2015.

PRANDO, Ali. Meet & Greet: Marketing ou amor pelos fãs. **Disco Punisher**. 2012. Disponível em: <https://discopunisher.wordpress.com/2012/03/18/meet-greet-marketing-ou-amor-pelos-fas/>. Acesso em: 01 de jun. de 2019.

RHEINGOLD, Howard. **Smart Mobs: The Next Social Revolution**. Estados Unidos: Basic Books, 2007.

SHAWN Mendes atende fãs no aeroporto ao desembarcar em São Paulo. **E! Online**. Tradução Sally. 2018. Tradução de: Borges. Disponível em: <https://www.eonline.com/br/news/948154/shawn-mendes-atende-fas-no-aeroporto-ao-desembarcar-em-sao-paulo>. Acesso em: 03 de mai. de 2019.

SHAWN Mendes quebra protocolo e se junta a fãs para fotos em praia do Rio. **O Globo**. 2018. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/shawn-mendes-quebra-protocolo-se-junta-fas-para-fotos-em-praia-do-rio-21828552>. Acesso em: 09 de mai. de 2019.

SHAWN Mendes Illuminate Worldwide Tour. **VER**. 2017. Disponível em: https://www.ver.com/featured_work/shawn-mendes-illuminate-worldwide-tour/. Acesso em: 08 de mai de 2019.

WEATHERBY, Taylor. Go Behind the Scenes of Shawn Mendes' Illuminate Tour: Exclusive Pics. **Billboard**. 2017. Disponível em: <https://www.billboard.com/photos/7897973/shawn-mendes-tour-pics-behind-the-scenes-illuminate>. Acesso em: 10 de abr. de 2019

O *Fandom* como espaço de resistência da mulher

Luíza Simões de Oliveira¹

Considerações iniciais

Em *Um teto todo seu*, Virginia Woolf (2014) argumenta que uma das dificuldades enfrentadas por mulheres para produzir arte, particularmente literatura, é a falta de um espaço com as condições necessárias para a produção do texto – tempo, solidão e estudo sendo algumas destas condições. Um dos objetivos de Woolf com o texto é mostrar como a falta de independência, de recursos próprios, é um dos principais impedimentos para a produção artística de mulheres. A necessidade de cuidar da casa e dos familiares, de precisar estar disponível o tempo todo e de ter pouco ou nenhum tempo ou local privado em que possa desenvolver uma produção dificultou e limitou até as autoras que conseguiram se fazer conhecidas. Quarenta anos depois de *Um teto todo seu*, nos anos 1970, as mulheres ainda enfrentariam as mesmas dificuldades e encontrariam novas formas de driblá-las. Pretendo aqui apresentar uma das realidades de mulheres que, enquanto donas de casa, faziam questão de se dedicar à produção criativa não convencional.

Neste artigo pretendo expor brevemente o *fandom* como um espaço que propicia o local, a comunidade e a secreticidade necessárias para a expressão artística e literária de diversas mulheres. Muito do texto se baseia na pesquisa de Abigail De Kosnik (2016) sobre arquivos e memórias digitais no *fandom*, assim como o grupo tratado diz respeito a mulheres

¹ Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil

brancas de classe média, cisgênero e heterossexuais. Para ajudar a expor o universo do *fandom* me baseio nos trabalhos iniciais de Henry Jenkins (2009, 2015) e Camile Bacon-Smith (1992). É a partir destes e de outros textos, além de vivências particulares e discussões das quais pude participar, que faço uma reflexão do *fandom* e do local da mulher nele, tentando expor falas de autores que desencadeiam e justificam o argumento.

Fandom, mulher e resistência — uma tentativa

Como anfitriã, não dei muitas voltas naquele dia. Lembro que estava indo e vindo da cozinha, espalhando o cheiro das cebolas e da carne pela casa, mexendo nas batatas assadas, correndo para fora para conter meus dois filhos, gritando para que as pessoas tirassem seus carros para que meu marido pudesse entrar e sair do jardim e descendo correndo para ter certeza que Roberta estava encontrando todos os zines enfiados nos cantos mais escuros (LICHTENBERG, 2013, p. 102).

Jacqueline Lichtenberg narra uma “festa de montagem”, um encontro ocorrido em seu porão no início dos anos 1970, em que várias fãs de *Star Trek* se juntaram para produzir, editar, organizar, imprimir e montar fanzines com produções artísticas e escritas — *fanarts* e *fanfics* — baseadas em *Star Trek*. Já que a festa acontecia em seu porão, Jacqueline se ocupava em organizar e monitorar toda a casa enquanto Roberta, uma amiga e bibliotecária, catalogava as fanzines de Jacqueline e outras fãs organizavam e montavam mais uma edição de fanzine.

Grupos assim, segundo o registrado e defendido por autoras e autores de Estudos dos Fãs (BACON-SMITH, 1992; DE KOSNIK, 2016; JENKINS, 2006, 2015; VARGAS, 2005), eram compostos majoritariamente, se não exclusivamente, por mulheres. É a partir disso que tenho o *fandom* como um espaço de resistência da mulher – Camile Bacon-Smith começa seu livro, *Enterprising women: television fandom and the creation*

of popular myth (1992), destacando que escreve sobre mulheres produzindo formas artísticas em uma comunidade de mulheres não só receptivas, mas encorajadoras para tal e conscientes das dificuldades e restrições do “ser mulher”.

Um livro sobre mulheres que produzem uma quantidade massiva de literatura, arte e crítica sobre seus personagens favoritos de programas de televisão e filmes é particularmente estranho, pra começar. Por outro lado, um etnógrafo quer dar um salto e gritar “Olhe o que eu achei! Um espaço conceitual em que mulheres conseguem se reunir e criar para investigar novas formas de sua arte e sua forma de viver fora dos limites restritivos que os homens impuseram ao comportamento público das mulheres. Não um lugar ou momento, mas uma forma de ser para dar permissão umas às outras de ter a liberdade de expressar-se com suas próprias mãos, onde quer que estejam, independente do que ela estiver fazendo!” (Tradução minha. Bacon-Smith, 1992, p. 3).

O livro de Bacon-Smith tem caráter introdutório – e particularmente detalhado – sobre o que é o *fandom* e como ele funciona, e o faz de forma bem diferente de Jenkins, autor (mais lembrado que ela) que publicou um livro com temática semelhante, *Invasores de Texto*, pouco tempo depois, ainda em 1992. O diferencial, talvez, comece já no primeiro parágrafo de Bacon-Smith; Jenkins (2015) explicita que no *fandom* há majoritariamente a participação de mulheres, mas não apresenta isso de forma tão provocadora e direta quanto Bacon-Smith e outras autoras. Ele traz uma análise comparativa dos modos de leitura entre homens e mulheres, apresentando hipóteses de formas de releituras e interpretações que levam mais mulheres do que homens à atividade do *fandom*, mas não traz problematizações de teor feminista como Bacon-Smith o faz.

Abigail De Kosnik (Rogue Archives, 2016) apresenta dados que confirmam que o *fandom*, enquanto comunidade de produção cultural

artística e crítica, é um espaço feito por e para mulheres e meninas, visto que uma minoria de seus participantes se identifica como homens (DE KOSNIK, 2016). Uma pesquisa feita por ela em 2003 mostra que apenas 2,6% dos membros de uma comunidade online de *fanfiction* se identificavam como homens; outra pesquisa datada em 2013 mostra que o número permanece baixo: apenas 4% dos participantes se identificavam como homens (DE KOSNIK, 2016, p. 142), o que mostra que mais de 95% dos participantes se identificam como mulher ou outras identidades de gênero.

Interpreto que a pesquisa de De Kosnik expõe bem, no contexto das *fanfictions*, o que acredito que Woolf argumentava: a falta de um local privado e de uma comunidade receptiva à produção de mulheres é um dos grandes empecilhos para a entrada, desenvolvimento, permanência e sucesso de mulheres em meios crítico-artísticos (mas, claro, não só). De Kosnik apresenta os frequentadores de *sites* de hospedagem de *fanfics* como grupos que ocupam as margens do *mainstream* e que, apesar de serem constantemente sabotados pelas instituições de memória tradicionais, constroem seus próprios arquivos de memórias, história e cultura, construindo uma contranarrativa à ideologia patriarcal dominante da sociedade (2016, p. 135).

Parece claro que alguns dos fatores que facilitaram o crescimento do *fandom* e das mulheres nele foram o sigilo, a normalização do uso de pseudônimos e o acordo silencioso de que o que se explorava em fanzines e *sites* online pertencia àquele grupo e local apenas, e não precisava participar ou ser exposto à vida “real” e cotidiana das envolvidas. Bacon-Smith traz relatos de como manter-se anônima, particularmente até a década de 1990, era crucial dentro do *fandom*. Muitas das entrevistadas por Bacon-Smith tanto relatavam ter medo de perder emprego, arruinar seus casamentos ou perder suas famílias quanto admitiam ter no *fandom* uma zona

de refúgio e ajuda, tanto emocional como financeira e psicológica. Era uma porta de escape que passava a sensação de estarem a salvo das regras sociais e sexistas impostas na e pela sociedade além-*fandom* – não por isso, porém, merecedora de esquecimento e apagamento. Lobo (2007) faz uma reflexão interessante, ao falar sobre blogs de mulheres, que se aplica perfeitamente ao assunto tratado qui:

Nesta intimidade compartilhada, neste ambiente quase perverso de solidão e mistério, se unem *voyeurismo*, narcisismo, sexo, processos maníacos, esquizofrênicos, frustrações, *acting out*, autoelogio [sic] e depressão. Mas também prazer e hedonismo. Tudo o que a sociedade condena irrompe como um grito de revolta, e o blog se transforma em uma plataforma política de vozes que reagem (LOBO, 2007, p. 76).

Mais do que uma porta de escape, a atividade do *fandom* levava e ainda leva as participantes a um novo entendimento de si mesmas e do ambiente em que habitam, uma transgressão que dá a elas o conhecimento de que conseguem sim dar um passo e mudar algo. Há um envolvimento emocional não só com o universo da obra, mas com seus personagens e com as semelhanças e diferenças identificadas entre os personagens e as fãs que as deixam à vontade para explorar aspectos particulares e sociais que não haviam ousado explorar antes. Esse envolvimento migra para o caráter comunitário do *fandom*, criando um espaço afetivo e intensificando a ideia da participação no *fandom* como uma experiência, um conjunto de acontecimentos vivenciados pelo sujeito que estruturam seus valores e credos, construindo sua subjetividade e o posicionando no mundo.

O *fandom* se mostra subversivo por apresentar-se como um local que possibilita o desenvolvimento pessoal de tudo o que é negado não só às mulheres, mas a qualquer sujeito não-normativo. Isso também se encaixa

no que Márcia Cavendish Wanderley (1996) define como uma leitura crítica feminina, que seria a tarefa de

[...] investigar a cumplicidade existente entre os pressupostos e metas da crítica atual e a preservação da autoridade masculina, buscando estratégias que subvertam a estrutura de conceitos e pressupostos da crítica masculina tradicional (WANDERLEY, 1996, p. 21).

A reflexão feita por Wanderley (1996) sobre grandes personagens femininas na literatura ocidental parece se encaixar na crítica que autoras de *fanfics* fazem ao, por exemplo, mudar o gênero dos personagens. Kristina Busse e Alex Lothian, no artigo *Bending gender: feminist and (trans)gender discourses in the changing bodies of slash fan fiction* (2009), trazem exemplos de algumas *fanfics* em que o gênero de um ou mais personagens é questionado e mudado (de forma verossímil para com o universo da *fanfic*) com o objetivo de apresentar críticas e contradições do sistema patriarcal e das limitações impostas por ele. Um caso de *fanfics* assim é *A female thing*, do *fandom* de *Stargate*, que

[...] exemplifica um dos vários tropes encontrados nas interações clássicas de *fanfics gender-bending*, ao mesmo tempo que destacam tensões entre narrativas românticas e políticas femininas, frequentemente presentes no slash. Na história, John Sheppard vira uma mulher depois de ter sido exposto a uma tecnologia alien. Ele continua como comandante militar da Atlantis e, nos vários anos em que a história se passa, fica mais próximo de seu colega Rodney McKay, eventualmente engravidando dele quando outra tecnologia alien interfere com seu método anticoncepcivo. Os dois se casam e, depois do nascimento de sua filha, descobrem que os cientistas haviam descoberto uma máquina para retornar John ao seu corpo masculino. Eles enfrentam as regras do militarismo americano e exigem que devam continuar juntos, superando a identidade heterossexual de Rodney visto que ele continua fisicamente apaixonado por John em seu corpo masculino. De forma feminista, a história

explora a desconexão e o desconforto de Jonh frente às suas mudanças físicas e as confrontações que enfrenta com o mundo que o trata diferente por causa de seu corpo sexuado (Tradução minha. BUSSE, LOTHIAN, 2009, p. 107).

A female thing é um exemplo do popular trope da mudança de gênero dos personagens e das dificuldades em volta disso, e explicita uma atividade comum no *fandom*: uma releitura feminina, da mulher lendo uma personagem, feminina ou masculina, consciente de que a personagem foi criada pelos olhos de um homem, e reinterpretando-a e reescrevendo-a a partir dos olhos de uma mulher, subvertendo o olhar que a criou e a desenvolveu e, assim, o olhar que a recebe e a interpreta. Enxergo isso como uma inversão de subjetividades que questiona e subverte construtos sociais enquanto se restitui e ressignifica elementos e objetos inicialmente opressores.

A female thing, porém, já não é encontrada online. Essa é uma perda crucial e comum na história do *fandom* como resistência e crítica da mulher, justamente por ser a perda de um exemplo popular em sua época de publicação que expandiu um gênero de *fanfic* até hoje muito reproduzido. A preocupação de preservar a memória do *fandom* como uma comunidade de mulheres se explicita nesse exemplo, mas já era presente antes, na vivência de Lichtenberg no *fandom* de *Star Trek*, o grande *fandom* “modelo” no formato próximo ao que temos hoje. Com a massiva produção de fanzines da época, havia a preocupação de encontrar uma forma de preservar o material e as produções do *fandom*, evitando a perda da memória e da história desses materiais. O advento do digital, a popularização da internet e a efemeridade dos arquivos digitais preocuparam as fãs. Se no *fandom* “impresso” o boca a boca conseguia localizar novas e antigas fanzines até em outros continentes e, a partir disso, catalogar, copiar e preservar esses

impressos, no meio digital toda a produção de um *fandom* podia desaparecer de forma irrecuperável do dia pra noite.

O triste é... *Babylon 5* não era um fandom raro. *Babylon 5* era tão popular [como um ponto de partida textual para fanfics] em '97, '98 quanto *The X-Files* era. [Mas] os arquivos entraram em colapso e desapareceram! ... Tudo aquilo sumiu... Eu *sei* que tinha tanta coisa sendo produzida nesse fandom [quanto no fandom de *X-files*], e tudo desapareceu. ... Uma das coisas que me fizeram continuar com o Gossamer, e continuar tentando e tentando o melhor que eu podia, é o fato de que eu vi um fandom desaparecer (Tradução minha. Deirdre input De Kosnik 2016, p. 131).

Tem-se como referência principal o *fandom* de *Star Trek* justamente porque as produções de outros *fandoms* desapareceram subitamente. Acompanhado a isso, os principais *sites* de hospedagem de *fandoms*, como o LiveJournal e o Fanfiction.net, entre 2005 e 2007, excluíram subitamente *fanfics* e *fanarts* com teor sexual. Foi quando começaram a questionar *quem* administrava esses *sites*. Francesca Coppa sintetiza bem o sentimento das fãs nesse período.

[Houve] uma mudança, em que a internet primitiva, propriedade de fãs e de hackers, passou a ser uma internet mais comercial. E isso teve repercussão, mas ninguém reparou nela até a segunda metade dos anos [2000]. E então ficou claro que estávamos hospedados em – tipo, *diabos é o dono deste [site]? Espere, onde estamos sentados? Quem é o dono desta cadeira? Achei que você fosse o dono desta cadeira. Não, eu não possuo esta cadeira.* ... Você só se sentiu como todo idiota que teve [a ideia de que] *vou ganhar um milhão de dólares na Internet! E eu sei o que vou fazer, vou fazer algo pra fãs e fazer com que todas essas fãs trabalhem para mim de alguma forma.* ... Classic Web 2.0: *Você cria todo o conteúdo, nós pegamos todo o dinheiro.* ... Obviamente, FanLib era o maior na época. Mas havia outros. Você sentia que sempre tinha algum – alguém que simplesmente foi e se agachou no Fandom.com, alguém foi e

pegou Fanfiction.com, Yourfanfiction.com – e você pensava: *O que diabos eles estão planejando?* (Tradução minha. COPPA apud DE KOSNIK, p. 132).

É fácil, com esse exemplo, pensar na tese de Virginia Woolf. Os principais locais de interação e hospedagem do *fandom* não eram controlados por alguém que entendia, preocupava-se ou sequer participava dele – “uma mulher precisa ter dinheiro e um teto todo seu, um espaço próprio, se quiser escrever ficção” (WOOLF, 2014). Aquele “teto” não era das fãs que tinham no *fandom* seu espaço de criação e liberdade, e estava sujeito a limitações e regras que não condiziam de fato com a essência da comunidade, e como consequência perdiam os registros que construíam e ajudavam a estabelecer não só a comunidade, mas o posicionamento crítico desenvolvido por ela. Um grupo de fãs, assim, toma para si a responsabilidade de preservar de alguma forma os trabalhos do *fandom* para assim preservar sua memória e essência: em 2007 é criada a Organização para Obras Transformativas (OTW), “uma organização sem fins lucrativos criada por fãs para servir aos interesses de fãs, oferecendo acesso e preservando a história das obras de fãs e cultura de fãs em suas múltiplas formas”. De Kosnik complementa:

AO3 [Archives Of Our Own] surgiu do esforço consciente por um grupo de mulheres fãs de criar um arquivo que fosse projetado, operado e administrado, em todos os níveis, da missão à codificação à interface, por membros de suas comunidades. Enquanto o AO3 é único por ter sido deliberadamente criado como uma resposta contra as manobras de entidades corporativas dominadas por homens nos anos iniciais da Web 2.0 (como dito por Coppa [2012] “havia algo sexista” no esforço da OTW, o que prevenia que “algum cara [...] viesse tentar fazer milhões em cima da gente”), outros arquivos de fãs, anteriores ao AO3, compartilhavam da missão do AO3 de proteger as produções culturais de mulheres (Tradução Minha. De Kosnik, 2016, p. 134).

O *fandom* passa então a ter um local próprio administrado por si mesmo com o explícito esforço de fazer desse um espaço democrático e não-sexista. Essa resposta pode ser relacionada à desvalorização da identidade do fã e, principalmente, às preocupações e produções de mulheres. Conscientes dessa problemática e de que precisavam de apoio para manter os servidores e os *sites* funcionando, o conhecimento de *como* concretizar isso era passado a outros membros – outras mulheres – do *fandom* (quase como um legado, talvez).

Lá no fundo eu sempre achei que codificação exigia um tipo especial de aptidão, algo que eu não tinha e nunca teria [...] descobri que pessoas que eu achava que eram *super-coders* só tinham aprendido isso há um ano. Pessoas sem experiência prévia! Mulheres! Como eu! Jesus! É como se uma barreira tivesse se quebrado na minha mente (Tradução minha. De Kosnik, 2016, p. 134).

A emergência desses arquivos evidencia o quanto é perdido no decorrer da história. A OTW desenvolveu, como tentativa de remediar e evitar mais perdas, o Fanlore, um *site* no formato do Wikipédia — ou seja, aberto para edição — com o objetivo de preservar e resgatar a história e a situação atual dos *fandoms*. A organização também conta com voluntários para traduzir o conteúdo do *site* e, assim, facilitar o acesso para os não falantes de inglês.

O movimento de ascensão profissional de mulheres do *fandom* apoiado pela OTW acaba por ser consequência de outro movimento natural de fãs. A popularização da internet, ainda nos anos 1990, levou a uma significativa criação de fóruns, blogs e redes sociais que era (e são) administrados por fãs para a interação com/entre fãs. Jenkins aponta que

Os fãs sempre foram os primeiros a se adaptar às novas tecnologias de mídia; fascinação pelos universos ficcionais muitas vezes inspira novas formas de

produção cultural, de figurinos a fanzines e, hoje, de cinema digital. Os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno. Nada disso é novo. O que mudou foi a visibilidade da cultura dos fãs. A web proporciona um poderoso canal de distribuição para a produção cultural amadora (JENKINS, 2009, p. 188).

Costa (2018) aponta que a *fanwork*, essa produção do fã com valor e dedicação de trabalho, é uma profissionalização potencial proporcionada pela comunidade a partir da vontade de interação e inserção do sujeito no *fandom*. Trouxe acima um exemplo apresentado por De Kosnik, mas era comum, principalmente entre 2010 e 2017, fãs criarem tutoriais para personalização do *design* de suas páginas do Tumblr, incluindo técnicas específicas usadas por profissionais do *design*. Grossberg, citada por Costa, vê essa relação de trabalho como um empoderamento referente à

natureza recíproca do investimento afetivo: isso é, porque algo importa (como ocorre quando alguém investe energia nisso), outros investimentos se tornam possíveis. Empoderamento se refere à geração de energia e paixão, a construção de possibilidade (GROSSBERG input COSTA, 2002, p. 64).

O movimento do *fandom*, então, se mostra como uma deliberada – e talvez consciente – tentativa de transgressão de normas, sejam elas particulares ou sociais. A escrita, desvalorizada hoje, é ainda mais desencorajada para meninas e mulheres; dedicar-se a ela, de forma anônima ou não, é também desenvolver outras habilidades que podem e são aproveitadas no desenvolvimento pessoal e profissional da fã, e é algo propiciado e incentivado pela comunidade em si. Esse incentivo, defendendo, é parte da essência do *fandom*.

Considerações finais

Muito ainda precisa ser discutido sobre esse tópico. Em pouquíssimos momentos o *fandom* foi propositalmente descrito como um movimento de e para mulheres, caindo na generalização de que o fã é um homem por ser este o sujeito universal. Expor de forma clara e direta que meninas e mulheres são as principais participantes do *fandom*, este enquanto experiência e ocupação, pode ser entendido como um ato de resistência. Há problematizações, porém, que precisam ser levadas à discussão.

De Kosnik apresenta uma perspectiva do *fandom* como espaço de resistência também da comunidade *queer*, algo que merece ser mais amplamente discutido principalmente pelo entendimento de *queer* e de atividade *queer* da autora. Há no *fandom* também manifestações de grupos que ocupam outros lugares marginalizados, trazendo à tona a discussão sobre identidades não-brancas, não-hetero e não-cisgênero que questionam e rompem normas sociais, criticando acontecimentos e posições históricas, geográficas e intelectuais de extrema relevância para entender a atividade fã do século XX e do século XXI. A provocação que deixo, então, é referente à necessidade de recortes de raça e classe dentro do *fandom*, assim como o aprofundamento no recorte de gênero para explorar sujeitos transgênero.

Os registros que expus acima, porém, correspondem a fãs de língua inglesa, cuja maioria residia, segundo as autoras, nos Estados Unidos, na Inglaterra ou na Austrália; também correspondem a pesquisas desenvolvidas entre os anos 1980 e 2018. Esses registros, então, não podem ser generalizados como parte da experiência fã brasileira. Existem poucos registros concretos da atividade fã no Brasil, visto que os estudos dos fãs, aqui, emergiram há pouco tempo. Sarah Moralejo Costa (2018) apresenta uma extensa e detalhada pesquisa bibliográfica sobre a produção

acadêmica dos Estudos dos Fãs no Brasil, confirmando a produção escassa comparada aos autores estrangeiros, mas em rápido crescimento desde 2010. Giovana Reolon (2019) reuniu dados que mostram que a participação de mulheres segundo o apresentado por De Kosnik é semelhante ao contexto brasileiro atual: em uma pesquisa referente ao Nyah!Fanfction, principal *site* de *fanfics* do Brasil, apenas 8,5% dos participantes se identificou como homem. Além disso, os registros que conheço até o momento falam sobre fãs no século XXI, o que me deixa curiosa para saber como o brasileiro, considerando o contexto cultural, social e histórico, era fã na segunda metade do século XX; aliás, não só como, mas *do quê*, visto que as séries que citei acima não eram de fácil acesso aos brasileiros (outro ponto que precisa ser mais bem explorado).

O artigo também limitou-se aos tópicos aqui retratados por fazer parte do período inicial de pesquisa; tratar da história da *fandom*, sua interseccionalidade e sua importância sociocultural para grupos vulneráveis é um assunto extenso e de poucos registros, particularmente para o caso brasileiro, e demanda uma pesquisa mais aprofundada para lidar com questões delicadas e de extrema importância. Meu objetivo aqui foi expôr o tópico e a perspectiva do *fandom* como um espaço, fundamentalmente, de resistência.

Referências

- BACON-SMITH, Camille. **Enterprise Women**: television fandom and the creation of popular myth. University of Pennsylvania Press, 1992.
- BUSSE, Kristina; LOTHIAN, Alexis. Bendingin Gender: Feminist and (Trans)Gender Discourses in the Changing Bodies of Slash Fanfictions in: **Internet Fiction(s)**. Ed. Ingrid Hotz-Davies, Anton Kirchofer and Sirpa Leppanen. Cambridge: Cambridge Scholar's Press, 2009. p. 105-127.

COSTA, Sarah Moralejo da. **Fanworks de Fanworks: a rede de produção dos fãs**. Tese (Tese em Comunicação e Informação) – UFRGS. 258 f. 2018.

DE KOSNIK, Abigail. **Rogue Archives: digital culture memory and media fandom**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2016.

Em que acreditamos. **Organização para Obras Transformativas**. Disponível em: <<https://www.transformativeworks.org/what-we-believe/?lang=pt-br>>. Acessado em: 12/02/2020.

JENKINS, Henry. Stranges no more, we sing: filking and the social construction of the science fiction fan community. In: LEWIS, Lisa A. **The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media**. London: Routledge, 2002.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. **Invasores do texto: fãs e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

LICHTENBERG, Jacqueline. Lembranças de uma festa de montagem. In: JAMISON, Anne. **Fic: porque a fanfiction está dominando o mundo**. Rio de Janeiro: Rocco, 2017.

LOBO, L. **Segredos públicos: os blogs de mulheres no Brasil**. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

REOLON, Giovana L. **The (fun)ctions of beta reading: a importância da revisão na produção de fãs**. 2019. 98f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Letras – Redação e Revisão de Textos) - Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2019.

WANDERLEY, Márcia Cavendish. **A voz embargada: Imagem da Mulher em romances ingleses e brasileiros do século XIX**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo: 1996.

WOOLF, Virgínia. **Um teto todo seu**. Editora Tordesilhas, 2014.

Representação do autismo nos *fandoms*

*Mariana Bento Beneti*¹

Introdução

Ao longo da história, diferenças nunca foram aceitas com facilidade, e pessoas distintas não são bem-vindas com tanto acaloramento quanto as outras que estão dentro de uma normatividade. “Nossa tendência é sempre sermos impiedosos com quem foge à regra” (SILVA et al, 2012, p. 14), e isso não exclui o indivíduo dentro do espectro autista. “A cultura contemporânea está à beira de uma mudança epistemológica em como incorporar o autismo em nossa história social” (MANNING, 2015, p. 154). Desse modo, a partir do momento em que coloca em cena o personagem de ficção com traços de autismo, que inspira resistência, a cultura contemporânea demonstra intenção de dar representatividade a uma minoria de maneiras inovadoras.

O transtorno do espectro autista (TEA) incide sobre todos, independentemente de raça, classe social, etnia, condição cultural, e tem como característica o comprometimento de áreas de comunicação e interação social (PERISSINOTO, 2003). O TEA é caracterizado:

tanto no discurso psicológico quanto na mídia popular como sendo, pelo menos em parte, transtornos da comunicação da palavra falada. Um resultado dessa caracterização é a percepção por parte da sociedade neurotípica de que os sujeitos neurais autistas são inerentemente não-comunicativos, ou de alguma forma menos comunicativos (FOLSOM, 2017, p. 2).

¹ Unisinos, São Leopoldo, Brasil

Entretanto, na internet, o indivíduo no espectro autista se comunica com tanta intensidade quanto uma pessoa que não está no espectro. “Quando a Internet, para o autista, não é patologizada, ela é implantada como uma intervenção terapêutica, a serviço do desenvolvimento de habilidades sociais entre pessoas com autismo” (FOLSON, 2017, p. 2). É nesse movimento que o presente trabalho se baseia: no estudo da comunicação e interação dos autistas dentro da internet, com foco dentro dos *fandoms*. O artigo usa como método a pesquisa netnográfica em Tumblrs que estão dentro do movimento *Actually Autistic* ou *All your faves are autistic*, que será analisado neste trabalho. O objetivo é analisar todos os Tumblrs que estão dentro desse movimento, perceber o que está faltando e também enumerar os principais personagens que aparecem com bastante recorrência nas postagens.

Autismo e neurodiversidade

O autista tem dificuldade na interação de socialização (com vários níveis de gravidade), o que o diferencia das pessoas neurotípicas, já que, em condições típicas, o ser humano é um ser social. “O autismo é uma condição caracterizada por uma variedade de marcadores que vão desde a dificuldade com formas de comunicação normativas ‘apropriadas’ até a dependência excessiva de rotinas e a sensibilidade à mudança” (BLACK et al, 2019, p. 31). As principais características são, no geral, a limitação verbal, a inabilidade de comunicação e a dificuldade do relacionamento social. Existe um consenso de que todos esses sinais ocorrem antes dos três anos de idade (PERISSINOTO, 2003).

No caso do autismo, não é tudo uma coisa ou outra, “isso” ou “aquilo”, “sim” ou “não”. Ao explicar o que é o autismo, deve-se entender o que é o espectro, pois muitos autores explicam a pessoa que está no

espectro como se fosse do preto para o branco, ou seja, como se o autista estivesse em tons de cinza específicos, em caixinhas com intensidades diferentes (SILVA et al, 2012). Isso não está em consenso com todos os autistas, pois vários acreditam ser exatamente o contrário: é também comum existir o detalhamento do espectro como se fosse um arco-íris com vários tons de cores, e cada autista recebe um pouco de uma cor, ou seja, alguns têm um pouco de dificuldade de conversação, outros têm dificuldade em sociabilidade, só para citar dois exemplos. Mesmo assim, a divisão mais conhecida do autismo, atual, é a seguinte:

1. Traços do autismo, com características muito leves (apresentação de apenas algumas dificuldades autísticas; ausência de alguns dos comprometimentos);
2. Síndrome de Asperger (dificuldades de compartilhar interesses, preferência pela solidão e por rotinas e rituais; formas peculiares de conversar);
3. Autismo em pessoas com alto funcionamento (atraso na linguagem; dificuldade de interação; dificuldade comportamental; boa inteligência);
4. Autismo clássico, grave, com retardo mental associado (grande dificuldade de interação social; ausência de contato visual; dificuldade de comunicação).
5. Neurodiversidade: um conceito que afirma que a sociedade é neurotípica e todos os indivíduos com qualquer diferença neurológica são neurodiversos.

O termo “neurodiversidade” é muito recente, de somente 15 anos. Foi cunhado por Judy Singer e procura apresentar o autismo mais como uma diferença do que como um déficit (LUGO et al, 2017), diferentemente de vários estudos. Passa a compreender a ideia de que se vive em uma sociedade neurotípica e que existem indivíduos neurodiversos, mas não com problemas.

Em vez de se concentrar em uma cura para o autismo, os proponentes de um paradigma da neurodiversidade enfatizam a compreensão e a acomodação dos indivíduos neurodiversos que vivem em uma sociedade “neurotípica”. Tal

paradigma também reconhece os pontos fortes que podem ser conferidos pelo autismo, tais como atenção aos detalhes, altos níveis de concentração, franqueza, dedicação e fortes habilidades de memória (BLACK et al, 2019, p. 31).

Vários dos indivíduos autistas que participam ativamente dos *fandoms* na internet utilizam o termo neurodiversidade para se referirem a si mesmos, e não o conhecido TEA, o Transtorno do Espectro Autista.

Fandom

O termo *fandom* vem da junção das palavras *fanatic* (do inglês: fanático) e *kingdom* (do inglês: reino), com o significado literal de “reino dos fãs”. Sugere, portanto, um local que foi formado espontaneamente pelos fãs e para os fãs, onde se pode expressar afeição, indagações e indignações acerca de produtos culturais (SANSEVERINO, 2015).

A cultura de fãs não é recente. A primeira *fanzine*, sobre o seriado *Jornada nas estrelas* (*Star Trek*), tem data de 1967. Eram distribuídas gratuitamente em festivais e encontros de fãs, já comuns desde então, e em seu conteúdo encontravam-se *fanfics* e *fanarts* (VARGAS, 2011). A radical mudança dos *fandoms* veio com o surgimento da internet. Na atualidade, o *fandom* é prioritariamente organizado dentro da *web*, que proporciona uma visibilidade maior para essa cultura e tudo o que ela cria: *fanzines* (revistas), *fanfics* (textos de ficção), *fanarts* (desenhos de arte), *fanvids* (vídeos), etc. Em *sites* específicos, pode-se encontrar uma geração de colaboradores (que antigamente tinham seu foco em mulheres de 20 a 30 anos e hoje não se divide em gênero e muito menos em idade) dispostos e produzir páginas e arquivos inteiros de um *fandom* ou mais, redigir textos, as *fanfics* (JENKINS, 2008).

Atualmente, é possível encontrar *sites* destinados a postagens de *fanfictions* de somente um *fandom* (como é o caso de <https://potterish.com/> para *fanfics* de Harry Potter) até de *fandoms* diversos (como

<https://www.fanfiction.net/>, que contém um acervo de quase 3 milhões de *fanfics* em pelo menos 35 idiomas diferentes, sem um tema específico). Essas histórias ficcionais, chamadas de não “canônicas” – ou, mais popularmente, de “não cânon” – são interativas: algumas vezes até os próprios leitores, nos comentários, podem passar a decidir o destino da narrativa ou dos casais.

A ideia de escrever uma *fanfic* ou desenhar uma *fanart* é a de “penetrar no universo ficcional apreciado por eles e torná-lo seu, apropriar-se daquilo que lhes é muito caro do ponto de vista afetivo e promover modificações da trama, ainda que num universo privado, ou mesmo ‘impedir’ o encerramento das obras” (VARGAS, 2011, p. 17). Dentro do *fandom*, é comum encontrar outros fãs que pensem da mesma forma e que se apropriem da modificação do mundo canônico, agora proposto pelos fãs. Isso muito frequentemente acontece com os *ships*, abreviação de *relationship* (do inglês, “relacionamento”). O termo *ship*, no Brasil e fora dele, foi transformado em um verbo – *shipar*, que significa torcer pelo sucesso de um relacionamento amoroso entre duas pessoas específicas; quem *shipa* é um *shiper* – e este se expressa utilizando a forma “eu *shipo* esse casal” ou “nós *shipamos* aquele casal”.

É a partir dessas *fanfics*, *fanarts* e *ships* que existe a interação dos fãs dentro dos *fandoms*. Esse é o conteúdo, em sua maioria gratuito, que eles produzem para si mesmos (de fã para fã), e ficam totalmente engajados no trabalho que realizam.

Nos *fandoms*, existem movimentos inteiros sobre diferentes temáticas. Um dele é o movimento *All your faves are autistic*, assunto da próxima seção.

All your faves are autistic

Alguns *fandoms* são perpassados por um movimento que vem sendo chamado por diferentes nomes: *All your faves are autistic* (tradução literal: “todos os seus favoritos são autistas”); *All your faves are in the spectrum* (tradução literal: “todos os seus favoritos estão no espectro”); *Autistic Headcanons*; ou até mesmo *Autistic Character of the day*. Esse movimento tem como objetivo procurar personagens de diversos *fandoms* e encaixá-los dentro do espectro autista.

Em comunidades autistas online, os fãs que encontram e declaram personagens de shows e filmes e qualquer outra forma de entretenimento como um deles, se tornou bastante popular. Existem blogs inteiros dedicados a catalogar os muitos personagens diferentes, ou dedicados a um em particular, e tags que você pode ler para encontrar mais desses ‘headcanons’ autistas. Há também uma crescente comunidade de fãs autistas para quem esta prática de ‘headcanoning’ personagens como autistas é uma parte importante de sua experiência de fandom (MULLIS, 2018, p. 150).

O *headcanon* é a junção da palavra “cabeça” e “Canon”, ou seja, em uma tradução mais rústica, quer dizer “o Canon que está na cabeça do fã”. É uma forma de enquadramento que inicialmente aquele único fã dá para o que é Canon, ele observa a narrativa original daquela forma e cria a própria narrativa através de uma visão diferente. Os *headcanons*, de acordo com Rosa (2018), podem ter seis principais significados diferentes: de interpretação (do que é Canon), de ideia (uma nova criada), de teoria (teorizar algo que não existia antes), de crença (acreditar que o está propondo poderia ser canônico), de informação (passar novas informações criadas pelo fã para o fandom) e de preencher lacunas na história (quando o fã acredita que a história precisa ser melhorada em alguns pontos).

Os blogs dedicados a realizar *headcanons* autistas podem ser encontrados em todas as principais redes sociais (*Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, etc), mas em sua maioria estão presentes no Tumblr. Vários são os personagens já considerados autistas por esse grupo, como por exemplo: Spock, em *Star Trek*; Temperance Brennan, de *Bones*; Newt Scamander, em *Fantastic Beasts*; Lilo Pelekai, de Lilo e Stitch; e Sherlock Holmes, das clássicas histórias de Sir Arthur Conan Doyle.

Já no mundo da ficção científica, o doutor Spock, sábio vulcaniano de orelhas pontudas, de *Jornada nas estrelas*, apresenta algumas características da síndrome de Asperger: racionalidade extrema e incapacidade de apreciar as convenções sociais. Seguindo o mesmo raciocínio, o brilhante investigador britânico Sherlock Holmes também poderia ser um *savant* do espectro autista. (SILVA et al, 2012, p. 145).

O trabalho tem a intenção de, com o método etnográfico, fazer uma análise dos blogs desse movimento que estão inseridos no *site* Tumblr.

Metodologia e objetivos

O artigo visa a trabalhar com conceitos como representação/representatividade, inclusão e diversidade, em uma panorâmica desenvolvida durante o desenrolar do trabalho. O método utilizado é a etnografia.

Apesar de ter surgido no campo da antropologia, a etnografia também se encontra em várias áreas das ciências humanas e sociais. As pesquisas etnográficas também podem ser utilizadas para o estudo das culturas e das comunidades que agora são agregadas via internet, o que pode ser considerado uma nova revolução, a da etnografia como estudo na internet. Em seu início de pesquisa, esse estilo de etnografia causou discussão entre autores e não foi totalmente aceito:

Como a tradição inicial da pesquisa etnográfica reside no deslocamento para o campo, no sentido da viagem até um país ou região distante e na vivência presencial entre uma determinada tribo ou comunidade durante um determinado período de estudo, um suposto campo de pesquisa que não possui tais características causou muitas discussões entre os autores. (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p. 171 e 172).

O estudo da etnografia na internet pode ser realizado tanto em grupo sociais derivados e constituídos no *offline* e que migraram para o online, como para aqueles cujas formações sociais são feitas nas relações *online* (AMARAL, 2010). Alguns termos foram criados, como etnografia virtual (popularizado por Hine), netnografia (neologismo criado por Koznets), etnografia digital e webnografia (ambos os últimos na área da ciberantropologia).

A etnografia, inclusive a realizada na internet, é mais do que somente a mera observação e coleta de dados (utilizando ou não os ambientes digitais). Existem fases na construção do fazer etnográfico: ambientação (entrar em contato com o grupo), manter um diário de campo com as anotações, contextualizar os informantes e usar diversos tipos de entrevistas.

1. Fase de ambientação: entrar em contato com o grupo, examinar sua infraestrutura social e técnica. Existem dificuldades da entrada em campo, como por exemplo: “a negociação com os informantes, a procrastinação e uma certa cegueira que atinge o pesquisador nos primeiros instantes da observação, nos quais ele parece ‘não ver nada’” (AMARAL, 2010, p. 128);
2. Manter um diário de campo com as anotações. Nele, serão anotadas todas as impressões do pesquisador sobre os pesquisados, independentemente de qual será o suporte (caderno, computador, gravadores, etc.). Estas são anotações fundamentais (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011). O diário tem função emotiva (publicar seus próprios pensamentos, como um psicanalista, para ninguém mais ver); empírica (tudo que chamar atenção nas

- observações deve ser anotado); reflexiva e analítica (no momento em que o pesquisador releu e refizer anotações, se reflete e analisa) (WINKIN, 1998).
3. Contextualizar informantes e usar diversos tipos de entrevistas. “É importante enfatizar que nem só de observação vive a pesquisa de campo, mas também de intercâmbios e trocas culturais e de ouvir os informantes” (AMARAL, 2010, p. 129). A primeira formação do procedimento etnográfico é do passo da observação, e o segundo momento, o de realização de entrevistas para visualizar diferentes pontos de vistas (WINKIN, 1998).

É necessário tomar cuidado para não misturar essas fases e não confundir a etapa de observação participante com a própria etnografia em si. Existe a parte de análise densa dos blogs, das entrevistas, e também a observação e monitoramento. É interessante, aqui, fazer uma diferenciação entre o espectador e o observador. O espectador olha para, ou assiste passivamente. O observador observa as regras, códigos, regulamentos e práticos. Um observador vê: “mas o mais importante é que é aquele que vê em um determinado conjunto de possibilidades, estando inscrito em um sistema de convenções e restrições. Por “convenções” sugiro muito mais do que práticas de representação.” (CRARY, 2012, p. 15). Existe a parte de observação na etnografia, mas também existe a parte etnográfica. As duas não devem ser misturadas.

Observa-se que muitos trabalhos desenvolvidos academicamente sobre internet, comprometem-se teoricamente ao postular ter feito netnografia quando se mantém somente nas etapas observacionais e descritivas, entrando de forma incipiente nas entrevistas, na análise e reflexão dos dados coletados via sites de redes sociais, blogs etc. A netnografia torna-se assim um sinônimo supostamente legitimado para uma mera observação e monitoramento, talvez por ter sido interpretada de uma forma simplista por conta da disseminação “usos” do termo pelo mercado e na própria rede. (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p. 187).

Na própria etnografia, é possível combiná-la com outros métodos, que operam em níveis macro, micro e *mezzo*. “A combinação multimétodos reforça e desvela o caráter epistêmico da etnografia e está presente em estudos que priorizam objetos distintos da cibercultura” (AMARAL, 2010, p. 129). São inúmeras as possibilidades em que o objeto pode ser recortado para ser estudado, não necessariamente só no meio *online*, mas no *online* e *offline* também.

Para este presente artigo ser feito, foi realizada a etnografia dentro dos Tumblrs que estão inseridos nesse movimento. Foi feito um cruzamento das palavras-chave (em forma de *hashtags*) “*your fave is autistic*”, “*autistic headcanon*”, “*autistic characters*”, “*your fave is*”, “*actually autistic*”, “*all your faves are*”, “*all your faves are autistic*”, “*autistic character*”, “*neurodivergent character*”, “*actually neurodivergent*”, “*headcanon autista*”, “*seu favorito é autista*”, “*autista*”, “*autismo*”, “*personagens autistas*”, “*neurodivergente*”, sendo que estes últimos, em português, não obtiveram nenhuma resposta de blogs dentro do Tumblr, ou seja, não existem Tumblrs em português dentro desse movimento, o que abre para um diverso leque de possibilidades, como por exemplo, a criação de um Tumblr ministrado por autistas brasileiros, dentro desse movimento.

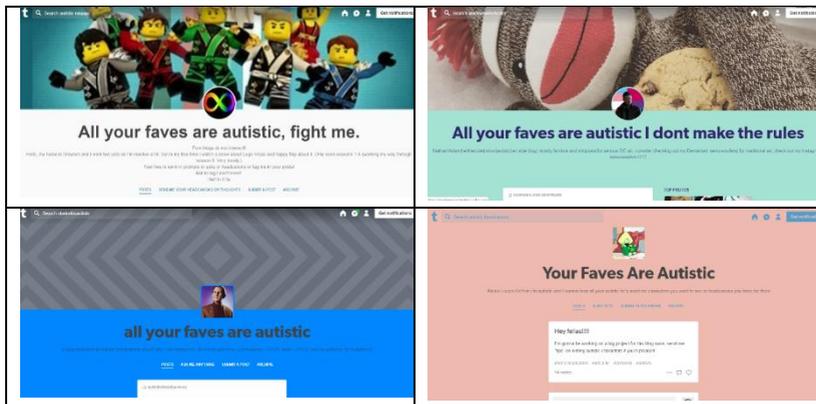
Além dessa observação, ainda na metodologia, um dos objetivos era enumerar os personagens mais frequentemente demonstrados como neurodiversos e seus respectivos *fandoms*, e isso foi realizado. Diversos blogs são focados para *fandoms* específicos, como um Tumblr com o foco de fazer *headcanons* autistas dos personagens da série *Star Trek*, ou então com o que tem o mesmo objetivo, mas com os personagens do anime *Yuri!!! On ice*. Em geral, a maioria dos Tumblrs são de *fandoms* diversos e passam por vários personagens diferentes.

Tumblrs e *headcanons* autistas

O Tumblr é um *site* de blogs e microblogs em que os usuários podem postar fotos, GIFs, textos, citações, links, áudios e vídeos. Outros usuários podem reblogar, pesquisar por termos-chave marcados, curtir e, também, seguir o usuário. Quando seguem o indivíduo, suas publicações aparecem na *dashboard*, o painel principal. (HILLMAN et al, 2014). Apesar do uso de textos para debate, a principal característica do Tumblr em comparação a outros *sites* de redes sociais é o uso constante de imagens, em sua maioria em formas de GIFs ou em conjuntos.

O Tumblr é uma plataforma de uso múltiplo para diversos grupos com diversos fins, incluindo os fãs para seus *fandoms*, e talvez seja o de uso mais notável em redes sociais e uso de fãs em estudos acadêmicos (HILLMAN et al, 2014). É dentro do Tumblr que existe o movimento *All your faves are autistic*, como segue o exemplo de algumas imagens retiradas recentemente de blogs:

TABELA COM IMAGENS



Exemplos de Tumblrs com títulos do movimento autista online. Fonte: imagem 1 – <https://autistic-ninjago.tumblr.com/> / imagem 2 - <https://urfavehasadhd.tumblr.com/> / imagem 3 – <https://startrekisautistic.tumblr.com/> / imagem 4 – <https://autistic-headcanons.tumblr.com> (Acessos no dia 10 de maio de 2021)

Na tabela acima, temos quatro exemplos dos Tumblrs já pesquisados na análise feita com base em algumas *hashtags* específicas, como por exemplo: “*neurodiversity*”, “*autistic headcanon*”, “*all your faves are autistic*”, “*all your faves are in the spectrum*” e “*autistic characters*”. Exatamente 30 blogs foram encontrados dentro do Tumblr, todos com essa temática.

Em uma breve análise inicial já realizada nesses 31 Tumblrs, encontrou-se o seguinte resultado: existem 7 que estão ativos e ainda postando publicações, e 23 que estão inativos. Desses todos, somente 7 donos dos Tumblrs se declaravam autistas ou neurodivergentes nas descrições de seus blogs.

Dentro da análise, é possível concluir alguns pontos importantes. Com o local de fala das postagens, nota-se que, embora somente sete se autodenominem dessa forma na descrição do blog, é possível que todos os donos de todos os Tumblrs (ativos ou inativos) sejam autistas ou neurodivergentes de alguma forma. Seria necessária uma entrevista com cada um para ter certeza de todos, apesar de que a maioria deixa essa condição bem clara durante suas postagens.

Também é possível perceber a recorrência dos mesmos personagens durante a publicação dos posts dos Tumblrs, ao exemplo dos 30 citados na tabela anterior. Alguns Tumblrs fazem questão de explicar o motivo de todos os personagens estarem sendo inseridos no *headcanon* autista, outros somente colocam o nome e a fotografia, de onde o personagem é (se é de série, filme, game, livro, etc) e algumas vezes um GIF. As explicações, entretanto, são mais frequentes no entorno desses 30 personagens aqui citados:

Sherlock Holmes, de *Sherlock*, Peter Parker, de *Spiderman*, Castiel, de *Supernatural*, Spock, de *Star Trek*, Forrest Gump, de *Forrest Gump*, The Doctor, de *Doctor Who*, Severus Snape, de *Harry Potter*, Janet, de *The*

Good Place, Sheldon Cooper, de *The Big Bang Theory*, Hercule Poirot, de Agatha Christie, Matthew Murdock, de *Daredevil*, Will Graham, de Hannibal, Papyrus, de *Undertale*, Hiccup, de *How to train your dragon*, Steven Universe, de *Steven Universe*, Edward Nigma (*The Riddler*), de *Gotham*, Luna Lovegood, de *Harry Potter*, Newt Scamander, de *Fantastic Beasts*, Rapunzel, de *Tangled*, Wade Wilson, de *Deadpool*, Kylo Ren (Ben Solo), de *Star Wars*, Marinette Dupain-Cheng, de *Miraculous Ladybug*, 2D, de *Gorillaz*, Bruce Banner, de *The Marvel Cinematic Universe*, Lucifer Morningstar, de *Lucifer*, Lilo, de *Lilo and Stitch*, Dean Winchester, de *Supernatural*, Baby, de *Baby Driver*, L Lawliet, de *Death Note*, Spongebob, de *Spongebob Squarepants*, entre outros.

Geralmente, os Tumblrs têm uma postagem por dia, conhecida como “o personagem autista do dia é” (do inglês “*autistic character of the day is*”), ou então só com a apresentação do nome do personagem direto com a imagem. Em sua maioria, respondem a perguntas de seguidores ou anônimos que indicam outros personagens que poderiam estar no *headcanon*, e destas perguntas fazem novas postagens. Essa forma de publicação, chamada de “colaborativa”, é também como vários desses Tumblrs se alimentam.

Alguns blogs são dedicados ao ato de fazer *headcanons* autistas com personagens de somente um universo fictício, como, por exemplo, o Tumblr dedicado ao mundo da DC, outro, ao *Yuri!!! On ice*, e ainda outro, ao Lego Ninja. Todos eles continuam a relacionar personagens com o autismo, mas desde que estes estejam dentro do universo de sua escolha, seja por cinema, mangá, anime, HQ, desenho, etc. No entanto, o mais comum é a mistura de *fandoms* quando se trata dessa forma de *headcanon*.

É possível perceber, depois de uma análise específica em cada Tumblr ativo e inativo, que existe um foco dos Tumblrs em continuar postando sobre *headcanons* autistas. A maioria quase não faz postagens que fujam

desse tema – quando é uma postagem diferente, ainda assim mantém-se circunscrita ao universo do autismo.

Esse movimento teve um crescimento grande durante o ano de 2015 e 2016, com a criação de vários Tumblrs, agora inativos. No entanto, os Tumblrs ainda ativos foram criados desde 2017 até 2019, com postagens bem recentes e frequentes. Ainda existe a necessidade de Tumblrs deste estilo serem criados porque sempre será possível criar *headcanons* com personagens distintos e novos.

Dentro dos Tumblrs analisados, diversos personagens foram encontrados e repetidos como dentro do espectro autista. Porém, estes já citados foram os mais frequentes. Os blogs são em sua base todos muito parecidos, voltados quase em sua totalidade para o tema do autismo e da neurodiversidade, e com o principal foco de postagem de *headcanons* de personagens autistas.

Considerações finais

Para quem não é autista, aquele que tem uma neurodivergência é visto de formas distintas, seja ela pejorativa ou não. Pode ser visto como um alienígena (MANNING, 2015), como alguém brilhante – que presta atenção aos detalhes e tem fortes habilidades de memória e dedicação (BLACK et al, 2019) –, ou somente como alguém que se movimenta (com falta de olhar e tensão nos ombros) de uma forma diferente (MULLIS, 2018). Seja como for, a representação do autismo no meio midiático é necessária. Ela pode ter consequências negativas ou positivas, pois pode fortalecer estereótipos e estigmas do autismo, como também pode conscientizar aqueles que pouco sabem sobre o TEA (NORDAL-HANSEN et al, 2018).

Outras áreas da neurodivergência, como a depressão, ansiedade, esquizofrenia, transtorno de personalidade, déficit de atenção, etc, são mais

amplamente abordadas no meio midiático do que o autismo, isso porque ao anunciar que um personagem específico é autista, o diretor da série ou do filme está fazendo um contrato com vários espectadores que pode trazer reações adversas caso seja interpretado de forma incorreta, ou estigmatizada.

Entretanto, mesmo não sendo de extrema frequência, esses personagens que têm traços do autismo aparecem e se multiplicam com intensidade em diversos meios ficcionais. É assim que *headcanons* autistas aparecem no meio dos *fandoms*, e a comunicação e representação online nos *fandoms* encontra espaço.

A ideia de fazer parte de um *headcanon* autista é uma representação heroica (MANNING, 2015), é fazer parte de um grupo que traz um sentimento de pertencimento para várias pessoas. Da mesma forma que agrada a um grupo, também desagrade a outros; existem vários indivíduos que estão de acordo com o fato de que fazer *headcanons* autistas é do desagrado do criador da série, que nada pode ser provado se não for canônico e que não se pode “distorcer realidades” somente para satisfazer desejo de representação de alguns. Essas pessoas não são muitas, mas estão presentes e perpassando esse movimento com constante frequência.

Alguns Tumblrs, após a demonstração de quais são os personagens cujo *headcanon* é autista, também se atrevem a escrever algumas *fanfics* desses personagens, nas quais eles são autistas e realizam as atividades do dia a dia com as dificuldades do transtorno. Através das *fanfics*, existe uma outra forma de representação dos autistas, uma que os deixa mais próximo à realidade que o indivíduo vive. “*fanfiction* oferece oportunidades únicas para ver como os fãs se envolvem em culturas participativas para reimaginar identidades, se não sempre radicalmente, pelo menos diferentemente umas das outras e como elas podem ser retratadas na grande mídia.” (BLACK et al, 2019, p. 35). Essa criação de *fanfictions* é

outro passo para o desenvolvimento dos *headcanons* autistas que aparecem primeiramente nos movimentos dos Tumblrs, dentro dos *fandoms*.

Nas análises realizadas, é possível perceber uma inexistência de Tumblrs em português, ministrados por autistas ou neurodiversos brasileiros, dentro do movimento *Actually Autistic*. Caso um Tumblr dessa forma seja criado, seria possível realizar *headcanons* autistas com personagens da cultura brasileira, como o Visconde de Sabugosa, o Curupira, Emanuel, da novela *A indomada*, Tonho da Lua, de *Mulheres de Areia*, entre outros.

Com relação aos personagens encontrados que foram utilizados na realização dos *headcanons* autistas, é possível perceber que esse é um movimento que perpassa diversos *fandoms*, ele está mais do que presente, é onipresente e não tem sua base em um único local. Sua base é a neurodiversidade, e perpassa os *fandoms* como se fosse um rio constante que flui em diversos lugares. São vários personagens que recebem apoio e endosso de diversos fãs que não só participam ativamente dos *fandoms* em que o personagem está inserido, mas também participam do movimento.

Essa forma de representação é importante, assim como qualquer outra, da mesma maneira que apresentar um personagem canonicamente autista na série, filme, HQ, anime, livro, etc. São inclusões válidas e que demonstram comunicação e interação dos autistas dentro do meio digital, através dos *fandoms*.

Referências

AMARAL, A. Etnografia e pesquisa em cibercultura: limites e insuficiências metodológicas.

Revista USP n 86, p 122-135, São Paulo, 2010.

BLACK, R.; ALEXANDER, J.; CHEN, V.; DUARTE, J. Representations of Autism in Online

Harry Potter Fanfiction. **Journal of Literacy Research** vol 51 (1) p. 30-51, 2019.

CRARY, J. **Técnicas do Observador**. Editora: Contraponto, Rio de Janeiro, 2012.

FOLSOM, S. D. Autistic Self-advocacy and activism on the world wide web: frontiers of digito-neural subject formation. **Autonomy, the Critical Journal of Interdisciplinary Autism Studies** v 1 n 5, 2017

FRAGOSO, S. RECUERO, R. AMARAL, A. Abordagens Etnográficas. In: _____. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, p. 167-230, 2011.

HILLMAN, S.; PROCYK, J.; NEUSTAEDTER, C.; Tumblr Fandoms, Cummunity & Culture. In: **Conference on Computer Supported Cooperative Work & social computing**, p 285-288, 2014.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

LUGO, N.; MELÓN, M. E.; CASTILLO, M. C. La representación del autismo em las narrativas de fan fiction.net: los espacios de afinidade como oportunidade para negociación de sentido. **Palavra clave**, v 20 n 4, p 948-978, 2017.

MANNING, L. *Negotiating Doctor Who: neurodiversity in Fandom*. In: THORSEN, E., at all. **Media, margins and popular culture**. Palgrave acmillan, 2015.

MULLIS, C. Reflection: Autistic-coded characters and fans in fandom. **Canadian Journal of Disability Studies**, novembro, p. 147-156, 2018.

NORDAL-HANSEN, A.; OIEN, R. A.; FLETCHER-WATSON, S. Pros and Cons of Character Portrayls of Autismo in TV and Film. **Journal of autismo and Developmental disorders**, n 48 p. 635-636, 2018.

PERISSINOTO, J. **Conhecimentos essenciais para atender bem as crianças com autismo**. São José dos Campos: Pulso, 2003.

ROSA, T. M. **Headcanon**: uma revisão conceitual à luz do caso Harry Potter no Tumblr. Trabalho de conclusão de curso de jornalismo da Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

SANSEVERINO, G. G. **As representações do jornalismo na ficção de Harry Potter transmídia**: a função social e o ethos profissional. Dissertação (Mestrado em comunicação e informação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

SILVA, A. B. B.; GAIATO, M. B.; REVELES, L. T. **Mundo singular**: entenda o autismo. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

VARGAS, M. L. B. **Slash**: a fan fiction homoerótica no fandom potteriano brasileiro. Tese (Doutorado em letras) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

WINKIN, Y. Parte II – Da teoria ao trabalho de campo. In: _____. **A nova comunicação: da teoria ao trabalho de campo**. Campinas, SP: Papirus, p. 129-155, 1998.

Parte 3

O estético e o lúdico na Cultura Pop

Na calada da noite preta: um passeio sobre as cores e o preto no imaginário da cultura gótica contemporânea

*Adriane de Paula Majczak Linhares*¹

Considerações iniciais

A cultura pop contemporânea articula, recorrentemente, a estética denominada *dark* ou gótica à composição de linguagem visual e direção de arte em suas produções culturais. Do esvoaçar das asas do super-herói Homem-Morcego, o Batman, até a crescente aplicação de grafismos de caveiras e esqueletos, exibidos nas passarelas de alta costura, é possível identificar elementos que constituem a linguagem *dark* de modo constante, na Moda, no Cinema, nas Artes. Na representação desta estética, há um protagonista no universo cromático: o preto. A observação e o fascínio por esta presença cromática, ou acromática, motivou a pesquisa de percurso sobre o fenômeno da aplicação do preto como ferramenta artística. O tema, sugerido por orientação em aulas específicas de Cor, em tema de Doutorado em *Design*, foi desdobrado nas plataformas e suportes midiáticos acima citados para fins metodológicos, no intuito de alcançar proximidade e, também, traçar possíveis contrastes no uso conceitual de cor e de finalidade estética.

Durante a pesquisa, o aprofundamento teórico trouxe a possibilidade de traçar um paralelo entre o estudo do Preto na visualidade contemporânea e a aplicação do estilo pictórico chamado de Tenebrismo para estabelecer um contexto conceitual para o uso do preto. Por meio de

¹ Universidade de Lisboa - UL, Lisboa, Portugal. Centro Universitário Curitiba - UNICURITIBA, Curitiba, Brazil.

estudos teóricos, de testes de cor e da comparação e dos contrastes de cor, buscou-se alcançar a poética do Preto e seu aspecto sombrio, além de estabelecer cânones de aplicação na postura estética de duas vertentes em *crossover*: o gótico e o *cyberpunk*.

As teorias de base de Arte, Cor, Cinema e Cultura Pop fundamentaram a pesquisa. Entre elas, os estudos de cor a partir de Goethe, Gombrich e Ocwirk; a poética romântico-gótica de Edmund Burke e Charles Baudelaire; a cultura pop e o *cyberpunk*, pela autora Adriana Amaral; estética, por Raymond Bayer; e, finalmente, Kracauer e seus apontamentos em cinema, entre outros autores escolhidos. A vasta teoria dos estudos do gótico e os estudos de cor e de linguagem exercitados pelos pintores da era barroca, como Caravaggio, e por teóricos, como Goethe, norteia o aprofundamento desta pesquisa, em desenvolvimento e em aplicação.

Prenúncio

O mundo em que vivemos parece ter sido coberto por uma cortina de véu negro. Por meio da mídia de entretenimento, percebe-se que o uso de imaginário gráfico sombrio e dramático se tornou cada vez mais frequente e em profusão nas diversas áreas criativas, sejam estas de cunho visual ou discursivo. A *tonalidade* sempre aborda o mesmo espectro cromático: o uso do preto, sobreposto à luz, aparece material e descritivamente como ferramenta conceitual e com apelo discursivo. O preto, além de ser *cor* e recurso gráfico, é também uma bandeira emblemática de um fenômeno altamente emocional e transformador, como exemplifica a letra da música de Vange Leonel e Cilmara Bedaque:

Luzes da Cidade, meus olhos não aguentam mais

Luzes artificiais - cadê a noite preta?

Eu saio da cidade, procuro só a escuridão

A purificação na calada da noite, da noite preta

Calada noite preta

Fecho os meus olhos, a caverna e o coração

Perdidos entre o sim e o não na calada da noite preta

Deus, Deus, Deus – onde eu vim parar?

À noite preta vou me entregar

Noite Preta

Vange Leonel – Cilmara Bedaque

A canção *Noite Preta* foi tema da abertura da primeira produção televisiva brasileira de cunho gótico, no início dos anos 1990, intitulada *Vamp*. A letra toma emprestado, de modo mais conciso, o teor romântico-sombrio oriundo dos poemas do francês Baudelaire e do escritor brasileiro Álvares de Azevedo. A atração pela noite negra, típica do Romantismo Gótico, é expressa na letra da música como o desejo de escapismo e o gosto pela atmosfera noturnal. Em meio à extensão da luz no cotidiano humano nas grandes cidades, o imaginário de um mundo selvagem, natural e indomado, torna-se irresistível, bem como o refúgio no mundo desconhecido – quisera melhor do que a realidade já familiar. Na década de 1980 e virada dos anos 1990, a chamada *darkwave*, ou onda gótica, torna-se presente em diversas mídias, com conceitos relativos ao Romantismo Gótico revisitado. O estilo também é influenciado pelos existencialistas Jean-Paul Sartre, Albert Camus e a literatura sombria de detetives que inspirou o Cinema *Noir*.

O romantismo do anseio por outra realidade não é algo novo, e é representado de modo extremamente visual, com gama de cores ora sombria, ora contrastante e com vocabulário cromático específico. Perceptível, por exemplo, nas pinturas romântico-sombrias de Caspar David Friedrich, com suas fortes relações simbólicas sobre a transição entre a vida e a morte, a sobrenaturalidade e a ressurreição (Cumming, 2015,

p.209), este imaginário também integra a narrativa da literatura de Mary Shelley e em várias outras obras do século XIX. O cenário estabeleceu um padrão estilístico para o alvorecer da subcultura gótica e existencialista na cena pop dos anos 1980. As bandas *The Cure* e *Siouxsie and the Banshees*, entre outras, adotam, à época, um padrão estético em que o preto dá o tom e é o denominador comum na percepção da reverberação *darkwave* em estilos afins, entre os quais, o *cyberpunk*. Cor e conceito, o preto passa a ser um elemento gráfico essencial em diversas manifestações do estilo citado: a moda, o cinema, as letras e a música do Gótico pós-moderno.

O preto e seu conteúdo *dark*: o tenebroso

No universo gótico, o Valor Tonal Plástico confere conteúdo altamente conceitual ao uso e fruição da cor. Para OCWIRK (p.146, 2014), o valor tonal tem uma função compositiva altamente expressiva, em uma escala que compreende os valores acromáticos, o branco, o preto e tons de cinza, e podem considerar forma (cor) e conteúdo (conceito) como ferramental para uma expressão artística inequívoca, ainda que passível de interpretação subjetiva. A luminosidade e a escuridão são, afinal, escolhas plásticas que afetam o espectador, provocando reações emocionais de ordem psicológica por meio da aplicação de formas visuais, segundo o autor.

Um dos exemplos de valor tonal aplicado nas Artes Plásticas é o conceito de *Tenebrismo* (OCWIRK, 2014, p. 154-155.): um exagero proposital do *chiaroscuro* com o aumento de valores tonais baixos, e.g. o uso dos tons escuros de fundo e de contrastes intensos de luz. Os pintores tenebristas do século XVII trouxeram o preto como um elemento-chave de profundidade e de sombra para enfatizar elementos específicos. A luz utilizada pelo pintor italiano Michelangelo Merisi de Caravaggio passeia em seus quadros com forte contraste. De modo calculado, tal luz destaca os objetos da pintura e o *momentum* retratado, o qual funciona como um *frame* de uma

realidade, que só existe em representação plástica imaginada. Isto pode ser exemplificado na Figura 1. Existe forte carga dramática e expressividade na pintura.



Figura 1 – *Salomé com a Cabeça de João Batista*.

Michelangelo Merisi de Caravaggio, óleo sobre canvas (circa 1609)

Fonte: acervo da galeria digital <https://www.caravaggio.org>. Acesso em: 03 de maio de 2019

Movimentos artísticos depois, a técnica e sua enorme expressividade traria às escolas estéticas um modo intenso de ver a luz e a sombra e combinar tais escolhas com elementos visuais de alto impacto. A expressividade dramática do preto e de suas variações tonais passa a ser utilizada como elemento informacional de narrativas relativas ao drama e ao sombrio. Isso pode ser observado em vários suportes, por parte de tribos subculturais. Conforme afirma Wong, os contextos sociais e culturais nos quais um determinado indivíduo está inserido, juntamente com a psicologia humana, são fatores determinantes, pois trazem impacto ao modo como as cores são vistas e sentidas (Wong, 2008, p.149 apud Levrero y Veirano, 2015). O preto, protagonista cromático, e sua família tonal,

tornam-se parâmetro obrigatório deste contexto cultural, do modo que ocorre na Artes Plásticas, e guiam o olhar às duas espécies de fruição: a percepção de elementos negros e não negros, e a atenção à cena como um todo, com intenção de utilizar o conceito de tenebroso, sombrio, *dark*.

Tal fenômeno – visual, e de cunho emocional – ocorre tanto na visualização das cobras na cabeça da mitológica *Medusa*, de Caravaggio (circa 1570 - 1610), quanto em várias obras do cinema – em especial, o Expressionismo Alemão e do Cinema *Noir*. A luz, em composição etérea e sobrenatural, que “deu alma aos filmes expressionistas”, conforme cita Rudolph Kurtz, é combinada com as “sombras exuberantes” e em conceito de profundidade e obscuridade (Kracauer, 1998, p.92). Tais parâmetros são cruciais na construção cênica de personagens importantes dos gêneros cinematográficos: a aviltada e icônica cena da escada delineada de *Nosferatu* (figura 2), e as sombras profusas da escada do filme *noir O Mensageiro do Diabo*, de Charles Laughton (1955), na figura 3, são dois exemplos. O Expressionismo Alemão exerce influência cênica no Cinema *Noir*, e ambos têm seu papel junto ao estilo gótico ao estabelecer o padrão estético dramático e em preto e branco – e em tons de cinza. A sobrenatural *Medusa*, por sua vez, teria exercido sua dramaticidade em todos eles, em um ciclo completo intercultural, ao longo do tempo. Além, claro, de expressar sobrenaturalidade mitológica e irrealidade.



Figura 2: *Nosferatu* (F.W. Murnau – 1922, Prana Film).

Fonte: acervo Reel Steel Cinema. <https://reelsteelcinema.com/2019/10/28/nosferatu-1922>. Acesso em 02 de maio de 2019.



Figura 3: *Frames isolados e em variações tonais, dos filmes Mensageiro do Diabo* (Charles Laughton – 1955, Universal Pictures)

Fonte: acervo Ars, Arte e Labore: <https://supersededotcom.wordpress.com/2018/01/28/the-night-of-the-hunter-the-river-song-and-lullaby/>

Acesso em 03 de maio de 2019.

Os contrastes aumentam, à medida que a atenção do espectador precisa ser capturada, algo que ocorre em todos estes exemplos. Para E.H. Gombrich, cores em contraste podem trazer impacto uma à outra (2000, p. 163). Em contrapartida, a mesma técnica também pode levar ao

spreading effect, ou seja, a puxar a atenção a outros elementos vários, e isso é relativamente imprevisível (Gombrich, 2000, p.164). As duas possibilidades, durante o fenômeno de ver a cor, e seus elementos contrastantes e circundantes são importantes dentro do estilo gótico e seu uso cromático. Luz, cor, sombra e objetos estão conjugados em uma gramática visual em sua totalidade, como ocorre no Barroco de Caravaggio. O *spreading effect* pode levar o olhar às variações tonais e a elementos importantes da imagem.

O uso da cor e da luz por parte deste artista traz ao Gótico Contemporâneo um referencial importante: afinal, o estilo Barroco *per se* preconiza a hierarquia do emocional sobre o racional, algo primordial a ambos. Técnica e discurso se alinham, algo que pode ser observado em produções gráficas atuais. A *Medusa* de Caravaggio (figura 4) traz negros e escala tonal em “pretos coloridos”, esverdeados e azulados, com moldura enegrecida, o que destaca profundidade e a importância dos detalhes na pintura da *Medusa* original. A arte gráfica realizada para a exposição do artista, séculos depois, traduz o impacto conceitual do uso do negro com fundos mais escuros ainda e com contraste intensificado, com base na pintura de *Medusa*, e, por meio da técnica do Tenebrismo, agora em utilização em uma peça de *Design* Gráfico, o pôster de produção Audiovisual *Caravaggio - Mestre dos Pincéis e da Espada*, traz foco no drama da pintura de Caravaggio (figura 5) enquanto busca atrair a atenção do olhar de novos públicos.



Figura 4 – Medusa em exposição da Galeria Uffizi.

Michelangelo Merisi de Caravaggio, óleo sobre canvas (circa 1598)

Fonte: acervo em <https://www.exibart.com/mercato/esportazione-di-un-bene-culturale-la-medusa-di-caravaggio/>.

Acesso em 02 de maio de 2019.



Figura 5 – Pôster da produção audiovisual sobre Caravaggio, 2012.

TV Cultura e Malabar Filmes.

Fonte: <https://filmow.com/caravaggio-o-mestre-dos-pinceis-e-da-espada-t67932/>. Acesso em 02 de maio de 2019

O uso do preto, na configuração plástica de Medusas e de outras criaturas de viés sobrenatural ou não humano nas obras visuais e no estilo das subculturas afins é, muitas vezes, associado a diferentes texturas e matizes para efeitos determinados. A profundidade das olheiras profundas e

cortes no rosto pálido de Eduardo Mãos-de-Tesoura, o brilho vinilizado e atual de sua roupa preta cheia de tachas e recortes, são alusões do Imaginário Gótico e são expressas em pretos, cinzas, violáceos e azuláceos, criando intencionalmente uma atmosfera sombria e comunicadora de drama. Há alteridade sobrenatural: não à toa, Eduardo possui um estilo de cabelo que faz referência ao volumoso ninho de cobras da mitológica Medusa. O personagem-título do filme de Tim Burton, 1989, traz à tona a ideia de que o ser gótico é, enfim, associado ao diferente, à minoria, àquele que não pode ser compreendido em sua totalidade no meio em que vive, pois é, afinal, inoperante dentro do *modus operandi* – seja por vontade ou por impossibilidade. E essa é a visualidade da subcultura gótica no mundo atual, pontuado nos anos 80-90 e com base artística no uso do preto nas Artes Plásticas.

No universo de Eduardo, seu castelo-lar, seus ambientes e em seu corpo-indumentária, o esquema cromático é denso, preto, cinza, preto-azulado e preto-violáceo (figuras 4 e 6); em alguns *frames*, percebe-se o *chiaroscuro* tenebrista. Ainda, sua aparência inumana é retratada em alto contraste. O universo dito normal e cotidiano, da vizinhança ao castelo, exibe uma paleta cromática diversa, conforme exemplificado comparativamente nas figuras 4, 5 e 6. No universo burtonesque, as questões conceituais entre o *dark* e o mundo Bom, Belo e Justo, da vizinhança colorida em *pastels/ candy colours*, representam pontos de vistas opostos na narrativa.



Figura 4 – Frame e paleta de pretos e violáceos de *Eduardo Mãos-de-Tesoura* (1990), de Tim Burton. 20th Century Fox.

Fonte: www.DigitalSynopsis.com, Acesso em 2 de maio de 2018



Figura 5 – Frame e paleta da vizinhança não gótica em *Eduardo Mãos-de-Tesoura* (1990), de Tim Burton. 20th Century Fox.

Fonte: <https://creativemarket.com/blog/powerful-color-palettes-from-classic-films-beautifully-convey-tone>. Acesso em 2 de maio de 2018.



Figura 6 – Eduardo, seu castelo e a vizinhança: universo tenebrista. Frame do filme *Eduardo Mãos-Tesoura* (1990), de Tim Burton. 20th Century Fox.

Fonte: foto de frame, da autora.



Figura 7 – Edward surge em seu universo tenebrista. Frame do filme *Eduardo Mãos-Tesoura* (1990), de Tim Burton. 20th Century Fox.

Fonte: foto de frame, da autora.

O preto gótico: indumentária dark e posicionamento

Artistas visuais, bandas musicais e tribos de subculturas, inspirados na desumanização paulatina que, na verdade, passa a ocorrer nos entremeios dos séculos XVIII e XIX, a qual é relatada de forma poética na

literatura Romântico-Gótica de Mary Shelley e Edgar Allan Poe, passam, a partir dos anos 1980, a vestir negro. O preto torna-se, praticamente, uniforme e farda para a subcultura gótica ocidental, cuja inspiração combina a sobriedade dos sacerdotes, o imaginário literário sobrenatural, o luto cristão. Seu simbolismo, ligado ao mistério e à imprevisibilidade da noite, da terra e de germinações ocultas (Chevalier, Gheerbrandt, 1982, p. 740-744), estabelece a ponte entre o que é possível exibir no mundo material, ao manifestar na roupa e no estilo um sentimento que denota simpatia pelo que é diverso, diferente no mundo: o acima citado sentimento de *alteridade*.

Na indumentária gótica – roupa e maquiagem – e no teor gráfico em geral, o preto expressa a imprevisibilidade do mundo imaterial e a simpatia pelo menor, o diferente, o imperfeito. Em uma escala tonal que difere das cores da natureza platônica, a menção cromática à alteridade encerra preferências relativas ao ambiente noturno, em que pouco se vê e muito se imagina. Alude ao inverno celta e à morte da natureza como promissora de uma nova primavera, e ao luto perante a realidade. Considerando a premissa de Goethe, há cor em todos esses cenários; na luz e na escuridão, na claridade e na obscuridade. Especificamente, a luz e sua ausência são elementos essenciais na produção da cor, e ela, aqui, *existe* como “um grau de escuridão” (Goethe, 2011). Estabelece-se, assim, uma ressaca pós-cores vívidas nos coloridos *Flower Power* de um mundo ocidental que estava em guerra. A ordem é a Morte, e o ideário é pós-Morte. A cor é, portanto, o preto.

Considerações finais

O contraste de cor e o valor tonal, ao mesmo tempo sombrio e dramático, espelham um momento e um posicionamento: o preto, personagem de poesias simbolistas e da indumentária de seres

sobrenaturais no cinema, toma as ruas e a cultura de entretenimento. Repleto de questões simbólicas, torna-se protagonista em um mundo onde o sobrenatural exerce um papel comunicativo de *alteridade*, o qual, ironicamente, cresce em popularidade na atualidade, e onde vestir preto deixa de ser reservado a ocasiões especiais de luto ocidental.

Em alto contraste tenebrista, Eduardo surge como exemplo de inspiração estilística. Juntamente com seus colegas ficcionais, tais como *Nosferatu*, detém o potencial de aludir a um imaginário que traz à tona a identificação com a estética da Imperfeição, que traz em seu cerne o direito de não se estar incólume e, mesmo assim, ser. A emocional Imperfeição se sobrepõe à racional Perfeição, em um mundo onde o Bom, o Belo e o Justo platônicos não são mais o parâmetro obrigatório. A atitude é existencial, mas, também, de resistência, algo perceptível na estética *dark*, e o preto surge como obediência a um código, o *schematta* definido por Gombrich: um esquema gráfico e simbólico que propicia a fruição estética do leitor quando este visualiza uma obra determinada, perante o uso de uma cor e/ou paleta em um dado contexto. Isto é essencial, pois o uso de um esquema, ou *schemata*, é necessário para que a percepção do mundo visual seja possível, conforme E. H. Gombrich, que afirma que “*to describe the visible world (in Art) in images we need a developed system of schemata*” (Gombrich, 1969, p. 76). O negro como cor impera nas vestimentas das ruas, na moda, no cinema; e, dentro dos Estudos do Gótico e da importância deste na construção cultural contemporânea passa a ser objeto de estudo: de elemento visual na composição artística pictórica em artes plásticas barrocas, conforme os estudos citados, passa a suscitar interesse de exercício de linguagem visual por parte de usuários de subculturas e de produtores culturais. Aponta, conforme Chevalier e Gheerbrandt (p. 742, 1982), mistério e profundidade, ao luto e à vida noturna selvagem e impenetrável, poetizada na canção-título deste estudo pela cantora Vange

Leonel. Sua popularidade nos traz, novamente, a percepção de que habitamos um mundo de contrastes e de complexidade artística e conceitual, no prolongamento de um universo noturno e escapista: na calada da noite preta, habitada por Medusas urbanas.

Referências

BAYER, R. **História da Estética**. 1961. Editorial Estampa.

CHEVALIER, J; GHEERBRANDT, A. **Dicionário de Símbolos**. 1982. José Olympio.

CUMMING, R. **Art - A Visual History**. 2015. Penguin Random House.

GÖETHE, J.W.von. **Theory of Colours**. Createspace Independent Publishing Platform, 2015.

GOMBRICH, E. H. **Art and illusion. A study in the psychology of pictorial**. Princeton University Press, 1969.

GOMBRICH, E.H. **Selected Writings on Art and Culture**. 2000. Phaidon Press Limited.

KÖHLER, C. **História do Vestuário**. 2011. WMF Martins Fontes.

KRACAUER, S. **De Caligari a Hitler - uma História Psicológica do Cinema Alemão**. Jorge Zahar Editor, 1988.

LEONEL, V. **Noite Preta**. Publicado em: 8 nov 2006. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cgDaUZtSQJo>

MARTIN, R. K.; SAVOY, E. **American Gothic - New Interventions in a National Narrative**. 1998. University of Iowa Press.

OCWIRK, O.; STINSON, R. E.; WIGG, P.R.; BONE, R.O. AND D.L. CLAYTON. **Fundamentos de Arte - Teoria e Prática**. Bookman and McGraw Hill, 2014.

WONG, W. 2008. **Principios del diseño en color**. Editorial Gustavo Gili, Barcelona

A moda nas séries: relações entre moda e ficção seriada

Laura Ferrazza de Lima¹

Considerações iniciais

O fenômeno das séries televisivas vem crescendo de forma significativa ao longo das duas primeiras décadas do novo milênio (SILVA, 2014). A influência que essa modalidade audiovisual exerce sobre o público é notada pelo surgimento de comunidades de fãs, meios de divulgação especializados em comentar e analisar esses programas e pelos produtos licenciados ou não produzidos a partir da estética das séries e de seus personagens. Assim, o impacto das séries na cultura e na sociedade atuais chamou a atenção de estudiosos das mais diversas áreas, tais como: comunicação social, história, sociologia, antropologia etc. Dentro desse contexto, os figurinos representam um dos pontos principais que permitem realizar trocas visuais entre as séries e os espectadores. Alguns poucos estudos isolados sobre os figurinos de séries têm aparecido, principalmente em cursos de *design* de moda. Essas pesquisas são, em sua maioria, trabalhos de conclusão de curso realizados por alunos de graduação e têm como foco um estudo de caso, ou seja, escolhem pesquisar apenas uma série. Dessa maneira, torna-se essencial desenvolver uma bibliografia analítica que sirva de subsídio às inúmeras pesquisas que vêm surgindo nessa área ainda pouco explorada pelos acadêmicos brasileiros no que diz respeito aos seus impactos visuais.

¹ Professora do IFSUL, Bagé, Brasil

Os trajes usados pelos personagens das séries têm o potencial de criar uma grande interação entre a produção seriada e o público. Contudo, a análise dos trajes cênicos requer um estudo específico, que evoque a origem dos figurinos e suas especificidades nesse meio audiovisual. Os figurinos contribuem na composição da identidade visual das séries, auxiliando a identificação dos personagens pelo espectador e também a construção destes por parte dos atores. Além disso, deve-se considerar o quanto características próprias de cada série, como o argumento central, o roteiro, etc, influenciam na escolha dos figurinos. Em contrapartida, a elaboração dos trajes cênicos recorre a outros campos de estudo, como o da história da moda e mesmo ao da moda contemporânea. Torna-se necessário refletir sobre os figurinos elaborados para esses programas, mas sem esquecer que a moda também influencia nessas escolhas, formando um fluxo contínuo de trocas.

Os objetivos da presente pesquisa são mapear o impacto visual e o desejo de consumo gerado pela popularidade de algumas séries em relação aos seus figurinos. Dessa maneira iremos analisar a demanda por uma gama de produtos licenciados ou livremente inspirados nesses programas. A fim de concretizar os objetivos propostos vamos buscar ferramentas e categorias analíticas específicas para pensar a elaboração dos figurinos de séries.

Os figurinos das séries

Os figurinos surgiram no teatro, passaram posteriormente a serem necessários no cinema e finalmente chegaram à televisão. Ao longo desse percurso a maneira de pensá-los e produzi-los variou imensamente, acompanhando as peculiaridades de cada meio visual e as mudanças na forma da encenação. No início da história do teatro, a época em que a narrativa se desenrolava não tinha tanta importância na composição dos figurinos.

A função dos trajes em cena era identificar de forma clara, e muitas vezes exagerada, alguns personagens-tipo que se repetiam em diferentes montagens. Porém, não se tentava recriar épocas passadas com detalhes históricos. Como exemplo podemos pensar no teatro grego, que usava máscaras, no teatro medieval e mesmo renascentista, que fazia uso de figuras-tipo fixas, modelo de teatro que perdura ainda nos séculos XVII e XVIII. Contudo, desde o advento da época moderna (século XIV), os trajes cênicos começaram a sofrer influências das artes plásticas e das artes decorativas, intensificando-se sua relação com o cenário e com o contexto histórico, até que se tornaram, finalmente, a segunda pele do ator, ajudando-o na construção dos personagens e de sua relação com a narrativa (MUNIZ, 2004).

No cinema, desde o início, foi necessário pensar nos trajes cênicos de maneira diferente. Na tela percebeu-se logo a importância visual dos trajes para fixar cenas e performances na mente do espectador. Trata-se de uma história que não se desenrola ao vivo, mas é mediada pelo olho mecânico que cria imagens oníricas, nas quais o figurino deve também desempenhar um papel. Os figurinos de cinema foram se modificando ao longo do tempo, a fim de acompanhar as alterações das formas narrativas e a intenção de diretores e atores. Porém, desde cedo a produção cinematográfica buscou mão-de-obra especializada para realizar os trajes, fossem figurinistas ou estilistas convidados especialmente para essa função. Alguns diretores e produtores entrevistados de forma mais profunda na escolha dos trajes em cena, mas, com o passar do tempo, o figurinista foi reconhecido e ganhou mais independência para executar sua função (LANDIS, 2007).

No caso da produção das séries televisivas, o figurino aparece alinhado com as fórmulas narrativas específicas desse meio audiovisual. Uma das características da ficção seriada é a possibilidade de desenvolver

uma história de forma mais complexa e longa, que se encadeia em capítulos. Isso acaba exibindo os personagens com mais frequência, e sua aparência externa torna-se crucial ao marcar a identidade do personagem e seu lugar na trama. O figurino, nesse caso, pode e deve auxiliar na conquista da audiência e na identificação do público espectador com os personagens.

Ao procurar compreender a questão dos figurinos das séries, precisamos refletir sobre o papel desempenhado pelo traje cênico nesse meio. O figurino relaciona-se com outros campos do saber, como a visualidade, as artes e a comunicação (ACOM, 2016). Além disso, ele está imbricado com o fenômeno histórico-social da moda, ou seja, com a maneira e os sentidos que damos ao vestir fora das telas. A manifestação da moda, suas formas e sua estética irão influenciar a composição dos figurinos. Da mesma maneira, um figurino bem construído pode tornar-se um influenciador de tendências no vestir. A personalidade do personagem que veste um determinado figurino ajuda a suscitar o desejo de ser como ele, parecer-se com ele ou, ao menos, sentir-se parte da história contada. Uma maneira de medir o impacto que o figurino de uma série está alcançando entre o público são as menções específicas a ele nas redes sociais. Um exemplo mais evidente são páginas e postagens que se dedicam a encontrar peças idênticas ou semelhantes às usadas nas séries, trazendo a marca ou sugestão de compra. Isso acontece com mais frequência com os figurinos de séries ambientadas na contemporaneidade, como veremos a seguir. No caso das séries de fantasia ou inspiradas em quadrinhos, temos como exemplo de sua popularidade o “*cosplay*”. Nessa prática o fã literalmente veste o personagem, e a réplica do figurino é essencial em sua caracterização. Contudo, mesmo séries de época ou históricas podem originar um desejo tão expressivo por seus figurinos, que coleções de moda são criadas inspiradas nelas. Todas elas também podem gerar a criação de produtos

licenciados, como camisetas e outros acessórios. Esses exemplos comprovam a teoria de uma circulação de referências entre os figurinos de séries e a moda.



Figura 1: Exemplos de cosplays da série: *Game of Thrones*.

Fonte: material didático do curso *Figurinos em série: a importância do traje cênico na ficção seriada*.



Figura 2 - Camisa da coleção *Stranger Things*, da Riachuelo, e o figurino da personagem Eleven, da terceira temporada (2019) da série da Netflix.

Fontes: www.riachuelo.com.br e Pinterest.

Os figurinos são uma categoria de extrema relevância na composição de uma obra audiovisual. Os trajes são importantes para fixar cenas e performances na mente do espectador. Ao criar os figurinos para uma produção televisiva, os figurinistas vão buscar referências no universo das roupas existentes, ou seja, na moda. Independentemente da época em que se passa a trama narrativa, mesmo que o figurino recorra aos trajes do contexto histórico-social no qual a história é ambientada ou se o figurino utiliza roupas contemporâneas ao momento da realização da obra audiovisual, a moda se fará sentir de alguma forma na elaboração dos figurinos (FARAH, 2016).

O figurinista tem a função de transmitir através da roupa cênica um mundo imaginado, os sentimentos de um personagem, os desejos comunicacionais dos atores e diretores e de, através da união desses fatores, criar uma ilusão que não deve estar totalmente descolada do real. Devemos nos questionar qual o limite da liberdade criativa do figurinista. Cabe a eles a responsabilidade de dar ao personagem a vestimenta final de suas aspirações, a pele com a qual o ator vai enfrentar as expectativas do

público. O traje é extremamente importante para a elaboração da personagem pelo ator (MUNIZ, 2004).

O figurino constitui um conjunto de formas e cores que intervém no espaço cênico, devendo, portanto, integrar-se a ele. A estética geral de uma obra audiovisual vai depender da linguagem definida pelo roteirista, diretor e produtores. Depois de um direcionamento inicial, da leitura do roteiro e das indicações do diretor, o figurinista realiza uma pesquisa de referências visuais. Nessa etapa, ele leva em conta a época retratada na trama, seja ela o presente, o passado ou o futuro. Além disso, deve estar atento para o contexto político, econômico e social da época na qual se passa a trama, bem como a cultura e os valores então vigentes. O figurinista reflete sobre que tipo de trabalho que as pessoas retratadas realizam, como se locomovem e se alimentam e como isso afetará a aparência dos personagens, seus movimentos e conseqüentemente como devem ser suas roupas.

Através da pesquisa, o figurinista realizará uma adequação mais profunda do figurino ao personagem. Nesse processo, será levado em conta os aspectos psicológicos e sociais das pessoas retratadas. Afinal, a roupa revela características importantes sobre quem a usa e, indiretamente, sobre o contexto no qual ela aparece. É através do figurino que podemos aferir o status social e a situação real da personagem (MUNIZ, 2004).

Os figurinos muitas vezes ao longo de sua história refletiram a moda contemporânea. Em alguns casos, eles se apresentam mais exuberantes e suntuosos do que o traje usado no cotidiano real. Teoricamente um figurinista não teria a intenção de lançar novas modas. A princípio, ele utiliza os recursos da moda existente para marcar a personalidade do personagem que ele está vestindo. Algumas vezes o guarda-roupa imaginado e construído para um personagem é tão eficaz, que desperta no público uma profunda identificação com o ator/personagem que o veste. Assim, surge

nos espectadores o desejo de vestir um determinado figurino, sentir-se como os personagens retratados. Dessa maneira, um figurino pode virar uma tendência de moda que resulta da identificação do público com uma série, ou com o personagem, a trama, os atores envolvidos e mesmo com as roupas cênicas. Vestir a roupa de uma atriz ou de um personagem é, de certa maneira, tornar-se essa pessoa, ao menos no imaginário dos espectadores (FARAH, 2016).

O figurinista pode ou não ter a intenção de criar uma moda nova, ou fazer isso de uma maneira inconsciente. As trocas entre os figurinos e a moda acontecem porque o contexto imaginado para a trama baseia-se na sociedade em que seus criadores e o público estão inseridos. Há um inevitável diálogo entre o real e o ficcional. Esse diálogo parece mais evidente em séries que retratam sua própria época, mas também existe em produções que retratam o passado e o futuro.

A roupa modela o corpo do ator e assume significações narrativas, evidenciando mais do que a classe social e o perfil psicológico da personagem. O jogo de aparências proporcionado pelas roupas abre caminho para o exercício consciente do glamour (VREELAND, 2011). Os figurinos devem estar integrados com a cenografia, a fotografia e os elementos narrativos da série. Através de uma integração visual harmoniosa, os figurinos podem tornar-se uma linguagem em si mesmos dentro da narrativa seriada.

A fim de possibilitar uma reflexão mais acurada da maneira como são construídos e elaborados os figurinos das séries, criamos uma divisão desses programas em categorias. As categorias foram elaboradas levando em conta o universo ficcional proposto, destacando principalmente a temporalidade na qual a história se passa, mas também o público ao qual se destina, além das características dramáticas da trama narrativa. Refletimos como esses fatores impactam na criação dos figurinos apresentados

por diferentes tipos de séries. Dessa maneira, propomos a seguinte classificação:

1) Séries históricas ou de época: são séries que abordam épocas históricas ou episódios reais, fatos, lugares e períodos que existiram historicamente e são de alguma forma recriados ou reinventados através do produto audiovisual seriado. A temporalidade a ser abordada pode estar muito distante de nossa atualidade ou mesmo apenas algumas décadas no passado. São exemplos dessa categoria as seguintes séries: *The Crown*, *Reign*, *Versailles*, *Outlander*, *Vikings*, *Mad Men*, entre outras. Nesse caso, o figurinista, em geral, irá recorrer a fontes visuais do período abordado, seja para criar um figurino mais acurado ou mesmo reinventar o estilo da época abordada.

As fontes de pesquisa para séries do tipo histórica podem variar imensamente, dependendo da época abordada e das características sociais dos personagens. De maneira sintética, podemos apontar as seguintes fontes de pesquisa – para épocas recentes, como o século XX, contamos com um vasto registro visual: revistas de moda, filmes e séries, relatos pessoais, exemplares de trajes em museus e brechós, fotografias, etc. É importante lembrar que o advento da fotografia aconteceu em 1860, portanto, para parte do século XIX essa fonte também é válida. A imprensa ilustrada de moda existe desde o século XVII, e costuma ser uma fonte largamente utilizada. Os trajes originais preservados em museus podem recuar até o Egito Antigo e são outra importante fonte de pesquisa. As obras de arte produzidas em todas as épocas e que apresentam arte figurativa, com figuras humanas vestidas, em especial, os retratos, são outra possibilidade de pesquisa visual. No caso de personagens reais que se tornaram famosos, é possível encontrar um vasto registro visual, dos quais são exemplos: atores e atrizes, cantores, reis, rainhas, presidentes, papas, nobres, etc. Além disso, para todos os períodos podemos contar com manuais gerais

de história da moda e da indumentária realizados por pesquisadores e que indicam através de pesquisa documental descrições e imagens de como era a moda do passado (LEVENTON, 2009). A pesquisa histórica é também importante para verificar as cores, os tecidos e os cortes dos trajes em uso num determinado período. Através da pesquisa, podemos aferir qual tipo de roupa era reservada para cada categoria de indivíduos. Além disso, podemos observar os modelos das armas e das armaduras.

Em todos os casos acima referidos, as fontes não devem ser tomadas como verdades absolutas. Elas nos dão uma noção mais ou menos aproximada de como as pessoas se vestiam em determinada época e local. Portanto, a busca por uma verossimilhança absoluta no figurino seria inócua. Após a pesquisa preliminar, o figurinista toma uma decisão técnica: se o figurino vai procurar ser o mais fiel possível às referências visuais existentes para a época ou se vai mesclar características originais com outras mais recentes, e, numa terceira possibilidade, o figurino será totalmente uma reinvenção do estilo da época. A partir de agora vou demonstrar através de exemplos como essas escolhas ficam mais claras.

O primeiro exemplo é a série britânica *The Crown*, produzida pelo serviço de *streaming* Netflix e baseada na vida da Rainha Elizabeth II da Inglaterra. A primeira temporada foi lançada em 2016, e a série já se encontra em sua quarta temporada. A série retrata a vida pública e particular da rainha Elizabeth II e de sua família. A figurinista das duas primeiras temporadas é Michele Clapton (a mesma de *Game of Thrones*). Por ser baseada em fatos reais e na vida de figuras públicas muito conhecidas, o diretor e o produtor optaram por seguir uma maior verossimilhança quanto aos figurinos. Para retratar o período e reconstruir os momentos vividos pela família real, Michele observou milhares de fotos e vídeos antigos e estudou a moda e o comportamento da época, revendo revistas e anúncios, além das criações de estilistas como Christian Dior, Hardy Amies

(para a moda masculina) e Norman Hartwell (criador do vestido de casamento da rainha). Os vestidos das aparições públicas foram os mais fiéis a fim de dar credibilidade aos figurinos dos momentos íntimos.

As mudanças na vida da personagem principal, de princesa a rainha, da juventude à maturidade, são evidenciadas pelo figurino. Os demais personagens apresentam igualmente um figurino bem trabalhado que expressa suas personalidades. Um exemplo é a irmã da rainha, princesa Margareth, que usa trajes sensuais e coloridos, seguindo mais as tendências da moda de seu tempo, como era seu estilo na vida real. Nesse caso, os personagens são muito conhecidos do público e extensamente documentados, já que todas as suas aparições públicas geraram fotos ou filmagens das quais se extraiu o figurino da maneira mais acurada possível, ampliando a liberdade da figurinista na composição do figurino utilizado nos momentos de intimidade dos personagens.



Figura 3: Fotografia de divulgação da primeira temporada da série: *The Crown*, 2016. Fonte: Netflix.

Passemos agora para dois exemplos de séries de época de períodos anteriores ao século XX e que possuem escolhas de figurinos bem diferentes. O primeiro exemplo é a série *Reign*, uma produção do canal americano The CW que conta com quatro temporadas (de 2015 a 2017). A série conta

a história da rainha da Escócia Mary Stuart (1542 – 1567), desde sua adolescência na corte francesa de Enrique II e Catarina de Médici, onde foi prometida e se casou com Francisco II, até seu retorno ao país natal e por fim sua morte. A trama alterna fatos baseados na história real e outros romanceados. O enfoque são os dramas amorosos, familiares e políticos dos personagens e as intrigas da corte. O canal que a produziu é voltado ao público adolescente, razão por que a história ganhou uma roupagem mais contemporânea. Essa escolha fica evidente nos figurinos livremente inspirados na época, com toques sensuais e uma trilha sonora composta por músicas do gênero indie rock.

A figurinista da série foi Meredith Markworth Pollack (a mesma de *Gossip Girl*). O figurino praticamente se confunde com um desfile de alta-costura. Ela se inspirou nos trajes do século XVI e os mesclou com a tendência mais barroca das passarelas atuais de grifes de moda de luxo, como Dolce and Gabbana e Alexander Mc Queen. Modelos dessas e de outras marcas apareceram em cena. Os vestidos de alta moda foram combinados com acessórios de cabeça e sobreposição de peças que garantiram uma sutil aparência de época. Nota-se nesse figurino o intuito de despertar um desejo de moda imediato no público espectador. Ao longo das quatro temporadas, podemos perceber as mudanças nas vidas das personagens, o amadurecimento e alterações no status social através dos figurinos.



Figura 5: Um comparativo entre um retrato histórico de Mary Stuart e os figurinos usados pela atriz que vive a personagem na série *Reign*.

Fonte: Pinterest.



Figura 6: Imagem extraída do perfil *Fashion of Reign*, que indica a origem das peças usadas no figurino, nesse caso um vestido de Alexandre Mc Queen.

Fonte: Pinterest

Numa posição oposta à da série que acabamos de analisar quanto à escolha dos figurinos está a série produzida pelo Canal +, *Versailles*. A trama inicia quando Luís XIV (1638 – 1715) é ainda um jovem monarca francês que decide construir o palácio de Versalhes, no ano de 1667. A ênfase narrativa está nos conflitos políticos, religiosos e familiares, além da

personalidade marcante do rei. A série mostra o estilo de vida da monarquia, os usos e costumes da época e as mulheres que tiveram importância na vida de Luís XIV, incluindo a esposa e suas amantes mais famosas. A produção de arte é extremamente elaborada e recria os ambientes palacianos e o luxo da corte. O orçamento da produção foi elevado, e podemos destacar ainda a qualidade da fotografia, dos cenários e dos figurinos. Através da construção dessa tríade visual, o espectador pode ter uma ideia de todo o luxo da corte francesa no período abordado. Nesse caso a escolha foi por um figurino minucioso e acurado. Nota-se a observação de retratos dos personagens históricos e a recriação de seus trajes o mais semelhante possível aos registros visuais, dando atenção a detalhes, como cores, bordados e tecidos, que passam uma forte impressão de verossimilhança, assim como a modelagem das peças. A série foi filmada nos subúrbios de Paris, onde foram elaborados cenários que imitam o palácio em construção. Foram três temporadas no total realizadas entre 2015 e 2017, todas elas estão disponíveis no serviço de *streaming* da Netflix.



Figura 7: O ator que vive Luís XIV na série *Versailles* usa um traje no modelo da época e posa na galeria de espelhos original do Palácio.

Fonte: Netflix.

2) Temporalidades ficcionais: abrangem as séries que se situam em um universo ficcional criado ou que alteram temporalidades existentes. Nesse caso pode se tratar de um tempo fantástico que não é nem o passado real e nem o futuro, como, por exemplo, *Game of Thrones* e *Once Upon a Time*. Existem narrativas desse tipo que criam uma espécie de passado alternativo, quando a série se situa em uma época que existiu, mas inclui elementos fantásticos, como, por exemplo, *Stranger Things* e *Penny Dreadful*. Outras narrativas desse tipo podem criar um presente alternativo em que se insere algum elemento de estranhamento, tais como *Lost* e *The Walking Dead*.

Existem séries que retratam o futuro. Essa é uma temporalidade que está totalmente em aberto. Dessa maneira, pode sofrer interpretações diversas: o futuro pode ser pós-apocalíptico ou distópico, afinal, o futuro é sempre uma projeção, que pode projetar cenários negativos ou positivos. São exemplos desse tipo: *The Handmaid's Tale* e *Westworld*. Em todos os casos mencionados, os figurinistas podem usar como referência uma época semelhante e real na qual a trama foi inspirada, mas devem ter em mente o acréscimo de elementos que remetam para o caráter mágico da narrativa.

Um dos modelos mais bem-sucedidos de séries dessa categoria é *Game of Thrones*. O sucesso desse produto audiovisual pode ser percebido pela grande mobilização de uma extensa comunidade de fãs que comentou e acompanhou a trama durante oito temporadas (2011 a 2019). Um dos grandes destaques dessa série são os figurinos (ao longo dos oito anos, a produção recebeu seis prêmios Emmy nessa categoria). A série conta com duas figurinistas principais: Michele Clapton e Michele Caragan. Elas tiveram o desafio e ao mesmo tempo a liberdade para dar vida a culturas completas e sua forma de expressão visual. Apesar das semelhanças descritivas com a Idade Média europeia, o figurino não se inspirou em

nenhuma cultura ou povo específico, mas mesclou diversas referências. A criação apoiou-se também nas descrições dos livros que deram origem à série. Na elaboração das peças de vestimenta, levou-se em consideração o aspecto não industrial da produção de roupas dentro daquele universo ficcional. Inspirado numa realidade fantástica, o estilo do figurino é fruto em grande parte da imaginação das figurinistas. Elas tiveram uma conversa preliminar com George Martin (autor dos livros e roteirista da série) sobre as características de cada personagem. Depois disso as figurinistas receberam liberdade para usarem sua criatividade. A história apresenta regiões, culturas e famílias diferentes, o que gerou uma infinidade de referências, por exemplo, uma heráldica própria que aparece em armas, armaduras e mesmo trajes e acessórios femininos (CLAPTON, 2019).

Michele Caragan liderou uma equipe de tecelões, bordadeiras e armeiros. As peças são originais e produzidas inteiramente pela equipe de figurino. Para atingir maior veracidade, alguns trajes tiveram de passar por desgastes e colorações específicas, adquirindo uma aparência mais convincente. O caráter não industrial do universo ficcional levou a escolha de técnicas manuais como o bordado. As roupas não possuem zíperes ou velcro aparentes, para dar mais realismo. As armaduras não podiam ser muito pesadas para não atrapalhar a mobilidade dos atores. Destaca-se também o uso de peles, algumas verdadeiras (que foram adquiridas no mercado de peles usadas), e muitas sintéticas.

Foi sem dúvida um figurino complexo e dos que mais inspirou *cosplays* e mesmo coleções de estilistas famosos, como Elie Saab e Alessandro Michele, para a Gucci. Além disso, podemos pensar no número de produtos licenciados que trazem o logotipo da série, e foram produzidos por lojas de departamento ou por marcas especializadas em roupas inspiradas em séries e filmes.



Figura 8: Três momentos diferentes dos figurinos da personagem Daenerys da série *Game of Thrones*.

Fonte: Pinterest



Figura 9: Comparativo do figurino da série *Game of Thrones* e o desfile da coleção criada por Elie Saab em 2017.

Fonte: Pinterest

3) Séries ambientadas no presente de sua realização. Essas são séries nas quais a trama ocorre na atualidade ou na época de sua realização. Alguns exemplos de séries desse gênero são: *Friends*, *Justified*, *The Good Wife*, *Dr. House*, *The Politician*, *Sex Education* etc. Para esse tipo de série, o figurinista deve dar especial atenção ao local onde a trama ocorre e as características sociais e psicológicas dos personagens. Nesse caso, o gênero

da série influencia bastante: se for uma comédia, um figurino um pouco mais caricato pode acentuar o caráter cômico. Nesses casos é comum que os personagens dessas séries vistam-se um pouco fora de moda, ou apresentem um estilo de vestir acentuadamente estereotipado. Séries de gêneros específicos costumam ter algum padrão para os figurinos, como as séries médicas, policiais, adolescentes, políticas. As séries adolescentes tendem a ter um forte apelo de moda e lançar várias tendências entre os jovens. Algumas séries mais antigas marcaram sua época e ainda são evocadas como referência de estilo e moda para um determinado período, como é o caso de *Friends*, uma importante referência visual e comportamental para a década de 1990.

Considerações finais

Por meio desse estudo preliminar, pretendemos criar algumas conexões e reflexões sobre os figurinos das séries televisivas. O impulso inicial da pesquisa deveu-se à popularidade dessa categoria audiovisual na atualidade e a uma carência de estudos sobre seus figurinos. Simultaneamente percebemos um grande interesse do público pelos figurinos de suas séries favoritas e o modo como esse interesse é usado pela indústria da moda. Assim como em outros meios audiovisuais, o figurino das séries estimula a imaginação e a identificação dos espectadores. A criação de figurinos se relaciona com o universo da moda, seja em seu estudo preliminar, por parte do figurinista que evoca a história da moda ou a moda contemporânea para sua criação, seja depois que uma série alcança popularidade, e seu figurino acaba influenciando a moda das passarelas e das ruas. Existe, portanto, uma troca recíproca entre esses campos.

Por fim, é preciso refletir sobre o potencial comunicacional que os figurinos das séries contêm. Através deles, os atores constroem os personagens, e estes irão interagir e despertar a atenção do público

principalmente por seus figurinos. É pela observação dos trajes que podemos inferir as principais características de um personagem e mesmo de uma série. O fato de os personagens na ficção seriada aparecerem ao público durante um tempo mais longo do que no cinema permite uma variação maior de seu figurino, e isso acentua as fases pelas quais o personagem transita no interior da trama.

Além disso, apontamos aqui para discussões futuras, como a questão do estímulo ao consumo de produtos derivados das séries e que muitas vezes se traduzem em peças do vestuário. Desde a existência de uma simples camiseta até uma coleção de moda inspirada no figurino de algumas séries ou personagens, a relação entre as séries e a moda é inegável, e isso demonstra a importância das reflexões aqui apresentadas.

Não foi a intenção desse texto mergulhar profundamente na produção ou no figurino de uma série específica, mas construir alguns conceitos para pensar os figurinos das séries de uma maneira mais geral. A classificação das séries apresentada no texto foi criada a partir da observação dos figurinos e idealizada por esta pesquisa. Trouxemos alguns exemplos de séries dentro das categorias propostas. Fica aberta a possibilidade de pesquisas e trabalhos que destaquem séries específicas e construam suas relações com o figurino por meio de estudos de comunicação, moda, história, entre outros.

Referências

ACOM, Ana Carolina. Tradução e transcrição em figurino. In **Revista Dobras**, novembro de 2016.

CLAPTON, Michele. **Game of Thrones: The Costumes**, the official book from Season 1 to Season 8. EUA: Insight Editions, 2019.

FARAH, Alexandra. **101 filmes para quem ama moda**: FilmeFashion. São Paulo: SENAI-SP Editora, 2016.

LANDIS, Deborah **Nadoolman**. **Dressed**: a century of Hollywood costume design. New York: HapperCollins Publishers, 2007.

LEVENTON, Melissa. **História ilustrada do vestuário**: um estudo da indumentária do Egito Antigo ao final do século XIX, com ilustrações dos mestres Auguste Racinet e Friedrich Hottenroth. São Paulo: Publifolha, 2009.

MELO, Mauro de. **As representações do vestir por meio da série televisiva Downton Abbey**: diálogos com história, feminismo e moda. TCC em História, Universidade de Alfenas.

MENDONÇA, Márcia. Luchino Visconti, mediador entre moda, memória e cinema. In_ **Revista Dobras**, novembro de 2016.

MUNIZ, Rosane. **Vestindo os nus: o figurino em cena**. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2004.

SILVA, Marcelo Vieira Barreto. **Cultura das séries**: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. Galáxia (São Paulo, Online) n. 27, p. 241 – 252, jun. 2014.

VREELAND, Diana. **Glamour**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

Sites:

www.stealthelook.com.br

www.amaro.com

www.ligadoemserie.com.br

www.apaixonadosporseries.com.br

www.seriemaniacos.tv

www.netflix.com

Jovens e *board games*: jogos de tabuleiros modernos e suas práticas na expansão da juventude

Annie Lattari ¹

Considerações iniciais

Os estudos sobre juventude ocupam hoje um papel de grande relevância nas Ciências Sociais. O olhar atento sobre suas relações, práticas culturais, consumo e lazer pode gerar reflexão e conhecimento não apenas em relação à própria categoria social, mas à sociedade como um todo. De acordo com Luís Antônio Groppo, “acompanhar as metamorfoses dos significados e vivências sociais da juventude é um recurso iluminador para o entendimento das metamorfoses da própria modernidade em diversos aspectos” (GROPPO, 2000, p. 12).

Na sociedade contemporânea, os adultos experimentam cada vez mais a “expansão da juventude” (FEIXA; NILAN, 2009), ou seja, a influência dos jovens na cultura, práticas sociais, relações e consumo. Esse fenômeno se faz presente principalmente quando observamos o mercado de lazer: “os jovens (independentemente de sua idade) são fundamentais para o mercado mundial de lazer, não constituindo apenas um objetivo da comercialização, mas também a fonte de sua inspiração” (FEIXA; NILAN, 2009 p. 19).

No mercado de lazer, a prática de jogos de tabuleiro modernos, também chamados de *board games*, proporciona interações comunicacionais presenciais entre grupos de indivíduos – num movimento reverso às

¹ Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

relações virtuais –, além da possibilidade de uma experiência de consumo. Essa atividade pode despertar novas vivências a cada partida. “Há, em particular entre os jovens, uma perspectiva de relação cultural com o tempo que passa pelo consumo (...). A intenção é sempre a de vivenciar novas experiências o tempo todo” (MOCARZEL; PEREIRA, 2017, p.22).

Nesse contexto, o objetivo desse trabalho é apresentar uma análise a respeito dos conceitos de “juventude” e “expansão da juventude” a partir de uma breve revisão bibliográfica sobre o tema, além da possível relação das ideias com a prática de consumo dos *board games*.

Diferentes visões sobre a juventude

A ideia de juventude como grupo etário específico tem origem na década de 1940, quando os americanos começam a utilizar o termo “*teenagers*” para descrever os adolescentes. A nomenclatura é criada por profissionais industriais e de marketing que observam o grande potencial consumidor do conjunto, como afirma Jon Savage: “pela primeira vez, os jovens se tornaram um público-alvo também significava que eles tinham se transformado num grupo etário específico com rituais, direitos e exigências próprios” (SAVAGE, 2007, p.11).

No decorrer dos anos, diferentes abordagens teóricas a respeito do tema são desenvolvidas. José Machado Pais observa que “não há, de fato, um conceito único de juventude que possa abranger os campos semânticos que lhe aparecem associados. As diferentes juventudes e as diferentes maneiras de olhar essas juventudes corresponderão (...) a diferentes teorias” (PAIS, 1990, p.151). Segundo o autor, duas tendências distintas se repetem quando se enfoca na construção sociológica da juventude: a abordagem geracional e a classista (PAIS, 1990). Na tendência geracional, “a juventude é tomada como um conjunto social constituído por indivíduos pertencentes a uma dada ‘fase da vida’” (PAIS, 1990, p.140). Já sob a ótica classista,

os jovens são tomados “como um conjunto social necessariamente diversificado, perfilando-se diferentes culturas juvenis, em função de diferentes pertenças de classe, diferentes situações econômicas, diferentes parcelas de poder, diferentes interesses, diferentes oportunidades ocupacionais, etc.” (PAIS, 1990, p.140). O teórico propõe, então, que se amplie a discussão sobre as práticas juvenis para além das duas correntes.

Schmuel Noah Eisenstadt segue a visão geracional supracitada. Para o autor, “uma definição cultural de uma faixa etária ou de uma gama de idades é sempre uma ampla definição de potencialidades e obrigações humanas numa dada fase da vida” (EISENSTADT, 1976, p. 2). Já Karl Mannheim propõe uma “função sociológica da juventude na sociedade” (MANNHEIM, 1968), na qual os jovens têm a potencialidade de ser tornar “agentes revitalizantes”.

Com maior ênfase ao contexto cultural, os autores da Escola de Chicago “enfocam aspectos dos comportamentos desviantes da juventude” (GUERRA; QUINTELA, 2016 p.196). Em contrapartida, os pesquisadores do CCCS, os Estudos Culturais Britânicos, adotam o ponto de vista teórico da juventude como “resistência cultural”, e sublinham “o uso de significados e de símbolos de resistência à cultura dominante, pois é através desta que os jovens das classes populares se opõem face à hegemonia cultural que os neutraliza e transforma” (GUERRA; QUINTELA, 2016 p.196).

Independentemente de qual linha de abordagem seja adotada para pensar sobre as questões da juventude, pode-se afirmar que a ideia de classificação é uma construção social, conforme defende Pierre Bourdieu. Para o teórico, as noções de juventude ou velhice são impostas por um padrão hegemônico:

“A divisão lógica entre jovens e velhos, trata-se do poder, da divisão (no sentido de repartição) dos poderes. As classificações por idades (mas também por

sexo, ou, é claro, por classe) acabam sempre por impor limites e produzir uma ordem onde cada um deve se manter em relação à qual cada um deve se manter em seu lugar” (BOURDIEU, 1983, p. 1).

Bourdieu também discorre sobre a necessidade de analisar as diferenças entre juventudes, a partir do momento que “os cortes, seja em classes de idade ou em gerações, variam inteiramente e são objetos de manipulação” (BOURDIEU, 1983, p. 2).

Essa indispensabilidade de uma visão mais extensiva sobre juventudes, levando em conta suas características sociais diversas, também é presente no trabalho de Paula Guerra e Pedro Quintela: “A grande questão que se coloca socialmente é, portanto, não só perceber as semelhanças existentes entre jovens, mas, sobretudo, perceber que entre eles existem diferenças várias que nos impossibilitam falar de uma única cultura juvenil” (GUERRA; QUINTELA, 2016, p. 204).

Juventude em expansão

Em *Juventude e consumo*, Everardo Rocha e Cláudia Pereira (2009) defendem a necessidade de “desnaturalizar” ou “desbiologizar” a juventude, muitas vezes conceituada de maneira determinista. Segundo os autores, um momento social do indivíduo “é, por vezes, tomado como um dado da vida biológica, tanto em certas reflexões das ciências humanas, quanto na maioria das narrativas midiáticas sobre jovens” (ROCHA; PEREIRA, 2009, p. 17).

Ainda em comunhão com o pensamento bourdiano, se as divisões entre idades são arbitrárias, a juventude é um “conceito que pode abarcar diferentes faixas etárias” (PEREIRA, 2017). Possibilitando, assim, ao conceber a ideia de juventude, nos referirmos a uma “ampla escala cronológica – jovens de ambos os sexos na faixa etária de 12-35. Essa faixa etária indica o quanto a categoria de idade ‘juventude’ tem se ampliado,

(...) incluindo aqueles que são legalmente reconhecidos em outras sociedades como adultos”. (FEIXA; NILAN, 2009 p. 13).

Na sociedade contemporânea, “tanto a ideia de juventude quanto a experiência de ser jovem se traduz, de certa forma, por um processo constante de mediação de valores, hábitos, gostos, atitudes, estéticas e práticas sociais” (PEREIRA; ROCHA, 2009). Ser jovem não é mais questão de idade, e sim de existência. Hoje, “ser jovem já não é privilégio de uma faixa etária socialmente construída, mas de um projeto de vida que se estende para além dos vinte e poucos anos” (PEREIRA; ROCHA, 2009, p.61).

E se o interesse pelos “*teens*” teve início numa imposição mercadológica e de marketing, atualmente “a noção de juventude passa de condição de construção social para a de fenômeno social ao desempenhar a função de influenciar, de maneira direta, hábitos, costumes e crenças de um público consumidor adulto”. (PEREIRA; ROCHA, 2009, p.66). Na cultura moderna contemporânea, “as identidades geracionais são cada vez mais deslocalizadas, porém, não são homogêneas” (FEIXA; NILAN, 2009 p. 15). É o fenômeno social da “expansão da juventude” (FEIXA; NILAN, 2009).

A “contínua expansão da juventude como conceito”, na qual ocorre o “fim dos grupos de idade delimitados (...), juntamente com a desaparecimento dos jovens como sujeitos (o fim de um modelo linear de ‘trabalho’, o fim da corporeidade dos jovens)”, gera o questionamento sobre possibilidade da existência de “culturas juvenis sem jovens” (FEIXA; NILAN, 2009 p. 17).

Adotamos neste artigo o termo “expansão da juventude” para remeter à supracitada função de influenciar hábitos, crenças e costumes de um público adulto. Gostaríamos de estabelecer a distinção do conceito da ideia de “adulescência” (*adultescent*), utilizada para “se referir a uma experiência vivenciada por algumas pessoas entre 35 e 45 anos que mantêm um estilo de vida próprio dos adolescentes, adiando responsabilidades e deveres que se esperam dos adultos” (PEREIRA; ROCHA, 2009, p.21). Adotar

influências numa expansão da cultura juvenil não é, necessariamente, vivenciar uma “juventude estendida”.

Em *Generación Hashtag. Los movimientos juveniles em la era de la web social*, Carles Feixa, Ariadna Planells e Mónica Maz refletem sobre a expansão da categoria, corroborando que os jovens de hoje, independentemente da idade biológica, conseguem “migrar por diversos ecossistemas materiais e sociais, mudar os papéis sem necessariamente trocar o status, conhecer o mundo regressando periodicamente à casa dos pais, se fazer de adulto e voltar à juventude após o trabalho, disfarçar-se de jovem quando já está casado e se tem o salário de um adulto” (FEIXA; PLANELLS; MAZ, 2016, p.115).

A valorização do lazer e seu consumo

Uma das particularidades mais relevantes na vivência da expansão da juventude é a valorização do lazer. O tempo do lazer é uma das principais características entre jovens, “um dos mais importantes momentos de solidariedade e sociabilidade” (PEREIRA; ROCHA, 2009, p.71). Na obra *Culturas juvenis*, José Machado Pais atesta que espaços e tempos de lazer carregam grande valor para os jovens e, por conseguinte, para estudos e pesquisas que envolvem a temática: “Grande parte da sociologia da juventude tem passado pela sociologia do lazer. Pode mesmo dizer-se que quem não quiser falar de lazer deve calar-se se sobre juventude quiser falar (...) é no domínio do lazer que as culturas juvenis adquirem uma maior visibilidade e expressão” (PAIS, 1993, p.132).

Com a valorização do lazer, observa-se, também, o crescimento do consumo desse tipo de prática. Gilles Lipovetsky, ao publicar *A felicidade paradoxal*, defende o pensamento de que vivemos numa “sociedade de hiperconsumismo”. De acordo com o teórico, “o tempo das revoluções políticas está terminado, o do reequilíbrio da cultura consumista e da

reinvenção permanente do consumo e dos modos de vida está diante de nós”. (LIPOVETSKY, 2007 p.20). Para o autor, na sociedade atual, há uma mudança na demanda do consumo, o que faz surgir novas funções subjetivas deste. “Já não se trata tanto, nesse domínio, de exibir um signo exterior de riqueza ou de sucesso quanto de criar um ambiente agradável e estático ‘que se pareça conosco’, um casulo convival e personalizado” (LIPOVETSKY, 2007 p.44). É tempo de um “consumo emocional” e de lazer que engloba “processos que permitem fazer com que os consumidores vivam experiências afetivas, imaginárias e sensoriais” (LIPOVETSKY, 2007 p.45). Esse tipo de consumo está intrinsecamente ligado à extensão da juventude: “das coisas, esperamos menos que nos classifiquem em relação aos outros e mais que nos permitam ser mais independentes e mais móveis, sentir sensações, viver experiências, melhorar nossa qualidade de vida, conservar juventude” (LIPOVETSKY, 2007 p.42).

Na era de um consumo emocional, o indivíduo “não está mais apenas ávido de bem-estar material, ele aparece como um solicitante exponencial de conforto psíquico” (LIPOVETSKY, 2007 p.14). O pesquisador atenta para o fato de que as práticas de lazer estão cada vez mais presentes na sociedade. “O tempo e o dinheiro consagrados aos lazeres estão em alta constante. As festas, os jogos, os lazeres, as incitações ao prazer invadem o espaço da vida cotidiana” (LIPOVETSKY, 2007 p.16). O interesse pela prática do lúdico não pode ser considerado “inferior”:

“Enganamo-nos ao considerar os gostos pela facilidade e a frivolidade, pela evasão e o jogo como necessidades ‘inferiores’: eles são consubstanciais ao desejo humano. É neles, entre outros, que se enxerta a espiral do hiperconsumo. Os excessos prejudiciais da atividade consumidora não bastam para depreciar em seu conjunto um fenômeno que tem laços íntimos com a busca do agradável de do divertimento” (LIPOVETSKY, 2007 p.16).

Jogos de tabuleiros modernos: um breve histórico

Os jogos de tabuleiro modernos, ou *board games*, surgiram na metade do século XIX, com pequenos fabricantes localizados nos Estados Unidos e na Europa. Entre as produções, o *Jogo da vida* (*The Checkered Game of Life*), criado pela Milton Bradley Company (que atualmente pertence à empresa americana Hasbro), vendeu mais de 45 mil cópias no seu ano de lançamento, em 1860 (VASCONCELOS, 2010). Já *Monopoly* – lançado no Brasil pela Estrela em 1944 como *Banco imobiliário* – foi criado em 1904 e se tornou o mais vendido jogo de tabuleiro do mundo. Outro *board game* considerado “clássico” pelo público é o *War*, versão do americano *Risk*, lançado no Brasil pela Grow em 1972.

A nova geração de JTM surgiu na Alemanha, um dos maiores polos de jogos de tabuleiro do mundo (VASCONCELOS, 2010). Dois fatos contribuíram para a renovação do mercado de *board games*. O primeiro foi a criação do prêmio Spiel des Jahres (em português, “Jogo do Ano”) em 1978 com o objetivo de reconhecer a excelência em *design* de jogos, além de promover lançamentos no mercado alemão. Atualmente é o maior reconhecimento à qualidade de um jogo no mundo.

O segundo acontecimento marcante para a popularização dos novos *board games* foi o lançamento, em 1995, do jogo *Die Siedler von Catan* (no Brasil, *Colonizadores de Catan* ou *Catan – O Jogo*), criado pelo *designer* Klaus Teuber. O título venceu o Spiel des Jahres, obteve enorme sucesso de venda em toda Europa e, no ano posterior, no mercado americano. Atualmente já conta com mais de 22 milhões de unidades vendidas (contabilizando-se o jogo básico e as expansões).

Desde meados da década de 1970, o mercado americano havia sido dominado pelos jogos de computador e *videogame*. Porém o sucesso de *Catan* atraiu a atenção de empresas pelos jogos europeus. O súbito

interesse dos consumidores em *board games* fez com que a indústria americana lançasse novos títulos para atender à nova demanda (ALMEIDA; MORAIS, 2017).

Atualmente, o mercado dos JTM apresenta dois estilos de títulos: os Eurogames e os chamados Ameritrash. Os Eurogames apresentam regras mais simples, tempo de jogo curto ou médio (entre 30 e 60 minutos), além de alto nível de interação entre os jogadores. Eles dão ênfase à estratégia, têm baixa dependência de sorte e pouco conflito direto entre os participantes. Temos como exemplos de Eurogames: a série *Ticket To Ride*, *Carcassone* e *Puerto Rico*. Já os jogos Ameritrash, fortemente influenciados pelos RPGs, têm grande elaboração de cenário e das características dos personagens. Geralmente há conflito direto entre os jogadores, além de médio a alto nível de sorte envolvido no desenrolar da partida. São exemplos de títulos: *Zombicide*, *Game of Thrones: The Board Game*, *Arkham Horror*, entre outros.

As práticas de *board games* pelas juventudes

Como já observado, os *board games* são comumente associados a jogos clássicos como *Banco imobiliário*, *War*, *Jogo da vida*, entre outros. Contudo, nos últimos vinte anos, a indústria mundial se diversificou e atualmente pode-se observar uma grande inovação nos títulos, além do crescente interesse do público – em grande parte composto por jovens e jovens adultos – por novos formatos e propostas de jogos analógicos. Hoje, o consumidor encontra ofertas de *board games* mais complexos, estratégicos, com temáticas e variações diferenciadas, bem divergentes dos formatos mais antigos.

Ludopedia é uma rede social criada para quem gosta de jogos de tabuleiro em que é possível trocar informações, artigos, cadastrar jogos, comprar e vender, além de interagir com outros usuários. O *site* realiza,

desde 2015, um censo entre os usuários visando ao acompanhamento do mercado de jogos de tabuleiro. Para as informações de sexo, idade e UF, são usadas referências da base de dados da plataforma, em torno de 20 mil pessoas. Em sua última edição (ano de 2018), observa-se que a maioria dos jogadores se encontra na faixa etária de 31 aos 40 anos (correspondente a 32,25% dos usuários da rede social). Em segundo lugar, aparece o público dos 19 aos 25 anos (26,46% do total), seguido pela faixa etária dos 26 aos 30 anos (22,04%). Os maiores de 40 anos correspondem a 14,63% da pesquisa, e jogadores dos 5 aos 18 anos representam 4,62% do total.

Sendo o consumo “um fenômeno cultural” e um “foco privilegiado para entender a vida contemporânea”, (ROCHA In DOUGLAS; ISHERWOOD, 2006 p.9), ao observar o retorno do interesse da juventude pelo consumo dos jogos de tabuleiro – e, em consequência, dessa prática, suas interações sociais presenciais e a possibilidade do simulacro temporário de novas realidades –, pode-se considerar a prática de jogos de tabuleiro modernos como uma forma de “hiperconsumo”, por se tratar de uma atividade de lazer, que objetiva o divertimento e, ao mesmo tempo, provoca a quebra da rotina, uma mobilidade constante (já que cada jogo é completamente diferente do outro, assim como cada partida). Essa mobilidade constante distingue tanto a própria juventude como a sociedade influenciada por ela.

“A constante mobilidade, a dissociação de identidades fixas sociais, culturais e profissionais, a efêmera representação, convergem em mobilidade física ou virtual com poucos polos (dois ou três), na reconstituição de identidades ambivalentes (dual ou triádica) em novas modalidades lúdicas que passam de RPGs a jogos de realidade virtual tridimensionais e *multitelares*”. (FEIXA; PLANELLS; MAZ, 2016, p.107).

Em uma sociedade com grande influência das culturas juvenis, cada vez mais individualista e digital, os jogos de tabuleiro modernos proporcionam interação presencial entre os praticantes, movimento reverso às relações virtuais. É um “movimento de busca de pertencimento social de grupos urbanos que tem o jogo de tabuleiro moderno como valor de ligação” (SARPA, 2016 p.10), são encontros presenciais que giram em torno de uma prática de consumo.

Em *O tempo das tribos*, Michel Maffesoli disserta sobre a busca por comunidades se sobrepondo ao individualismo na atual sociedade. Para o sociólogo, a estética (o sentir comum) presente na sociedade atual é guiada pelos sentimentos e pela identificação com o coletivo.

“Podemos dizer que aquilo que caracteriza a estética do sentimento não é de modo algum uma experiência individualista ou “interior”, antes pelo contrário, é uma outra coisa que, na sua essência, é abertura para os outros, para o Outro. Essa abertura conota o espaço, o local, a proximia onde representa o destino comum” (MAFFESOLI, 1998, p.22).

Segundo Maffesoli, “são muito diferentes as épocas em que renasce a preocupação com o estar juntos (...). Assim, vemos que o ambiente tem uma função: a de criar um corpo coletivo, de modelar um *ethos*” (MAFFESOLI, 1998). Para o autor, “o laço social é cada vez mais dominado pelos afetos, constituído por um estranho e vigoroso sentimento de pertença” (MAFFESOLI, 2005, p. 8). Partindo dessa perspectiva, a busca pelo analógico pode ser considerada uma característica dessas “comunidades emocionais”, ou “neotribalistas” (MAFFESOLI, 1998) pois “é próprio do espetáculo acentuar, diretamente, ou de maneira eufemística, a dimensão sensível, tátil da existência social. Estar junto permite tocar-se” (MAFFESOLI, 1998, p.108).

A prática de *board games* pode suscitar a sociabilidade, já que para jogar as partidas, é preciso estar inserido num grupo de pessoas. E a sociabilidade é considerada “um dos eixos que sustentam a adolescência como fenômeno social” (PEREIRA; ROCHA, 2009, p.67), pois tem a capacidade de consolidar relações: “consolidando amizades, definindo fronteiras, firmando laços, construindo identidades, a sociabilidade é básica para a adolescência, já que, com ela vêm juntos o prestígio e a distinção social” (PEREIRA; ROCHA, 2009, p.67).

Logicamente, a atividade lúdica não é uma característica exclusiva da sociedade em que vivemos, dado que o jogo pode ser considerado “mais antigo que a cultura”, como alega Johan Huizinga, (HUIZINGA, 2019) em seu clássico *Homo ludens*, mas nos chama atenção que, nas rodas de *board games*, a conexão com o digital, tão presente em nossa sociedade, é interrompida, mesmo que momentaneamente. Naquele tempo e espaço, o lúdico toma o lugar das tecnologias, preocupações e hábitos da vida cotidiana. E como afirma Roger Caillois em *Os jogos e os homens*: “ainda que seja o jogo mais absorvente, mais cansativo, na intenção de se divertir e fugir de suas preocupações, ou seja, para se afastar da vida cotidiana” (CAILLOIS, 2017, p.37).

E se “a vida social reveste-se de formas suprabiológicas, que lhe conferem uma dignidade superior sob forma de jogo, e é através deste último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo” (HUIZINGA, 2019, p. 59), ao estudar prática social dos *board games* pelas juventudes podemos nos deparar com o possível fenômeno social do que chamaremos do “retorno ao analógico” (ou, pelo menos, sua busca), e talvez o fortalecimento dos laços presenciais em contraponto aos relacionamentos virtuais. Como ilustra Michel Maffesoli: “que a pulsão que me empurra para o outro, fundamento da socialidade, seja uma forma de jogo teatral, uma forma de arte popular, o ressurgimento de algo

conhecido como memória, o jogo do mundo, o mundo como jogo”. (MAFFESOLI, 2005, p. 9).

Cenário atual do mercado brasileiro de *board games*

Os estudos dos jogos representam grande território a ser desbravado nas Ciências Sociais. Sendo o lúdico “uma maneira de a sociedade expressar-se” (MAFFESOLI, 2005, p.47), percebe-se a necessidade, cada vez mais crescente, de reflexões e pesquisas sobre o tema.

O interesse dos consumidores pela prática dos *board games* apresenta crescimento tanto no mercado internacional quanto no brasileiro. Durante os preparativos para a Copa do Mundo de futebol feminino – realizada na França entre os meses junho e julho de 2019 –, o perfil oficial da seleção brasileira na rede social Instagram publicou no dia 05 de junho fotos das atletas embarcando para um treino. Em umas das imagens, se vê a meio-campista Tayla prestes a entrar no ônibus. Um detalhe da foto chama a atenção: a atleta carrega uma caixa de “Dixit”, jogo de tabuleiro francês distribuído no Brasil pela empresa Galápagos Jogos. O registro rendeu mais de 31 mil “likes” e teve repercussão na imprensa. Sob o título de *Celular escanteado! Jogo de tabuleiro conquista os bastidores da seleção*, a jornalista Ana Carolina Silva assina para o portal UOL uma matéria que dá destaque à prática dos jogos entre as atletas, além de salientar que a atividade é analógica, ou seja, não há interferência de nenhum equipamento eletrônico durante a partida. “Os responsáveis por ajudar a descontrair a ansiedade na concentração da equipe brasileira são os jogos de tabuleiro – e não se trata de uma versão virtual de um deles” (SILVA, 2019).

De acordo com a Associação Brasileira de Fabricantes de Brinquedos (ABRINQ), o setor de jogos (tabuleiro, cartas e memória) apresenta crescimento nos últimos anos. Se em 2014 o setor representava 8,6% do

faturamento total da indústria, em 2018 os jogos configuraram 9,7% do mercado, o equivalente a R\$ 666,5 milhões. Esses valores, no entanto, não englobam toda a indústria de jogos no país, visto que os dados são focados, principalmente, em jogos para o público infantil.

Apesar de não existir dados específicos sobre o consumo de jogos de tabuleiro modernos – voltados para consumidores adultos – no Brasil, podemos observar o reflexo de seu crescimento na “proliferação de lojas importadoras e empresas produtoras no país, o que sugere uma demanda para esse tipo de produto” (SARPA, 2016 p.12), bares temáticos localizados em grandes capitais (Rio de Janeiro, São Paulo, Curitiba, entre outras) onde é possível alugar jogos para usar no próprio espaço ou levá-los para casa, e eventos dedicados exclusivamente a jogos analógicos. Além disso, há movimentações do mercado de negócios, como a venda da supracitada Galápagos Jogos, uma das empresas brasileiras mais populares do setor. A operação ganhou destaque na mídia em maio de 2019, quando a distribuidora foi comprada pela Asmodee, multinacional francesa, por R\$ 16 milhões, de acordo com o *site* da revista *Pequenas Empresas Grandes Negócios*.

Considerações finais

O interesse da juventude pela prática dos jogos de tabuleiro modernos apresenta crescimento tanto no mercado internacional quanto no brasileiro. Com títulos inovadores, a indústria dos *board games* oferece diversas opções que vão muito além dos jogos considerados “clássicos”, como *War*, *Banco imobiliário*, *Detetive*, entre outros.

Em uma sociedade cada vez mais influenciada pelas culturas juvenis, o consumo de *board games* proporciona interações sociais presenciais, encontros que giram em torno de uma prática de consumo. Além disso, o

indivíduo é convidado a viver uma experiência dinâmica e lúdica em diferentes mundos, mesmo que por um intervalo de espaço-tempo limitado.

O objetivo principal deste trabalho foi buscar como se dá o diálogo entre a prática de JTM e os estudos sobre juventude, sobretudo pela “expansão da juventude”.

Mesmo havendo o interesse supracitado sobre o tema no Brasil, no âmbito acadêmico, o lúdico é muitas vezes negligenciado em articulações sobre a atual sociedade, estando submetido a visões elusivas de que se resume a uma prática de lazer, um hobby, puro entretenimento. Porém, o conceito de jogo é muito mais abrangente, oferecendo inúmeras perspectivas de estudo. Para futuras pesquisas, nota-se a possibilidade de investigação sobre a formação dos grupos de jovens jogadores, o modo como ocorre essa interação, seus interesses, além de possíveis razões da opção pelo formato analógico da prática de lazer.

Referências

- ALMEIDA, Fabio; MORAIS, Simone. **Como Catan criou uma revolução nos jogos de tabuleiro americanos**. Brasília: 3 julho 2017. Disponível em: <<https://www.carcassonnepub.com/single-post/revolucaodecatan>> Acesso em: 23 junho. 2019.
- ABRINQ. **Anuário Estatístico de 2019 da Abrinq**. São Paulo: Site da ABRINQ, 2019. Disponível em: <http://www.abrinq.com.br/wp-content/uploads/2019/03/abrinq_anu%C3%A1rio_estatistico_2019_digital.pdf> Acesso em: 21 junho. 2019.
- BOURDIEU, Pierre. A “juventude” é apenas uma palavra. In: _____. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983. SAVAGE, Jon. **A Criação da Juventude**. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.
- CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem**. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CENSO Ludopédia 2018. **Ludopédia**, 2018. Disponível em: <<https://www.ludopedia.com.br/topico/28710/censo-ludopedia-2018-perfil-dos-jogadores>> Acesso em: 27 julho. 2019.

DOUGLAS, M.; ISHERWOOD, B. **O mundo dos bens: uma antropologia do consumo**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2006.

EISENSTADT, Schmucl Noah. **De geração a geração**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

FEIXA, Carles. **De la Generación@ a la #Generación. La juventud en la era digital**. Barcelona: NED, 2014.

_____; NILAN, Pam. Uma Juventude Global? Identidades Híbridas, Mundos Plurais. **Política & Trabalho-Revista de Ciências Sociais**, João Pessoa, n.31, p.13-28, set, 2009.

GROPPO, Luís Antônio. **Juventude: ensaios sobre sociologia e história das juventudes modernas**. Rio de Janeiro: Difel, 2000.

GUERRA, Paula; QUINTELA, Pedro. Culturas Urbanas e sociabilidades juvenis contemporaneas: um (breve) roteiro teórico. **Revista de Ciências Sociais**, Fortaleza, v.47, n.1, p.193-217, jan/jun, 2016.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1971.

LIPOVETSKY, Gilles. **A Felicidade Paradoxal: Ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

_____; O Mistério da Conjunção. Porto Alegre: Editora Sulina, 2005.

MANNHEIM, Karl. O problema da juventude na sociedade moderna. In: BRITTO, Sulamita de. (Org.). **Sociologia da juventude**. Vol. I, Rio de Janeiro: Zahar, 1968, p. 69- 93.

MOCARZEL, Marcelo. Tempos e Espaços das Juventudes: Conceitos e Trajetórias. In: PEREIRA, Cláudia. (Org.). **Culturas, Consumos e Representações Midiáticas da Juventude**. Curitiba: Appris Editora, 2017.

PAIS, José Machado. A construção sociológica da juventude – alguns atributos. *Análise Social*, Lisboa, vol. XXV, p.139-165, 1990.

_____; *Culturas Juvenis*. Lisboa: INCM, 1993

PESSOA, Daniela. **Empreendedores faturam R\$16 milhões com jogos de tabuleiro**. Rio de Janeiro: Site Pequenas Empresas & Grandes Negócios, 24.mai.2019 Disponível em: <<https://revistapegn.globo.com/Empreendedorismo/noticia/2019/05/empreendedores-faturam-r-16-milhoes-com-jogos-de-tabuleiro.html>> Acesso em: 21 junho. 2019.

ROCHA, Everardo; PEREIRA, Cláudia. **Juventude e consumo: um estudo sobre a comunicação na cultura contemporânea**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2009.

SARPA, Bernard Calvert. **Experiências de consumo com jogos de tabuleiro modernos**. 2016. 68f. Dissertação de Mestrado – UFRJ / Instituto COPPEAD de Administração, Rio de Janeiro, 2016.

SILVA, Ana Carolina. **Celular escanteado! Jogo de tabuleiro conquista os bastidores da seleção**. Grenoble: Portal UOL, 07 jun. 2019. Disponível em: <<https://esporte.uol.com.br/futebol/ultimas-noticias/2019/06/07/olho-no-olho-e-pouco-celular-brincadeira-fortalece-bastidores-da-selecao.htm>> Acesso em: 21 junho. 2019.

VASCONCELOS, Evaldo. **Uma breve história dos jogos de tabuleiro**. Manaus: Site Strategos, 2010. Disponível em: <<http://strategosjogos.blogspot.com/2010/03/uma-breve-historia-dos-jogos-de.html>> Acesso em: 27 junho. 2019.

Parte 4

Cultura Pop e narrativas ficcionais

O homem que passeia: o mangá e a deriva psicogeográfica

*Lauren Silva Nascimento*¹

Introdução

O mangá de Jiro Taniguchi *O homem que passeia* (Devir, 2019), nos faz um convite para pausar, respirar e olhar ao redor, apreciar a paisagem. Muitas das reflexões que nos remetem ao imaginário que temos da relação das culturas asiáticas – a respeito da natureza e do tempo do homem – podem ser vistas neste mangá. Com leveza, ele nos convida à interação com o ambiente que nos cerca, com as ruas, paisagens pelas quais passamos diariamente e já não enxergamos mais. Podemos aproximar sua forma de ver o mundo e o modo com o qual transmite essa visão aos leitores de seus mangás como a linguagem poética dos haikais japoneses.

Em *O homem que passeia*, o mangaká (nome dado aos quadrinistas no Japão) nos permite problematizar a urbanidade e os afetos de um outro ponto de vista, e tomo como ponto de partida para a análise dessa obra a Teoria da Deriva, proposta pelos Situacionistas como uma tentativa de apropriação do espaço urbano pelo pedestre através do andar sem rumo. A Psicogeografia estudava o ambiente urbano e, através das derivas, procurava mapear os diversos comportamentos afetivos por meio do caminhar (JACQUES, 2003 p. 22).

Este trabalho busca fazer uma análise do quadrinho de Jiro Taniguchi a partir da perspectiva da Psicogeografia, explorando a urbanidade e as

¹ Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, Brasil.

interações do homem através da caminhada. A presente pesquisa se encontra em estágio inicial, e este artigo apresenta um esboço dessas primeiras análises.

Será utilizada neste trabalho a pesquisa bibliográfica de forma interdisciplinar, unindo teorias advindas da literatura, urbanismo e estudos em quadrinhos a fim de proporcionar o melhor entendimento do objeto de pesquisa a partir da união de diferentes campos teóricos, esboçando o entrelaçamento de áreas do quadrinho, poesia e Deriva psicogeográfica.

Guy Debord foi um dos expoentes da Internacional Situacionista, e seus escritos, principalmente *Théorie de la derive* (1958), assim como outros manifestos conjuntos da IS compilados por Paola Berenstein Jacques, serão a base da bibliografia situacionista deste trabalho. A literatura e o haikai serão apresentadas neste texto sob a visão de Sonia Bibe Luyten e Paulo Franchetti, fazendo o link poético entre o mangá de Taniguchi e o haikai japonês. A leitura e análise do mangá *O homem que passeia*, de Taniguchi, se faz mais claro com a ajuda de Érico Assis e Lielson Zeni.

Teoria da deriva

A Psicogeografia é um estudo interdisciplinar de teorias cunhadas pela Internacional Situacionista (doravante IS), corrente de pensadores dos anos 1950 que propunha uma análise intervencionista e psicológica dos ambientes urbanos. O maior expoente desse grupo, Guy Debord, esteve envolvido em diversas manifestações artístico-culturais, assim como políticas, e fez parte da Internacional Letrista, que foi base para a IS (JACQUES, 2003, p. 18).

A Psicogeografia era usada para os experimentos urbanos dos Situacionistas, que, segundo seus escritos organizados por Paola Berenstein Jacques em seu *Apologia da Deriva* (Casa da Palavra, 2003), seria definida como “um estudo dos efeitos exatos do meio geográfico, conscientemente

planejado ou não, que agem diretamente sobre o comportamento afetivo dos indivíduos”. Dessa forma, podemos dizer que a Psicogeografia seria o momento de encontro entre estes dois campos de estudo: a psicologia e a geografia, que aplico aqui na dinâmica da narrativa em mangá de Taniguchi.

Através de cartografias subjetivas ou mapas afetivos, a Internacional Situacionista usava da arquitetura das cidades para remodelar as relações afetivas e políticas com o meio. Segunda Paola B. Jacques, o mapa icônico de Guy Debord e Asger Jorn, intitulado *The Naked City* (1957), “talvez seja a melhor ilustração do pensamento urbano situacionista, a melhor representação gráfica da psicogeografia e da deriva, e também um ícone da própria ideia de Urbanismo Unitário” (JACQUES, 2003, p. 23). A obra é composta por uma colagem de partes do mapa de Paris, que não estão em seus locais corretos. Essas partes são ligadas por flechas em vermelho que se referem às rotas possíveis em derivas. O título faz referência a um filme americano *noir* homônimo de Jules Dassin (1948), e o subtítulo “*illustration de l’hypothèse des plaques tournantes en psychogéographique*” [“ilustração da hipótese das placas giratórias em psicogeográfica”], que seria uma alusão às placas e manivelas ferroviárias que alteram a direção dos trens, representando os diferentes caminhos que podem ser tomados nas derivas. Como aponta Sadler (2017), *The Naked City* se opunha ao racionalismo matemático da cidade ideal de Le Corbusier e aos planejamentos urbanos após a Segunda Guerra, com suas linhas retas, “calmas e clínicas” (SADLER, 2017, p. 2). O mapa dos dois artistas também é um manifesto em formato visual para intervir sobre a cidade.

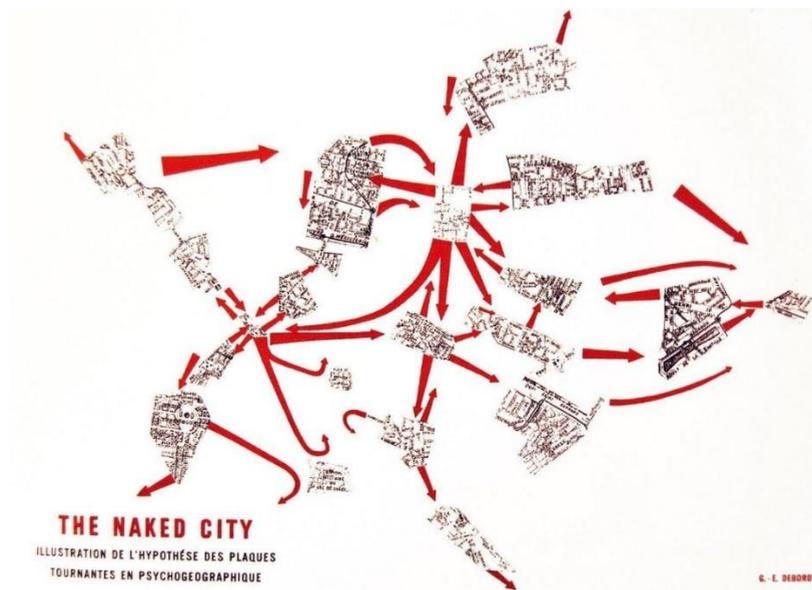


Figura 1- Guy Debord, *The Naked City*, 1957.

Fonte: Jacques, 2003.

Se a Psicogeografia estuda o ambiente urbano, sobretudo os espaços públicos, a deriva é a apropriação desse espaço urbano pelo pedestre através da ação de andar sem rumo.

[...] a deriva se apresenta como uma técnica de passagem precipitada através de ambientes variados. O conceito de deriva é indissociavelmente ligado ao reconhecimento dos efeitos de natureza psicogeográfica, e à afirmação de um comportamento lúdico-constructivo, que opõe todos os pontos às noções clássicas de viagem e de passeio. (DEBORD, 1958, nossa tradução)

Através das derivas, a Psicogeografia tentava mapear os diversos comportamentos afetivos diante dessa ação básica de caminhar na cidade (JACQUES, 2003, p.18). Como explicitada na primeira revista da Internacional Situacionista.

Psicogeografia. Estudo dos efeitos precisos do meio geográfico, conscientemente organizado ou não, agindo diretamente sobre o comportamento afetivo dos indivíduos.

Psicogeográfico. Relativo à psicogeografia. O que manifesta a ação direta sobre o comportamento afetivo dos indivíduos. (DEBORD *et al.*, 1958, p. 13, nossa tradução)

Em *O homem que passeia* (2019), é apresentado um personagem que faz de suas caminhadas momentos de observação únicos, nos quais o momento presente e o ambiente e pessoas que o cercam ou com as quais interage são o foco da história. Temos um personagem que não tem pressa ou que não se preocupa com um rumo específico. O ato de caminhar pela cidade a ressignifica sensitivamente, fazendo dessa interação homem x meio o cerne dessa experiência.

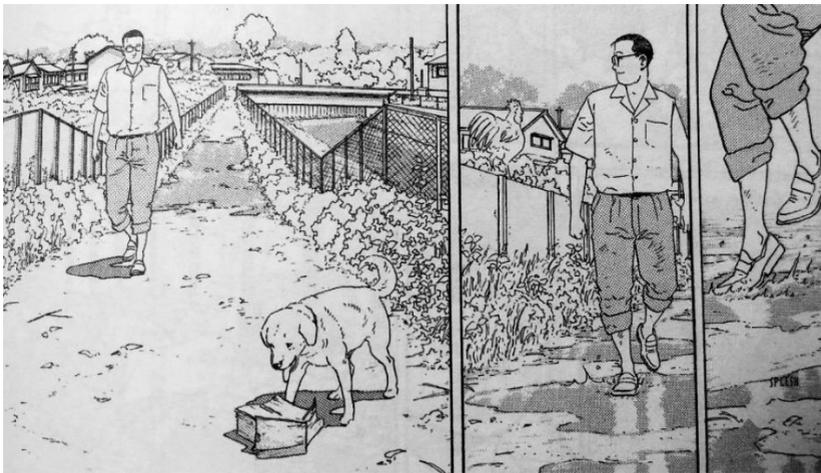


Figura 2 - Caminhada depois do tufão.
Fonte: *O homem que passeia*, 2019, p. 74.

Taniguchi e o modo haikai de fazer mangá

Ao longo de sua carreira, que iniciou nos anos 1970 como assistente do mangaká Kyota Ishikawa, Jiro Taniguchi nos presenteou com magníficos trabalhos como *Hare Yuku Sora* [*Um céu radiante*] (2005), *Mahou no Yama* [*A montanha mágica*] (2007), *Harukana Machi-e* [*Um bairro distante*] (1998), *Gourmet* (Conrad, 2010), entre outras. Nessas suas obras, perpassa uma poética que não é comum no estilo tradicional de mangá – geralmente narrativas mais aceleradas, baseadas nas lutas entre o bem e o mal e com personagens principais heroicos. A narrativa de Jiro Taniguchi acaba por se enquadrar no que o crítico francês Kiyoshi Kusumi, editor da Comickers, revista japonesa de mangá, chama de *Nouvelle Mangá*, por ter sua narrativa lenta e centrada em pequenas ações cotidianas, assim como por utilizar em seus quadros ângulos que evidenciam detalhes, tendo muito em comum com a *Nouvelle Vague* do cinema francês, cujo enfoque é em roteiros mais realistas ou reflexivos em contraste com os *blockbusters* do cinema americano (TRIFONOVA, 2012, p. 3).

No prefácio da edição brasileira de *O Homem que passeia*, publicado pela Editora Devir, Hermano Vianna (2017) diz que enquanto “o mangá é mais conhecido por sua linguagem veloz, com lutas e monstros”, o de Jiro Taniguchi “se parece mais com os haiku de Bashô” (1644-1694, um dos poetas japoneses mais conhecidos internacionalmente).

Segundo a autora Patrícia M. Borges, em seu *Traços ideogramáticos na linguagem dos animês*, “o significado ou o pensamento sugerido pela poesia só pode ser compreendido através do processo combinatório entre cada uma de suas frases forçando a mente a criar uma imagem única, uma síntese” (BORGES, 2008, p. 30). Esse processo de síntese também é visto nos quadrinhos, em que a interdependência entre os quadros é que forma o sentido que nos guia por uma história. Dessa forma, o haikai compartilha

com o mangá também essa natureza de “solidariedade” entre ícones, que é necessário para formar sentido.

Em *O homem que passeia*, temos a sensação de que o mangaká quer que façamos uma pausa para apreciar os nossos arredores. Geralmente os mangás são feitos para leituras rápidas, no ônibus, no metrô. Neste mangá, porém, não podemos e não conseguimos fazer uma leitura rápida. É preciso ter calma para apreciar e absorver os capítulos, as experiências sentidas pelos personagens e compreender de que forma seu olhar sobre as paisagens por onde passeia dizem muito sobre esse personagem sem que nos seja dada nenhuma informação específica sobre ele.

O aqui e o agora, o momento presente, esse é o aspecto que se sobressai no quadrinho de Taniguchi. Não há uma história por trás do personagem, não sabemos qual seu trabalho, sua idade, seu nome. Sabemos apenas o que seus passeios e seu olhar pelo ambiente que o cerca nos revelam.

Essa apreciação do momento presente e “ode” à natureza são características marcantes do Haikai (haiku) que, segundo Kato (2012), citando as palavras do haikaísta Matsuo Bashô, se assemelharia a “uma luz que se vê em algo, e deve ser fixada em palavras antes de se apagar do coração”. As tradições zen budista e xintoísta também são parte estrutural do haikai, sendo elas responsáveis pela apreciação do presente e elevação espiritual através da natureza.

[...] na maior parte dos textos de haikai, cada coisa é, primeiramente, não o símbolo de outra, mas ela própria e plena de sentido. E essa valorização da coisa em si mesma provém de duas origens: de um lado estão o amor pela natureza e o animismo tradicional japonês; de outro, a crença budista de que cada coisa está incessantemente pregando a Lei, de que a Lei é visível nas próprias coisas. (FRANCHETTI; DOI, 2012, p. 39).

Percebemos que o que o haikai busca é apreender as experiências sentidas, expressar a essência do momento, do aqui e agora. As caminhadas do personagem de Taniguchi evocam os mesmos sentimentos expressos no haikai: a observação do ambiente, a valorização da natureza e animais e a atenção ao momento presente.

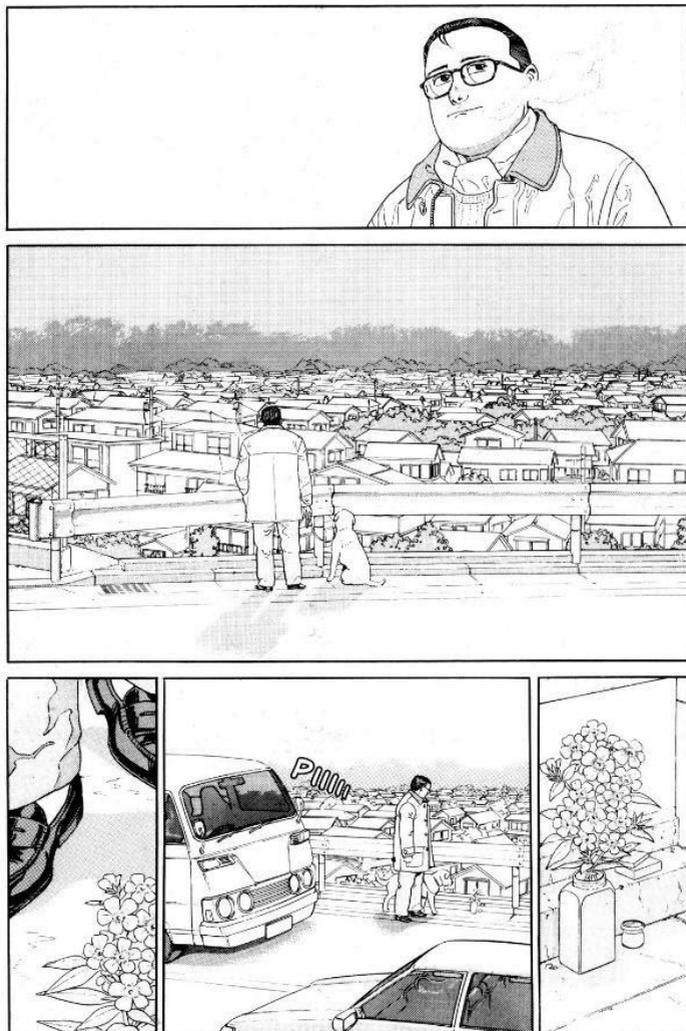


Figura 3 - Passeio com o cão.

Fonte: *O homem que passeia*, 2019, p. 20.

Em entrevista ao escritor belga Jean-Philippe Toussaint, presente na edição de *O homem que passeia* da Editora Devir (2019), ao ser perguntado se faz caminhadas e por onde, Jiro Taniguchi responde que

Ando principalmente pelos bairros do subúrbio de Tóquio, mas mesmo quando estou bem no meio da loucura do centro da cidade, ando com a mentalidade de que tudo que me cerca pertence ao nosso meio ambiente natural, do qual faço parte. Assim acontece de, nos lugares mais inesperados, encontrar um pouquinho de natureza ou pessoas que me deixam mais sereno. Pode ser um poço abandonado ou uma construção esquecida entre os percursos. Essas descobertas me acalmam (TANIGUCHI, 2019, p. 238).

Segundo Taniguchi, ele mesmo é seu modelo do caminhante, sendo assim, fica evidente que em suas obras, principalmente em *O homem que passeia*, o autor transcreve suas experiências sensoriais e visões acerca do mundo ao seu redor. Este mangá se diferencia do tradicional e se aproxima muito mais da poesia do haikai, sendo uma obra em que “não há jornada do herói, há um passeio do protagonista. E a gente vai com ele” (ZENI, 2017).

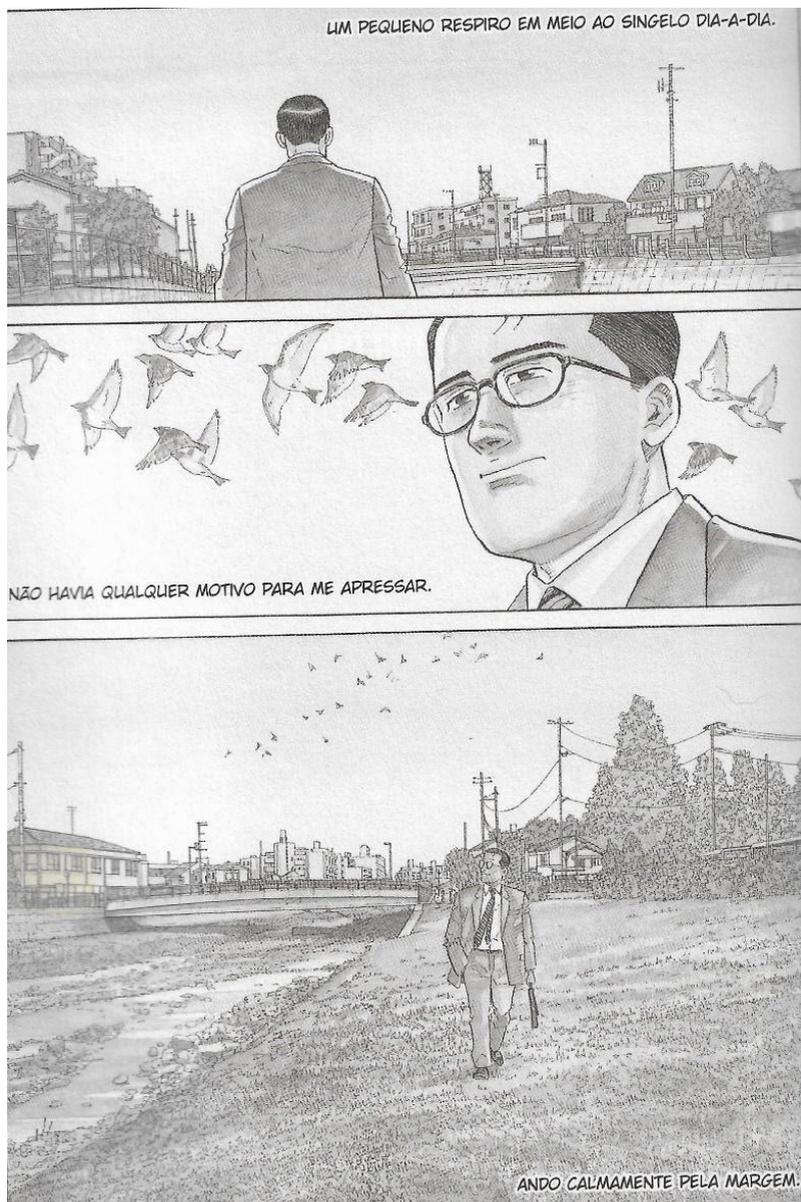


Figura 4 - A margem do rio.

Fonte: *O homem que passeia*, 2019, p. 89.

Uma breve análise de *O homem que passeia*

A capa do mangá na edição brasileira traz uma imagem que se completa na contracapa, sendo ela uma cena do próprio mangá, ilustrando muitas casas e, em meio ao cenário, o personagem que caminha pelas ruas. Tal capa já nos dá uma ideia do que esperar do mangá, com muita paisagem e reflexão. O título é mostrado na lateral esquerda da capa, que é amarela, remetendo aos antigos *e-bom*, que eram livros com ilustrações cuja cor da capa variava de acordo com a temática de cada livro, sendo os de capa amarela (*kibyoshi*) voltados a temas como histórias de amor, reflexões políticas e dramas sociais.

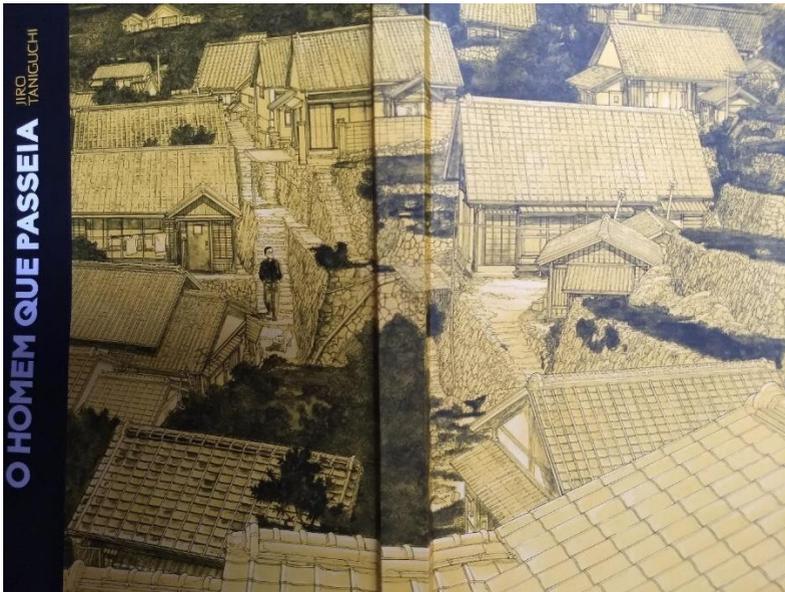


Figura 5 - Capa da edição brasileira.

Fonte: *O homem que passeia*, 2019, Devir.

O título do quadrinho em português, *O homem que passeia*, coloca em destaque o ato do passeio, do caminhar, que é a força motriz dos

acontecimentos da história, sendo algumas delas apenas a observação do espaço que cerca o personagem.

O mangá é dividido em 18 capítulos, sendo o último deles composto por 5 partes que destoam um tanto da narrativa apresentada até o momento, mantendo, porém, a paisagem de Tóquio entre seus pontos-chave. Os acontecimentos de cada capítulo não são necessariamente sequenciais, são acontecimentos do dia a dia do personagem principal que vão nos mostrando sua rotina e perspectivas sobre a vida e os espaços que visita. Seguindo o modelo tradicional de mangás, *O homem que passeia* é todo em preto e cinza (as retículas), sem a utilização de cores nas ilustrações do livro. Em sua maioria, os cenários apresentados são urbanos, exibindo muitos detalhes da cidade enquanto o personagem passa por eles, como vielas com casas pequenas, trens passando, o trânsito e pedestres, lojas, praças e parques.

Pode-se perceber que o traço do autor valoriza os ambientes e os detalhes da paisagem, sejam eles urbanos ou não. Os personagens não têm muita definição em seus traços e expressões. Neste mangá em específico, são as locações por onde passa o personagem que nos contam a maior parte da história. Podemos notar em outros trabalhos de Taniguchi, como *Guardiões do Louvre* (Pipoca e Nanquim, 2018), essa mesma técnica, com a qual as obras e o ambiente do museu são os que ganham maior destaque e detalhamento no traço.

Ao longo de *O homem que passeia*, nos deparamos com alguns personagens secundários, porém, nem mesmo o “caminhante” que é acompanhado pela história, nem sua esposa têm nomes. O único personagem a ser nominado no mangá é o cachorro adotado pelo casal, o que nos faz pensar que a natureza, o ambiente que cerca os personagens e os animais com quem interagem é que são realmente mais importantes para a história.

O quadrinho não apresenta um número padrão de quadros por página, os capítulos variam com páginas que vão de 4 a 8 quadros, passando por páginas duplas e algumas *splash pages*, isto é, páginas em que o espaço em branco, sem texto e com menos divisórias abrem certo “respiro” na narrativa.

Acompanho uma sequência de quadros na página, com tamanhos e angulações variados, e aquelas imagens estáticas em conjunto me sugerem uma narrativa que acontece em determinado espaço de tempo, que pode ou não ser o mesmo que levo para ler. A *splash page* bem construída consegue mexer com o ritmo da história. Cria outro tempo, faz o mundo parar (ASSIS, 2010).

O capítulo que abre o mangá já nos traz os dois personagens mais recorrentes na história, o casal que acaba de se mudar para uma nova casa, a partir da qual o marido faz a maioria de suas caminhadas e descobertas. Enquanto a esposa desempacota a mudança da família, o marido avisa que irá fazer uma caminhada e sai. Em seu caminho observa os gatos de rua que encontra e os peixes em um pequeno lago, logo encontra um parque de árvores altas, na qual um senhor observa pássaros. Os dois conversam um pouco sobre o tempo e o senhor lhe mostra alguns pássaros que estão visíveis no outono com a queda das folhas das árvores. Os quadros apresentam tamanhos distintos na página, sendo os com maior destaque destinados às ilustrações das árvores e dos pássaros observados.

Ao voltar para casa, o marido encontra sua esposa no quintal com um cão que havia sido abandonado na casa pelos antigos donos. Desse modo, resolvem criá-lo, e assim é apresentado o cão que acompanhará o rapaz na maioria de suas caminhadas pela cidade, começando com uma ida a uma livraria na qual o homem compra um livro sobre pássaros.

Há pouco texto em todo o livro, como se a observação do tempo e da paisagem fosse mais bem feita em silêncio. Das poucas conversas

apresentadas, há o diálogo do casal enquanto constroem a casa do cachorro, sobre se devem ou não escolher um novo nome para o cão, pois ele já deveria ter algum do antigo dono. Assim, prometem pensar em um nome. As imagens seguintes retratam a caminhada do homem com seu cão pela cidade e a observação do ambiente, passando por outros cães, pessoas dirigindo, flores no asfalto, uma parada para observar a cidade de uma pista mais alta. Ambos caminham por um campo à beira de um lago até que começa a nevar. Homem e cão voltam para casa, onde sua esposa, ao ver o cão brincar na neve, sugere que ele seja nomeado Yuki, que em japonês significa “neve”. O cão parece gostar do novo nome. Aí temos uma nova forma de dar enfoque à natureza e seus fenômenos, quando até mesmo o único personagem nomeado, um animal, recebe um nome que evoca um fenômeno natural, a neve.

O caminho para a cidade, assim como o antimapa de Debord e Jorns, não é algo preciso e funcional. No terceiro capítulo, nosso personagem vai aos correios levar a correspondência do casal. Ao sair, ele começa uma caminhada pela cidade, aparentemente sem rumo, durante a qual compra uma bexiga inflável de papel e sai brincando com ela pelas ruas, atraindo o olhar de alguns transeuntes. A bola sai voando e, em algum momento, absorto em pensamentos, o homem se perde pelas ruas, o que, porém, não parece incomodá-lo. Em meio à sua deriva, o personagem não se incomoda em prestar atenção a placas ou indicações de sua localização, pois caminha observando as ruas de forma a experienciar afetivamente a cidade. Após conseguir voltar para casa, ele narra à sua esposa o ocorrido e a presenteia com outra bexiga de papel, a qual ela infla e oferece ao cão, que não demonstra interesse pelo novo brinquedo.

Voltando do trabalho de ônibus, o homem se distrai olhando a paisagem que passa pelos vidros das janelas. Ao notar um caminho em uma encosta no meio de uma ruela, ele decide descer do ônibus e explorar

aquele local, onde encontra uma pequena trilha montanhosa e resolve escalá-la. Ao concluir sua escalada, o personagem se depara com uma vista limpa do céu que o deixa encantado, porém, nuvens escuras surgem, e uma forte chuva começa a cair. Sem se apressar, o homem retorna para casa fazendo agora o restante do trajeto a pé na chuva. Chega em casa com céu limpo e uma expressão de contentamento após a caminhada. Em outra passagem, ao levar o lixo para fora, o homem se depara com um belo céu, limpo e estrelado, e, sem hesitar, começa a caminhar pela rua. Passando por construções e vielas, ele chega até um café e compra dois pedaços de bolo, os quais divide com sua esposa, que ele encontra casualmente na rua passeando com Yuki. Em ambos os capítulos se observa o quanto a atração do personagem ao céu e ao tempo são suas maiores motivações em suas caminhadas. Não há um elemento racional que o faça caminhar, mas sim um ímpeto de interagir e (re)descobrir seus arredores.

O jogo reaparece em outros momentos do livro, como quando o homem avista um avião de brinquedo e vai em sua direção, até chegar a um parque onde encontra crianças observando o mesmo avião, preso em uma árvore. A relação afetiva com os espaços constrói também afetos coletivos: na passagem em questão, o personagem principal oferece ajuda às crianças, tira seus sapatos e casaco e sobe na árvore enquanto seu cão e os pequenos o observam. O avião é recuperado e entregue às crianças, porém, o homem resolve aproveitar o local em cima da árvore e fazer uma pausa. Ali, então, descansa deitado no galho da árvore, observando a cidade de seu ponto de vista privilegiado.

A cidade e a paisagem não é apenas os caminhos, mas também os obstáculos e objetos que se encontram por ele. Sentado em um pequeno restaurante, o homem lê um livro. Ao sair para a rua, percebe um céu nublado e, sem guarda-chuva, ele acaba por sair correndo na tentativa de se proteger da chuva que começa a cair torrencialmente sobre si. Na corrida,

acaba derrubando seu livro e, ao perceber a inutilidade de continuar correndo, passa a caminhar normalmente enquanto outros transeuntes tentam se proteger da chuva. Ao passar por uma lavanderia que oferece também o serviço de banhos, o personagem entra e, enquanto seca suas roupas, toma um banho quente de banheira. Em outro momento, uma bela e rara concha é desenterrada pelo cão Yuki no quintal da casa. Curioso sobre a concha, o homem decide ir até a biblioteca pesquisar, apesar do calor que faz na rua. Através de uma janela da biblioteca, enquanto conduz sua pesquisa sobre a concha encontrada em seu quintal, ele vê uma piscina pública onde diversas pessoas se refrescam. Ao ouvir o aviso de que a biblioteca fechará, o personagem sai da biblioteca e acaba passando pela piscina anteriormente vista, agora vazia e fechada para o público. Os espaços percorridos não são sempre os espaços permitidos. Após breve hesitação, o homem pula a grade que cerca a piscina, retira sua roupa, alonga-se e começa a nadar na piscina vazia, relaxando e aproveitando a natação noturna. Sem ter como secar-se, veste suas roupas e volta para casa de pés descalços. Ao chegar em casa, conta à sua esposa sobre o ocorrido, e ambos resolvem fazer uma viagem à praia em breve para retornar a concha ao seu local de origem. Em outro momento, passeando com o cão, o homem passa por um campinho onde meninos jogam futebol e acaba sendo acertado pela bola. Seus óculos caem no chão, e ele acaba pisando nos mesmos, o que os quebra. Ele tenta seguir sem os óculos seu passeio com o cão, o que faz com que não consiga discernir muitos detalhes da paisagem.

Na obra, há muito da ideia anárquica situacionista de irromper contra os caminhos de sempre. Ao invés de seguir os caminhos indicados ou permitidos, o personagem de Taniguchi faz seus caminhos baseados no modo como se sente ou como deseja se sentir ignorando os contratos sociais estabelecidos que deveriam gerir seus caminhos.

Apenas no capítulo 8, diferentemente dos capítulos anteriores, o personagem nos narra os acontecimentos, e tal narrativa é expressa pelo texto fora dos balões. O recordatório, narrado em primeira pessoa, explica que, sem motivo aparente, ele resolveu descer do metrô uma parada antes da qual rotineiramente desce, colocando a culpa no bom tempo, que ele distingue como um genuíno dia de primavera. Ao sair da avenida convencional e seguir por uma viela, se depara com uma imensa calmaria, com o cheiro das flores e o silêncio da rua, na qual não avistava ninguém, dizendo que o extremo silêncio fazia parecer que o tempo havia parado. Novamente, o personagem perde o senso de direção e, ao sair da viela, se depara com um espaçoso rio de águas claras. Sem saber para onde andar, ele resolve seguir a margem do rio, até que se depara com um senhor que está sentado, aparentemente pescando, porém, quando questionado, diz que prefere não fisgar nada, mas que a calmaria do lugar o deixa tranquilo. Após respirar fundo, o homem conclui que o ar daquele rio parece mais diferente, e que ali o tempo anda mais devagar. Sem pressa, volta a caminhar pela margem do rio.

A fuga temporal aqui mencionada não é do tempo dos relógios, mas sim a sensação de calma, o não se apressar e desfrutar o momento presente. A falta de preocupação com o caminho a seguir ou com horário a cumprir mostram o quanto a interação com a natureza ao seu redor transforma a noção sensorial do personagem, fazendo-o optar por continuar perdido, vagando pela cidade e demarcando-a de acordo com sua experiência afetiva.

O capítulo seguinte, por outro lado, não tem conteúdo verbal algum, como uma antítese à forma do anterior. Dessa vez, o personagem está em meio a uma caminhada na rua e resolve seguir os passos de um distinto senhor de chapéu e bengala. O senhor parece notar que está sendo seguido, porém, não o interrompe, seguindo seu caminho por entre ruas e

parques, passando por pontes e semáforos. Ora o homem o segue, ora o homem é seguido pelo senhor, até que após um cruzamento, o jogo é interrompido quando ambos decidem, sem nenhuma troca de palavras, atravessar juntos uma ponte sobre um rio. Assim como quando tenta colocar os óculos só consegue ver imagens distorcidas pelas lentes quebradas, ou seja, em que sua experiência visual do passeio é modificada, a imagem do rio em movimento pode nos remeter ao pensamento de Héráclito de Éfeso, da mutabilidade constante do mundo expresso na imagem de um rio em movimento. Ou, ainda, a lembrança do haikai de Leminski,

velha lagoa
o sapo salta
o som da água
(LEMINSKI, 2013, p. 93)

No poço eterno e aparentemente intransponível, nas ruas sempre iguais e aparentemente imutáveis, um mínimo de movimento, uma mínima perturbação, faz reverberar não apenas o presente, mas todos os afetos contidos em um mesmo espaço.

Após passarem a noite sem luz, o casal conversa sobre como essas ocasiões os fazem voltar a ser crianças, ficando acordados até tarde na expectativa da luz voltar. Com a melhora do tempo, o homem sai passear com Yuki e começa a ver na cidade vazia as consequências do tufão da noite anterior. O personagem e seu cão passam por ruas inundadas e árvores caídas, sobre as quais passam sem dificuldade e com um leve ar de novas descobertas, explorando esses espaços “devastados”. Ambos encontram em sua caminhada uma casinha de passarinho que caiu de alguma árvore. O passarinho que estava preso nela foge, e o homem leva a casinha para sua casa a fim de consertá-la. O casal leva o ninho de passarinho consertado para o parque onde o encontraram e o coloca em uma árvore, na

esperança de que os pássaros retornem para casa. Mais uma vez, a obra mostra como as interações com o meio transformam ambos: tanto o homem é modificado ao fazer um trajeto de forma inusitada, quanto ele também interfere no seu meio quando, por exemplo, tenta trazer de volta pássaros afastados pelo tufão.



Figura 6 - Molhado na chuva.

Fonte: *O homem que passeia*, 2019, p. 55.

Na 3ª parte do livro, um novo personagem nos é introduzido, ainda que possamos pensar que se trata do mesmo homem presente nas outras histórias, porém, alguns anos mais jovem. Narrada novamente pelo próprio personagem, desta vez mais como uma reflexão sobre os acontecimentos do que como uma lembrança, a obra nos faz perceber uma história diferente das demais quando, ao seguir um gato por vielas sob o luar, o garoto se depara com uma Tóquio muito mais antiga do que a de sua realidade. Na rua, ainda boquiaberto com a cena à sua frente (bondinhos e pessoas vestidas com roupas tradicionais japonesas), o garoto se vê conversando com um homem que puxa conversa como se o conhecesse. Falando sobre as nuvens e o barulho dos bondes, eles vão até uma loja de armarinho, onde o rapaz decide comprar uma lembrança de que esteve perdido. Após um almoço, o homem misterioso e o garoto se despedem e seguem caminhos diferentes. O garoto encontra uma mulher em vestes tradicionais, como as demais, e tem a sensação de já tê-la visto. Ambos conversam um pouco observando o pôr-do-sol, e o garoto avista novamente o gato que o havia guiado até aquele local. Ele segue novamente o gato por vielas até se deparar com a mesma rua onde andava anteriormente, de volta a seu tempo, mas com o enfeite de cabelo comprado como lembrança daquele outro tempo. A interação com a ruazinha (da qual ele não se lembrava) e com o gato trazem alterações sensitivas ao personagem e o faz refletir que “um segredo se esconde por trás das noites de lua cheia” (Taniguchi, 2019, p. 216).

Na última parte da história, com um traçado diferente das demais, o autor nos conta com um registro em tons fortes de preto, ressaltando o contraste luz/sombra nos ambientes e personagens. Essa parte narra uma aventura extraconjugal do personagem principal. Sua amante põe um fim no relacionamento e troca de emprego (ambos trabalhavam na mesma

empresa). O homem segue seu caminho até a margem da Baía de Tóquio, que era o local de onde sua amante mais gostava de observar a cidade. Lá ele tinha uma vaga expectativa de encontrá-la, o que não se concretiza. Essa parte do mangá é recheada da melancolia do personagem em sua caminhada, pensando no fim de seu caso e no sumiço da mulher. Tal melancolia fica ainda mais evidenciada pelo traço mais forte e marcado e pela forte presença de sombras nos ambientes e nas feições do personagem. O apego emocional à Baía de Tóquio leva o personagem até ela, encontros e desencontros, e as frustrações do caminhante são acentuadas pela melancolia da cidade ao luar.

Considerações finais

A narrativa haikaísta de Taniguchi torna mais nítida as afetividades envolvidas nas caminhadas de seu personagem. Vemos um homem que, ao fazer seus passeios, interage não apenas mecanicamente com a paisagem, como estamos habituados a fazer em nosso dia a dia, mas faz dessa paisagem uma ferramenta de remarcação afetiva, tornando-se uno com o ambiente que o cerca.

A deriva pelas ruas e vielas de uma Tóquio que não é a mostrada nas redes internacionais de televisão, a superpopulosa e tecnológica Tóquio, é o remapeamento afetivo dessa cidade feito pelas mãos de Taniguchi e que reflete os ideais Situacionistas de intervenções e jogos urbanísticos que transgredem a lógica política e arquitetônica das cidades.

Pegar um ônibus qualquer e descer em seu ponto final, se perder em seu próprio bairro, desbravar e observar caminhos esquecidos no dia a dia, a beleza da natureza e subjetividades propostas pela cidade, situações cotidianas que podem adquirir e atribuir novos significados ao mundo à nossa volta. Temos no mangá *O homem que passeia* uma releitura artística da Deriva Situacionista, segundo a qual o passeio ressignifica as paisagens

da cidade e faz uma apropriação simbólica desse espaço. Não há um enredo, uma linha na história a seguir, apenas o passeio. O caminhar é o tema e as experiências com a cidade, e a natureza, os animais e as pessoas são o que de importante temos a apreender.

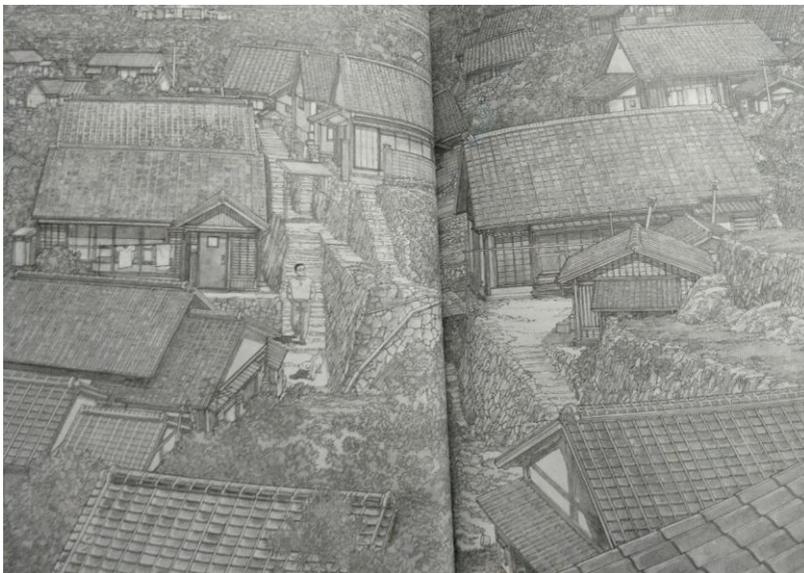


Figura 7 - Galeria.

Fonte: *O homem que passeia*, 2019, p. 218-219.

Como o caminhante ressignifica seus caminhos apenas por deixar de estar nele automaticamente, prestar atenção nas histórias e memórias afetivas que construímos com a cidade é parte fundamental da Deriva. O passeio é uma ferramenta que parece simples de dispor, mas como intentavam os Situacionistas, é capaz de revolucionar a maneira como vemos nossas cidades e as marcas que deixamos nelas, bem como as que elas deixam em nós.

Ainda há muito a explorar nesta análise e, por isto, este artigo é parte de uma pesquisa ainda em andamento, na qual será analisada mais profundamente as relações entre o mangá poético de Jiro Taniguchi e a Teoria

da Deriva situacionista, através da qual pretende-se alcançar um maior entendimento do modo como a Deriva e a Psicogeografia se fazem presentes nos quadrinhos a partir do entrecruzamento de *O homem que passeia* e outras obras que compartilhem deste viés.

Referências

ASSIS, Érico. **O silêncio da splash page (1)**. Blog da Companhia, blog, 23 de agosto de 2010. Disponível em: <http://historico.blogdacompanhia.com.br/2010/08/o-silencio-da-splash-page-1/>. Acessado em 15 de maio de 2020.

DEBORD, Guy. *Théorie de la dérive*. **Internationale Situationniste**, vol 2, p. 19-23. Paris, 1958.

_____. et al. **Internationale Situationniste 1**, vol 1. Paris, 1958.

FRANCHETTI, P.; DOI, E. T. **Haikai: antologia e história**. Introdução, notas e textos críticos por Paulo Franchetti; seleção e tradução dos haikais por Elza Taeko Doi e Paulo Franchetti. 4. ed. rev. Campinas: Editora da Unicamp, 2012.

HIRATA, Tatiane. **Mangá: do Japão ao mundo pela prática do scanlation**. 2012. Dissertação (Mestrado em Estudos da Cultura Contemporânea) – Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2012.

JACQUES, P.B. (org.) **Apologia da deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

_____. **Breve histórico da Internacional Situacionista (IS)**. Arqutextos Vitruvius. Disponível em: <https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arqutextos/03.035/696>. Acesso em 12 de maio de 2020.

KATO, S. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. Tradução Neide Nagae e Fernando Chamas. São Paulo: Estação Liberdade, 2012

LEMINSKI, Paulo. **Vida**: 4 biografias, Cruz e Souza, Bashô, Trótski. São Paulo: Cia das Letras, 2013.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá** – o poder dos quadrinhos japoneses. 3.ed. São Paulo: Hedra, 2012

PRADO, Thiago Martins. **Análise contemporânea sobre a tradição do haikai japonês**. Acta Scientiarum (UEM), v. 40, p. 34726-9, 2018.

TANIGUCHI, Jiro. **O homem que passeia**. São Paulo: Devir, 2ª ed, 2019.

TRIFONOVA, Temenuga. **Nouvelle manga and cinema**. Studies in Comics, [s.l.], v.3, n.1, p.47- 62, ago. 2012. DOI: https://doi.org/10.1386/stic.3.1.47_1. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/272206292_Nouvelle_manga_and_cinema

VIANNA, Hermano. Nota prévia: Taniguchi Toussaint, p. 5-7. In: TANIGUCHI, Jiro. **O homem que passeia**. São Paulo: Devir Livraria Ltda, 2ª ed, 2019.

ZENI, L. **Uma volta com Jiro Taniguchi**. Balbúrdia, blog, 2017. Disponível em: <https://balburdia.net/2017/02/17/a-consciencia-de-zeni-uma-volta-com-jiro-taniguchi/> Acesso em: 12 de maio de 2020.

Das HQs de Chico Bento: a memorização e a “cola” como estratégias para assegurar o bom desempenho nos resultados da avaliação escolar

Fabiula Campos Falcão Fagundes¹
Gelson Vanderlei Weschenfelder²

Considerações iniciais

Para a maioria das pessoas, as histórias em quadrinhos (HQs) de super-heróis se restringem apenas ao entretenimento do grande público, principalmente do público infanto-juvenil. Ao longo dos anos, tais personagens ultrapassaram as páginas das HQs e invadiram o cinema, as séries de TV e outras animações. Mais do que diversão, estas histórias introduzem e abordam de forma vívida algumas questões de suma importância enfrentadas no cotidiano de pessoas “comuns”. São temas ligados à construção de identidade pessoal, elementos de ética, moral, justiça, enfrentamento de medos, entre outros (WESCHENFELDER, 2011). Assim sendo, esse objeto da cultura é um potencial objeto pedagógico, além de, em alguns casos, trazer retratos do cotidiano escolar. Nesse estudo, trataremos um recorte dessa realidade, a partir das tiras em quadrinhos do personagem Chico Bento, de Maurício de Sousa.

Diretamente da Vila Abobrinha, mais especificamente da turma da professora Marocas, adentramos nas HQs do personagem Chico Bento com a premissa de analisar o processo de avaliação da aprendizagem e os métodos utilizados pelos educandos para assegurar o bom rendimento, a

¹ (Universidade La Salle)

² (Universidade Feevale)

saber: a “cola” e o uso da memorização como ferramenta de aquisição de conteúdo. Esta escola de campo representa a realidade de muitas instituições de ensino da rede pública, razão por que relacionamos as experiências vivenciadas pelo protagonista Chico Bento com autores que fundamentam a temática e as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos (BRASIL, 2010). Esses esclarecem o real objetivo do processo de avaliação da aprendizagem, que consiste em diagnosticar os educandos em relação ao conteúdo aprendido, possibilitando que o educador desenvolva novas intervenções para auxiliar o aluno que tenha apresentado baixo rendimento ou maiores dificuldades de aprendizagem.

A pesquisa teórica, do tipo bibliográfico, apresenta como problema de investigação: Quais são os conteúdos difundidos nas histórias em quadrinhos *Chico Bento* sobre a avaliação da aprendizagem escolar? O *corpus* investigativo está composto por três tirinhas da revista *Chico Bento*, disponibilizadas no aplicativo Banca da Mônica, disponibilizado para os dispositivos móveis (celular). Os dados serão analisados por meio da Técnica de Análise de Conteúdo, proposta por Bardin (2016), que consiste em três etapas: pré-análise, etapa em que se realiza uma leitura flutuante do material; exploração do material, em que são estabelecidas as categorias de classificação; e, por fim, a inferência e interpretação dos resultados obtidos, nesse caso as tirinhas abaixo selecionadas.

Ao eleger como objeto analítico os conteúdos sobre avaliação difundidos pelas HQs, tem-se presente que tais histórias são formadoras de opinião e podem influenciar as concepções das crianças leitoras, corroborando ou refutando o que estas entendem e vivenciam nos processos de avaliação no contexto escolar. Os resultados demonstram a presença da avaliação somativa (classificatória) centrada na aquisição de conteúdo, apontando como predominantes a memorização e o emprego do método da “cola” pelo educando para garantir sua promoção nas avaliações.

O referencial teórico que sustenta este estudo sobre avaliação tem como base os seguintes autores: Hoffmann (1995), Esteban (2009), Demo (2006), Vasconcellos (2008), Luckesi (2010) e Moretto (2010). Com relação às histórias em quadrinhos, buscamos aportes nos pressupostos de Moya (1977), Eisner (1999), Freitas (2008), Weschenfelder (2011) e Machado (2019).

A memorização e a “cola” – em busca da nota 10!

O pequeno caipira objeto de estudo desta pesquisa, criado em 1961 pelo cartunista brasileiro Maurício de Sousa, retrata a criança que vive no interior com base na simplicidade, inocência e no amor pela natureza e pelos animais. Uma de suas características é a falta de interesse nos estudos. Em suas histórias, essas dificuldades são abordadas com bom humor e muita criatividade, enaltecendo que a maior preocupação de Chico, evidentemente, são as notas e o tão esperado dez! Sendo assim, este personagem tão carismático representa muitos alunos que, almejando alcançar uma boa nota, utilizam meios ao estudo, que são a memorização e a “cola”.

Primeiramente apresentamos o que está disposto no documento legal norteador desta pesquisa, as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos (BRASIL, 2010), que estabelecem no Art. 26, parágrafo IV, que a contextualização dos conteúdos deve priorizar que a aprendizagem seja relevante e socialmente significativa ao aluno. Assim como toda a construção de conhecimento, a memorização também precisa ser algo significativo para o aluno. Para Moretto (2010), o professor necessita ser competente, apresentar sua habilidade de ensinar, utilizando a linguagem apropriada, e ter objetivos claros. Ele precisa saber administrar emoções e valores culturais ligados à avaliação e ao ensino,

criando um ambiente propício para a aprendizagem. Segundo Moretto (2010, p. 13):

Uma característica muito comum do ensino é o uso e o abuso da memorização. As escolas com essa característica são, frequentemente, chamadas de tradicionais. No processo de avaliação da aprendizagem, nesse contexto, há perguntas que apelam apenas para a memorização mecânica, sem contextualização ou significado.

A Figura 1 apresenta uma tirinha em que fica evidenciada a ênfase na memorização como instrumento de avaliação. A educadora realiza perguntas para avaliar o conteúdo aprendido. Por não saber a matéria, o protagonista recorre à prece para escapar de responder ao teste oral.



Figura 1: Tirinha do Chico Bento, nº 329/1999.

Fonte: Aplicativo Banca da Mônica, 2019.

Dando seguimento à análise, Hoffmann (1995, p. 61) enfatiza que “compreender não significa repetir ou memorizar, mas descobrir as razões das coisas, numa compreensão progressiva nas noções”. A autora estabelece (p.57):

A postura do professor frente às alternativas de solução construídas pelo aluno deveria estar necessariamente comprometida com tal concepção de erro construtivo. O que significa considerar que o conhecimento produzido pelo educando, num dado momento de sua experiência de vida, é um conhecimento em processo de superação. A criança e o jovem aprimoram sua forma de pensar o mundo na medida em que se deparam com novas situações, novos desafios e formulam e reformulam suas hipóteses.

O erro do aluno, concebido como um erro construtivo, viabiliza ao professor compreender as hipóteses do aluno acerca de determinado conteúdo. Hoffmann (1995, p. 20) salienta que “[...] os erros, as dúvidas dos alunos, são considerados como episódios altamente significativos e impulsionadores da ação educativa. Permitem ao professor observar, e investigar como o aluno se posiciona diante do mundo ao construir suas verdades”. Com base no erro, o professor pode desenvolver intervenções que orientem a alcançar e explorar de maneira mais precisa o potencial do educando. Desse ponto de vista, (HOFFMANN, 1995, p 20):

Ação avaliativa abrange justamente a compreensão do processo de cognição. Porque o que interessa fundamentalmente ao educador é dinamizar oportunidades de o aluno refletir sobre o mundo e conduzi-lo à construção de um maior número de hipóteses, numa espiral necessária de formulação e reformulação de hipóteses (abstração reflexiva).

Segundo Demo (2006, p. 20): “Os alunos são avaliados pela memorização de conteúdo, em processos draconianos que mais parecem trabalho forçado”. Desta maneira, descaracteriza-se o real motivo da avaliação, que é auxiliar o aluno em sua aprendizagem. Por meio do resultado da avaliação, o professor pode tomar as devidas providências para que o aluno supere suas dificuldades e siga adiante em seu processo de construção do conhecimento. A posição a ser assumida pelo professor diante das

dificuldades ou da não aprendizagem irão depender dele mesmo. Nesse sentido, Demo (2006, p. 22) destaca que “Assim, o professor, descobrindo que seu aluno não está aprendendo, pode vociferar na cara dele que é burro, como pode apresentar-se como parceiro de um projeto conjunto de recuperação, passo a passo, assumindo integral responsabilidade pedagógica.”. Nesta perspectiva, o educador deve considerar a real funcionalidade e intencionalidade da avaliação da aprendizagem, tendo zelo e responsabilidade diante do processo de aprendizagem do educando, direcionando suas práticas e intervenções para o progresso do aluno.

A representação da educadora nas tirinhas de Chico Bento é a professora Marocas, que leciona na escola da Vila Abobrinha, docente rígida, mas muito amorosa com seus alunos. Marocas enfrenta alguns problemas que estão presentes na realidade escolar: a falta excessiva, as dificuldades de aprendizagem, a “cola”, a expectativa da família, o desencontro com a realidade dos educandos, problemáticas que se refletem nos resultados das avaliações,

Na perspectiva da aprendizagem efetiva articulada aos alunos que não alcançam o resultado desejado, comparado ao nível de conhecimento esperado, destacamos a concepção de Esteban (2009, p. 49), que enfatiza os distanciamentos presentes nos conteúdos das avaliações:

Como se pode observar, a formulação da proposta está desarticulada do cotidiano escolar, não considera suas peculiaridades, os diferentes contextos sociais e as culturas em que as crianças vivem e nas quais as escolas se inscrevem. Desaparece a dimensão sócio-histórica das dinâmicas escolares e da composição de seus resultados. Há, portanto, um grande distanciamento entre os resultados obtidos e os sujeitos que, supostamente, os produzem.

Na Figura 2, presenciamos a educadora entregando as provas, e, conseqüentemente, a reação dos alunos. Ao entregar a avaliação do estudante

Hiro com a nota zero, Chico Bento expressa desespero e começa a chorar. Assustada a professora questiona-o, e o menino relata que colou do colega, de modo que deduziu que sua nota seria, inevitavelmente, também zero.



Figura 2: Tirinha do Chico Bento, nº 337/1999.

Fonte: Aplicativo Banca da Mônica, 2019.

Ao observarmos a Figura 3, acompanhamos o plano dos alunos para deter a atenção da professora Marocas, presenteando-a com muitas

maças, para que ela não perceba a tentativa de “cola” adotada pela turma para chegar à aprovação.



Figura 3: Tirinha do Chico Bento, nº 339/2000.

Fonte: Aplicativo Banca da Mônica, 2019.

Nas histórias em quadrinhos de Chico Bento, apresentadas acima (Figuras 2 e 3), o aluno busca constantemente a tão sonhada nota 10, muitas vezes utilizando artifícios incorretos, como, por exemplo, a “cola”. E quando o estudante não alcança a média, a sua frustração fica evidente, bem como o descaso do educador sobre as expectativas do aluno. É parte do educador fazer que o aluno entenda o real objetivo da prova. Moretto (2010, p. 37) faz a seguinte reflexão a respeito do uso da cola:

Ao longo dos anos, diversos mitos foram construídos em torno do conceito de avaliação da aprendizagem. “Quem não cola não sai da escola”, por exemplo, levou muitos alunos a julgar natural “colar” (“pescar” e “filar”) nas provas. “Prova, a hora do acerto de contas” foi uma ideia que levou professores a utilizar esse instrumento de avaliação como forma de controlar a disciplina e dominar os alunos “mais rebeldes”.

Para Luckesi (2010, p. 18), o aluno entende que “o que predomina é a nota: não importa como elas foram obtidas nem por quais caminhos. São operadas e manipuladas como se nada tivessem a ver com o percurso ativo do processo de aprendizagem”. Diante disso, Demo (2006, p. 96) reflete que “a primeira questão que se coloca é que o avaliado precisa compreender as razões da avaliação, para não se sentir apenas como vítima de um procedimento de cima para baixo, de fora para dentro, estranho e violento”. É necessário que o educador tenha claro em seus conceitos e objetivos qual o verdadeiro peso da nota no processo de aprendizagem e a real intencionalidade ao aplicar a prova em sua turma.

No entender de Vasconcellos (2008, p. 143): “o educador que busca alternativas para a prática pedagógica, procura abrir horizontes teórico-metodológicos. A consolidação de uma nova forma de avaliar exige este investimento num novo vínculo pedagógico”. Continua o autor explicando que (p. 181):

A mudança avaliativa não pode ficar restrita a mudanças de mentalidade e práticas dos professores; embora isto seja absolutamente fundamental, precisa ser articulada com mudanças estruturais da própria escola, do sistema educacional e da sociedade, sob pena de se comprometer qualquer esforço na direção de uma nova concepção dos atores. Dialeticamente falando, até para que haja mudança de mentalidade é preciso, em alguma medida alteração na base objetiva da existência, senão as novas representações não se enraízam, se volatilizam.

A “cola” e a memorização se constituem o reflexo do insucesso da aprendizagem e da insegurança do aluno no momento da avaliação. Esta deve ser analisada, pois demonstra a situação e os meios que o aluno utiliza para garantir a promoção escolar. A prova, no processo de avaliação, tem o objetivo de revelar as aprendizagens construídas durante o ano letivo pelo aluno. No momento em que se detém a ter como suporte a “cola” e o ato de memorizar o conteúdo, o educando está sinalizando que não está preparado para ser avaliado. Cabe aos educadores estarem atentos a estes sinais e realizar as intervenções necessárias para o sucesso de sua turma.

Considerações finais

Após essa análise, percebemos que os enredos do personagem representam a escola tradicional, centrada no conteúdo, baseada na avaliação classificatória. As tirinhas nos possibilitaram a imersão neste contexto, permitindo realizar associações a aspectos da escola, bem como desenvolver aproximações e distanciamentos diante do proposto nas Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos. Assim, após a leitura de ambos os materiais, percebemos um distanciamento do ideário avaliativo apresentado nas Diretrizes em relação às situações apresentadas na escola da Vila Abobrinha. Enquanto no primeiro a avaliação se apresenta como um processo que busca coletar indícios do

processo de construção da aprendizagem do educando, ao mesmo tempo em que fornece dados para o planejamento de políticas educacionais, a segunda destaca um processo avaliativo classificatório e excludente, colaborando muito mais com uma exclusão social já predominante em nossa sociedade do que com a construção de uma educação de qualidade e consolidação do direito à aprendizagem. Sendo assim, estabelecemos a relação do uso da “cola” e do ato de memorização do conteúdo com a garantia do resultado satisfatório na avaliação. Verificou-se que a aplicação dessas estratégias comprova o insucesso da aprendizagem e da vulnerabilidade do educando ao realizar a avaliação, fatores que demonstram os meios que o aluno emprega para assegurar o avanço escolar. Desta forma, o aluno evidencia que não se encontra em condições para ser avaliado.

Referências

- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70 LDA/Almedina Brasil, 2016.
- BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. CÂMARA DE EDUCAÇÃO BÁSICA. **Resolução nº 7, de dezembro de 2010**. Fixa Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos.
- DEMO, Pedro. **Avaliação: para cuidar que o aluno aprenda**. São Paulo: Criarp, 2006.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: a compreensão e a prática da forma de arte mais popular do mundo**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- ESTEBAN, Maria Teresa. *Provinha Brasil: desempenho escolar e discursos normativos sobre a infância*. Sísifo. Revista de Ciências da Educação, RJ, p. 47-56, 2009.
- FREITAS, Daniela Amaral Silva. **O discurso da educação escolar nas Histórias em Quadrinhos de Chico Bento**. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2008.

HOFFMANN, Jussara. **Avaliação: mito & desafio: uma perspectiva construtivista**. 16. ed. Porto Alegre: Educação & Realidade, 1995.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar**. 21. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

MACHADO, Renato Ferreira. Identidades Secretas: decodificando a dimensão religiosa presente na cultura. In: BRUSTOLIN, Leomar Antônio; ANDRADE, Rogério Ferraz. **Por uma educação cristã: humanista e solidária**. Porto Alegre: Evangraf, 2019. p. 83-101.

MORETTO, Vasco Pedro. Prova: Um momento privilegiado de estudo, não um acerto de contas. 9º edição. Rio de Janeiro: Lamparina, 2010.

MOYA, Álvaro de. **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. 343 p.

MSP, (Maurício de Sousa Produções). **Aplicativo Banca da Mônica** (2019). Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=air.br.com.mauriciodesousa.caixadquadrinhos&hl=pt_BR. Acesso em: 03 de mar. 2019.

SOUSA, Mauricio. **Chico Bento**. São Paulo: Editora Globo, nº 329, setembro/1999.

SOUSA, Mauricio. **Chico Bento**. São Paulo: Editora Globo, nº 337, dezembro/1999.

SOUSA, Mauricio. **Chico Bento**. São Paulo: Editora Globo. nº 339, janeiro/2000.

VASCONCELLOS, Celso dos S. **Avaliação da aprendizagem: práticas de mudança: por uma práxis transformadora**. 9. ed. São Paulo: Libertad, 2008. 230 p. (Coleção cadernos pedagógicos do Libertad; 6). ISBN 8585819103.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei. **Aspectos educativos das histórias em quadrinhos de super-heróis e sua importância na formação moral, na perspectiva da ética**. 2011. Dissertação (Mestrado em Educação) Centro Universitário La Salle, Canoas, 2011.

Fantasmismo na alta fantasia: a brasilidade em “Ordem Vermelha”, de Felipe Castilho

*Eduarda Abrahão de los Santos*¹

Considerações iniciais

Em seu ensaio *Some assumptions about fantasy* (2004, sem paginação), Ursula K. LeGuin destaca a crença de que, em narrativas de fantasia, “(...) 1) as personagens são brancas, 2) elas vivem em algo similar à Idade Média e 3) elas estão lutando em uma Batalha do Bem Contra o Mal”. Tais pressupostos, de acordo com a autora, são reforçados em livros, filmes, séries; são, infelizmente, verdade em grande parte da escrita especulativa, produzida por autoras que muitas vezes não se preocupam em incluir, diversificar, criar e adicionar camadas de nuances às narrativas, principalmente em relação a cenários e personagens.

A veracidade das afirmações de LeGuin pode ser averiguada no levantamento de Matangrano e Tavares (2018, p.22), que busca abranger

[...] autores e obras que, por determinada conjuntura — seja o momento de produção, a qualidade literária identificada pela crítica, o elogio do público e da crítica ou o imenso sucesso comercial —, pareceram incontornáveis para se entender as transformações das diversas vertentes do insólito ficcional brasileiro [...].

São muitas as obras que, mesmo escritas por autoras brasileiras, se passam no exterior ou em cenários análogos aos da Idade Média europeia,

¹ Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - Porto Alegre, Brasil

ou priorizam mitologias e folclores europeus em suas criações, como os quadrinhos da série *Contos do Cão Negro*, de Cesar Alcázar, ambientados na Irlanda na Idade Média, ou o romance *O estranho oeste de Kane Blackmoon*, de Duda Falcão, cuja narrativa se passa no Velho Oeste estadunidense; ambos adicionam elementos lovecraftianos aos contextos históricos. É claro que se faz importante ressaltar que tais obras, ainda que ambientadas em outros espaços geográficos que não o solo brasileiro, exatamente por terem autorias brasileiras, são, essencialmente, brasileiras. Ainda de acordo com Matangrano e Tavares (2018), as obras insólitas contemporâneas têm como característica “seu pendor para a intertextualidade por meio da paródia, do pastiche, da reciclagem, do palimpsesto ou simplesmente do diálogo com obras anteriores ou estrangeiras” (p. 268).

Portanto, chamo atenção para os escritos de Alcázar e Falcão não para classificá-los como de alguma forma menos brasileiros, mas sim para evidenciar que o fascínio com o estrangeiro ainda é presente na obra de autores contemporâneos. Matangrano e Tavares (2018) trazem que é no século XXI que, além de se consolidar por meio de editoras, grupos de estudos e eventos, e se distribuir de maneira mais uniforme pelo país, através da internet, a literatura insólita brasileira passa a se preocupar com diversidade e inclusão.

Somando tais cuidados ao crescente número de obras que se passam no Brasil e contemplam personagens e histórias brasileiras, sinto que é possível afirmar que, em um contexto de literatura global, autoras passarem a narrar seu próprio país também pode ser considerado inclusão e diversidade. A partir da leitura de Matangrano e Tavares (2018) e da aceitação da ideia de movimento fantasista, faz-se presente um questionamento: o que é uma obra de fantasia ou ficção científica explicitamente brasileira? De acordo com os próprios autores, não basta ter sido

escrita por uma pessoa brasileira, ou até mesmo se passar no Brasil, para que a obra demonstre brasilidade.

O presente artigo pretende abordar a produção nacional de fantasia e ficção científica contemporânea e os elementos de brasilidade presentes em tais obras, com destaque para o romance *Ordem Vermelha: filhos da degradação*, do autor Felipe Castilho, título lançado em 2017 que vendeu mais de trinta mil exemplares. Para tal estudo, recorre-se à análise narratológica como postulada por Bal (1997) e desdobrada por Herman e Vervaeck (2005), com a intenção de aprofundar o exame da obra e de seus componentes, explorando os conceitos de cultura e identidade brasileiras conforme Fiorin (2009), Ortiz (2001), Santos (2017) e Williams (1985), assim como o movimento fantasista, proposto por Matangrano e Tavares (2018). Procura-se, portanto, entender como tal obra se posiciona dentro do fantasma, que é “(...) uma literatura que sabe trabalhar com suas referências, tanto nacionais como estrangeiras, em continuidade com toda uma tradição, brasileiríssima em essência (...)” (MATAGRANO; TAVARES, 2018, p. 268). Assim, o objetivo deste estudo é a identificação de predicados únicos relativos à cultura e identidade brasileira que possam vincular à obra uma noção de fantasia nacional.

Acompanhando a ideia de quebra de padrões sociais que permeia a pesquisa, as generalizações feitas neste artigo estarão todas no gênero feminino, sem que se excluam autores, leitores, editores, personagens e demais indivíduos que se identifiquem com o gênero masculino, demais gêneros ou nenhum gênero.

Cultura brasileira

Para que tal análise seja possível, é necessária uma incursão aos estudos culturais, que podem melhor explicar o que seria a brasilidade para que se consiga chegar a parâmetros de análise. Acho importante ressaltar,

porém, que essa discussão é tema de inúmeros livros e artigos e que seria impossível fazer uma reflexão conclusiva em torno do questionamento sobre o que é brasilidade. Assim, esta pesquisa se atém primeiramente à definição de cultura e, em seguida, busca aporte principalmente em Santos (2017), Ortiz (2001) e Fiorin (2009), teóricos que elaboram panoramas da cultura e identidade brasileira na contemporaneidade.

Segundo Santos (2017, sem paginação), “o desenvolvimento humano está marcado por contatos e conflitos entre modos diferentes de organizar a vida social, de se apropriar dos recursos naturais e transformá-los, de conceber a realidade e expressá-la”. O autor explica que, por isso, quando pensamos em cultura, pensamos em um conjunto do todo da humanidade, mas também nas particularidades contextuais que geraram diferentes formas de se relacionar consigo e o outro em culturas mais locais. “Cada contexto cultural traz uma lógica interna” (2017, sem paginação), segue o autor, que frisa a importância de não se pensar cultura como algo despreendido de circunstâncias. Sem se ater a um conceito único e direto do que é cultura, o autor salienta que a palavra possui diversos significados.

Já Williams (1985) diz que há três categorias amplas de cultura quando pensamos no aspecto social da palavra: 1) o de elevação espiritual, estético e intelectual, advindo do século XVIII; 2) o “[...] que indica uma maneira particular de viver, seja de um povo, um período, um grupo, ou da humanidade em geral, cunhado por Herder e Klemm” (p. 90); e 3) o que é relativo à expressão artística. Para os fins deste trabalho, a palavra cultura será utilizada com sentido próximo ao da segunda possibilidade trazida por Williams: para falar do conjunto de características sociais que atrelamos à ideia de um certo povo ou nação, assim como suas manifestações na maneira de viver de tal população.

Adentrando a questão da cultura brasileira, Santos diz (2017, sem paginação):

A sociedade nacional tem classes e grupos sociais, tem regiões de características bem diferentes; a população difere internamente segundo, por exemplo, suas faixas de idade, ou segundo seu grau de escolarização. Além disso, a população nacional foi constituída com contingentes originários de várias partes do mundo.

Algumas dessas considerações não são exclusivas da sociedade brasileira. Divisões etárias, de classe e escolaridade, por exemplo, são tidas como comuns em diversos países, onde se manifestam com especificidades locais de acordo com o contexto. O último fator trazido pelo autor, porém, é importante de forma mais explícita em países colonizados e com histórico escravagista, como é o caso do Brasil: há pessoas das mais diversas origens compondo a população, e isso está atrelado de forma íntima com a construção da identidade nacional.

Em artigo, Fiorin (2009) destaca o sucesso da criação da unidade nacional, que é quando uma “(...) nação é vista como uma comunidade de destino, acima das classes, acima das regiões, acima das raças” (p. 117) no Brasil. O autor então faz uso da tese de Zilberberg e Fontanille acerca do discurso para analisar diferentes maneiras de organização interna e externa de culturas. Ele explica que “há culturas que se veem como unidade e outras, como mistura, o que significa que há dois mecanismos a regê-las: o princípio de exclusão e o princípio da participação” (p. 118). As culturas que se entendem unidade e operam sob o regime de exclusão, ou triagem, tendem a criar dicotomias de exclusivo e excluído, e é possível fazer, hoje, uma relação destas comunidades com espaços geográficos onde povos conseguiram se estabelecer há muitos séculos sem sofrer os processos de colonização dos últimos 500 anos. Já as culturas de mistura, que operam sob o princípio da participação, são aquelas onde o intercâmbio cultural

interno é alto, e onde o externo é mais propenso a ser bem-vindo a fazer parte do todo.

Após análise de diversas manifestações culturais brasileiras, principalmente literárias, o autor conclui que existe uma falsa ideia de que a cultura nacional é de mistura quando, na verdade, internamente ela funciona sob o princípio da triagem. Ele afirma:

A cultura brasileira euforizou de tal modo a mistura que passou a considerar inexistentes as camadas reais da semiose onde opera o princípio da exclusão: por exemplo, nas relações raciais, de gênero, de orientação sexual etc. [...] Ocultam-se o preconceito, a violência que perpassa as relações cotidianas etc. (FIORIN, 2009, p. 126).

Em *Cultura brasileira e identidade nacional* (2001), Ortiz traz diversos ensaios que abordam a construção da identidade nacional brasileira em ordem cronológica dos desenvolvimentos dos estudos culturais no país; alguns capítulos também trazem questões mais espalhadas no tempo, mas que adicionam ao entendimento geral de tal percurso em momentos oportunos da leitura. Permeia o livro a ideia de que o Brasil demorou a aceitar como parte de sua formação a escravização de populações africanas negras, não por vergonha dos horrores que tais processos acarretam, mas por um desejo de apagamento de identidades negras dentro da nação. Similarmente, quando aceita as origens indígenas da população, a relação entre os povos originários e os colonizadores portugueses é romantizada, numa narrativa que esconde as atrocidades praticadas pelo colonizador. Além disso, os indígenas que aparecem nas manifestações culturais de brancos ao longo dos séculos são idealizados como heróis europeus, sem que se respeitem as características culturais únicas de seus povos. Um ponto relevante trazido pelo autor é o de que muitas manifestações culturais de origem negra e indígena foram

apropriadas em nome da ideia de nação única. Exemplo disso é o samba, que é reconhecido não como africano, ou mesmo afro-brasileiro, mas sim, puramente brasileiro, no imaginário coletivo. “Ao se promover o samba ao título de nacional, o que ele efetivamente é hoje, esvazia-se sua especificidade de origem, que era ser uma música negra” (ORTIZ, 2001, p. 43).

Colocando tal afirmação em conjunto com as análises de Fiorin, sinto que é possível afirmar que este é um ponto crucial para a falsa ideia de que o Brasil é um país que opera sob o princípio de mistura. Afinal, ao mesmo tempo em que o samba é tido como símbolo nacional, diversas manifestações culturais europeias, como a Oktoberfest ou a Festa da Uva, se mantêm europeias; as moças eleitas princesas e rainhas de tais celebrações usam fantasias de “alemã” e “italiana”, além de serem majoritariamente brancas e, muitas vezes, carregarem os sobrenomes de seus ancestrais que imigraram para o Brasil. Quando a cultura de um povo é socializada, sem que este possa apegar-se a uma identidade ancestral ligada a ela, mas a de outro se mantém exclusiva, fomentando a ideia, por exemplo, da existência de “europeus brasileiros”, creio que fique bastante explícita a ação interna dos princípios de exclusão e triagem.

Acima, portanto, de estereótipos étnicos ou de tipos tidos como tipicamente brasileiros, que permeiam a produção cultural nacional, como “o malandro” ou “a mulata”, escolho pensar, para fins deste artigo, na brasilidade como as relações únicas entre diferentes grupos dentro do país. Para tanto, sinto que é relevante trazer também o conceito de interseccionalidade, conforme postulada por Crenshaw (1989, p. 162), que acredita que “padrões culturais de opressão não apenas são relacionados, mas se juntam e são influenciados pelos sistemas interseccionais da sociedade. Exemplos disso incluem raça, gênero, classe, habilidade e etnicidade”.

Bilge, apud Hirata (2014, p.70), explica:

A interseccionalidade remete a uma teoria transdisciplinar que visa apreender a complexidade das identidades e das desigualdades sociais por intermédio de um enfoque integrado. Ela refuta o enclausuramento e a hierarquização dos grandes eixos da diferenciação social que são as categorias de sexo/gênero, classe, raça, etnicidade, idade, deficiência e orientação sexual. O enfoque interseccional vai além do simples reconhecimento da multiplicidade dos sistemas de opressão que opera a partir dessas categorias e postula sua interação na produção e na reprodução das desigualdades sociais.

As interações, portanto, de todos os diferentes elementos que atravessam uma existência particular são o que torna tal existência única; em cada cultura, esses atravessamentos serão diferentes e trarão diferentes consequências às vidas daqueles que a constituem. Podemos apontar, por exemplo, que ambas Crenshaw e Bilge, norte-americana e canadense, respectivamente, não pensam nas relações de poder entre países, continentes e hemisférios, que moldam, ainda que em um espectro macro, a experiência individual, já que ambas estão geograficamente em posições de privilégio.

Narratologia

Pensando em uma análise estruturalista para estudo interno das obras, recorre-se à teórica holandesa Bal (1997, p.5), que desenvolve uma narratologia a partir de Genette. Bal traz o conceito das três camadas da narrativa:

[...] um *texto narrativo* é um texto no qual um agente ou sujeito transmite a um destinatário (...) uma história através de um meio específico (...). A *história* é o conteúdo desse texto, e produz uma certa manifestação, inflexão e ‘colorido’ de uma *fábula*; a *fábula* é apresentada de uma certa maneira. A *fábula* é uma série de eventos relacionados lógica e cronologicamente que são causados ou experienciados por atuantes.

Ao trazer que uma fábula, ou sequência de eventos, ganha especificidade através de um determinado texto, que pode ser escrito, ilustrado, audiovisual, entre outras possibilidades, tornando-se então a história, essencialmente a autora postula que uma mesma fábula pode se apresentar em diversas narrativas diferentes. Fica posto, também, que é no ato de materialização da narrativa que ela pode — ou não — se tornar única. Portanto, se a fábula pode ser considerada “genérica” e ganha qualidades específicas através do texto, então não existiria uma fábula exclusivamente brasileira; não existe uma sequência de eventos que, despida de caracterização, possa ser considerada como única e atrelada a uma cultura: a concretização da narrativa é que pode trazer brasilidade.

O fruto da soma da fábula com o texto, conforme descrito por Bal, é a história. Nela, os elementos da fábula ganham maior profundidade através de caracterizações, e a narrativa se torna concreta, materializada através do texto. Aqui podemos, portanto, pensar em histórias unicamente brasileiras.

Dentro do conceito de história, podemos destacar a focalização, que pode ser resumida como a relação entre o que existe e o que é visto. Bal (1997) traz que “(...) em qualquer momento que eventos são apresentados, eles são apresentados de uma certa ‘visão’. Um ponto de vista é escolhido, uma certa maneira de ver as coisas, um certo ângulo (...)” (p. 142). Herman e Vervaeck (2001, p.70) elaboram: “Então, estamos falando aqui da relação entre o objeto e o sujeito da percepção. Evitamos o verbo ‘ver’ de propósito, porque todos os sentidos estão envolvidos. Percepção, neste caso, pode englobar funções cognitivas como pensamentos e julgamentos”.

É importante destacar que tais ideias não entram em conflito; Herman e Vervaeck apenas tornam menos dúbia a ideia de Bal, já que a autora usa verbos e expressões relativas ao olhar mas, em nenhum momento,

centraliza o sentido da visão como único ou mais importante para a focalização.

Conforme Herman e Vervaeck (2001), para que classifiquemos a focalização, é importante observar “(...) a posição do focalizador em relação ao universo ficcional. Se o focalizador pertence a ele, é interno; se ele se mantém fora, é externo” (p. 71).

Pela focalização também passa a construção das personagens, que são os atores da fábula revestidos com características e personalidade. Os fatores mais importantes para analisarmos personagens, segundo Bal (1997), são a maneira como a caracterização acontece e a previsibilidade que ela gera em torno de suas ações. Para tanto, Herman e Vervaeck (2005) nos trazem que personagens podem ser descritos de maneira direta, quando o narrador, ou outra personagem, ou a própria personagem “apresentam uma personagem com uma enumeração de características (...) relativas à estados psicológicos e também à aparência exterior” (p. 67), ou indireta, quando a personagem é definida por suas ações, interações e discurso. Os autores apontam o problema com descrições diretas:

Uma questão central para essa conexão é a origem de tais colocações. A própria personagem as diz? Ou elas vêm de um narrador onisciente, ou de outra personagem? As respostas para estas questões têm uma influência profunda na confiabilidade da caracterização. Caracterização direta pertence à maneira mais aberta para informar a leitora, mas pode facilmente ser (ab)usada para conduzir a leitora à direção errada. (idem, p.67).

O uso de estereótipos, arquétipos, personagens históricos e mitológicos podem ser considerados caracterização direta, já que evoca conceitos sobre a personagem na leitora, tornando desnecessária uma caracterização mais longa. Por exemplo, se damos a uma personagem o nome de Afrodite, a leitora atribuirá a tal personagem diversas características físicas

e de personalidade associados à Afrodite original dos mitos greco-romanos. Não é raro, porém, ver personagens que subvertem as noções da leitora acerca de estereótipos e arquétipos, mas isso quase sempre acontece para fins específicos, como humor ou crítica.

Para fins deste artigo, será feita uma expansão na questão da caracterização trazida pelos narratólogos: o mundo será, aqui, também analisado sob a perspectiva da construção e da previsibilidade. A possibilidade de tal análise se dá pelo fato do universo fantástico de narrativas precisar de construção elaborada em moldes similares: quando pensamos em ficção científica, que cenas vêm à mente? Se um cenário é criado e nomeado “1984”, que características serão a ele atribuídas pela leitora, antes mesmo que ela inicie sua jornada pela narrativa? Tendo tais questões em mente, o estudo prossegue com a análise.

Ordem Vermelha

A história de *Ordem vermelha* (2017), de Felipe Castilho, se passa em um mundo secundário, ou seja, uma realidade criada que não tenta representar o nosso mundo (TOLKIEN, 2014). Dentro desta categoria, *Ordem vermelha* pode ser considerada uma obra de alta fantasia. Nogueira Filho explica:

[...] a alta fantasia indica uma história que se passa totalmente em um mundo fictício, inventado e secundário, onde anões, trolls, fantasmas e outros seres são habitantes naturais e, às vezes, vivendo lado a lado com os humanos. *The Lord of the Rings*, do também britânico J.R.R. Tolkien, é um exemplo clássico de alta fantasia. (NOGUEIRA FILHO, 2013, p. 16).

Matangrano complementa: “Na alta fantasia, especificamente, é comum a criação de um imaginário próprio, com seu conjunto de mitos, lendas, religiões, bem como um passado histórico, artístico e cultural”

(2019, p.2). Desta forma, não é surpreendente quando o livro abre com uma introdução à Untherak, única cidade que conhecemos deste mundo durante a narrativa, com explicações sobre os deuses que criaram a existência de acordo com a mitologia local. Nesta introdução, descobrimos que havia Seis Deuses que criaram as seguintes raças, cada uma associada a uma das maravilhas do mundo: as gigantes para as montanhas, as anãs para as cavernas, as gnolls para as águas, as sinfas para os bosques, as kaorshs para as selvas fechadas e as humanas para as planícies. A lenda diz que as humanas, por inveja, iniciaram competições entre as raças, que logo passaram a cobiçar o que não tinham. Os Deuses então enviaram pragas e puniram todas as raças, e o mundo virou um grande deserto chamado de Degradação; quando entenderam que estavam sendo tão cruéis quanto suas criações, os deuses se juntaram em uma só entidade, a Deusa Una, que passou a reinar soberana em uma sociedade totalitária onde todas eram suas servas. Esse texto, com fonte e diagramação diferentes do resto do livro, cria a ideia de uma alta fantasia clássica, com um mundo onde deuses e raças sencientes não humanas existem. Há um tom pesado no sentido do mito de criação ter um final tão negativo, com as raças subjugadas pela autoridade da Deusa Una, vivendo em regime de servidão com a possibilidade de semiliberdade como dádiva máxima possível, mas tal caráter negativo não é incomum em histórias de alta fantasia, como pode ser observado na série *As Crônicas de Gelo e Fogo* (MARTIN, 2014), que não se apoia em figuras heroicas e narra a decadência de famílias e indivíduos dentro dos jogos de poder de um reino.

Sobre as quebras maiores de tais tradições, Matangrano afirma que:

[...] houve uma intenção declarada de fazer uma fantasia que, ao mesmo tempo, retomasse o conceito esperado desse modo narrativo e propusesse um deslocamento do lugar-comum para outras possibilidades, brincando

inclusive com o imaginário tipicamente brasileiro (e, por consequência, fugindo um pouco dos estereótipos nórdicos, celtas e anglo-saxônicos, por tanto tempo onipresentes nas obras de fantasia, mesmo quando produzidas no Brasil). (MATANGRANO, 2019, p. 4).

Vale ressaltar, também, que em entrevista, Castilho diz que a construção de Untherak foi sua

[...] forma de provocar a ideia ridícula de uma nação que ignora a existência do plural e do diverso. Quando o Estado decide que só existe uma escolha possível, uma linha de pensamento, uma forma de economia e uma orientação sexual, cabe a todos os excluídos se revoltarem, sim. (MATANGRANO, 2018, sem paginação).

Se a intenção do autor está declarada, cabe, então, uma análise mais profunda dos caminhos por ele escolhidos para criar os efeitos desejados, aliando as discussões acerca de sociedade brasileira e interseccionalidade com os parâmetros narratológicos estabelecidos por Bal (1997) para estudo de obras literárias.

Após a introdução, também em diagramação diferenciada, temos um fragmento de uma história que descobrimos aos poucos ser o futuro — que aparece apenas quatro vezes em toda a narrativa e termina por revelar reviravoltas que o livro não mostra. O que chama atenção, logo na primeira página deste *flashforward*, é que a personagem passa pela cidade e observa os “barracos e casas mal-ajambradas no início do morro”, uma visão não típica de mundos fantásticos transmitida por um vocabulário exclusivamente brasileiro.

A ideia de uma ambientação mais brasileira, apesar de não ser novidade, muitas vezes não passa de, por exemplo, uso de folclore ou de mitologias indígenas, ou de ambientação urbana — elementos que inclusive aparecem em outras obras de Castilho; tais temas e cenários têm

inquestionável importância, mas a criação de mundos secundários com características brasileiras, dentro da produção nacional, ainda é escassa.

Um dos primeiros elementos que se presta a tais análises são as raças presentes na narrativa, apresentadas no prólogo. As gigantes e anãs, presentes em diversas mitologias, são também frequentemente encontradas em narrativas de alta fantasia. Já as gnolls, sinfas e kaorshs são criações do próprio Castilho e já demonstram a ideia de mistura de influências que permeia o livro. As sinfas, por exemplo, poderiam ser consideradas uma combinação das ninfas gregas, protetoras da natureza, com a lenda do curupira, entidade brasileira protetora das matas, já que são pequenos e ágeis humanoides com uma relação muito próxima com as plantas e animais. Além da sonoridade do nome, eles dividem com as ninfas a afinidade com música; com o curupira, compartilham a característica de parecerem com crianças humanas e serem ágeis e bem-humoradas. Antes mesmo dos elementos entrarem em contexto, o autor já povoa seu mundo com seres conhecidos dos leitores, criando a expectativa de uma história nos moldes clássicos da alta fantasia, inspirado em *O Senhor dos Anéis* (TOLKIEN, 2019), mas também traz novos componentes, deixando o universo menos previsível.

Além das raças, o prólogo nos apresenta a cidade na qual a história se passa: Untherak, na base do monte Ahtul. Ambos os nomes trazem a letra “h” em posições incomuns no português, mas que não tornam as palavras impronunciáveis. Em ambos os casos, a letra parece mais criar um estranhamento do que realmente alterar as pronúncias. Pode-se dizer, assim, que as palavras foram criadas tendo em mente as nomenclaturas comuns na alta fantasia, como Alqualondë e Nargothrond, ambas de *O Senhor do Anéis* (TOLKIEN, 2019). Assim, a ambientação se aproxima dos padrões do gênero, com diferentes raças e lugares fantásticos desconhecidos. É importante frisar, aqui, que muitas destas palavras soam

especialmente alienígenas para falantes e leitores nativos de português; tendo *O Senhor dos Anéis* como exemplo, pode-se destacar que a língua élfica mais comum na narrativa, o Sindarin, é inspirado na língua celta (SALO, 2007); assim, ao emular o estilo da alta fantasia em nomes, Castilho está, também, emulando a tradição europeia e, portanto, criando um ambiente no qual a leitora de alta fantasia sentirá certo conforto.

Da mesma forma, os nomes das personagens seguem esta lógica. Alguns deles, para fins de exemplificar, são Aelian, Harun, Proghorn e Raazi; pronunciáveis em português, mas incomuns na escrita da língua. Quando chegamos em títulos, porém, o autor se volta para o português, como é o caso com a *Aparição*. É possível concluir que, já que se passa em um mundo secundário, o autor optou por criar nomes como se a língua lá falada fosse uma inteiramente criada para o universo e traduzir apenas aquilo que tem significado *per se*, uma prática adequada à criação de mundos secundários. Isso gera, então, uma série de nomes de lugares mais cotidianos com nomes em português, como Poleiro, Pâncreas do Grifo, Poço dos Desejos, Vila A, Canil. Nomes com aplicação prática e de importância para o entendimento da leitora, portanto, estão em sua língua.

Ainda dentro da ambientação, porém, temos um dos indicativos mais fortes de brasilidade: o vocabulário das descrições. Palavras como “barracos”, “morro” e “favela” são utilizadas para pintar os cenários de Untherak mais de uma vez. Destes três exemplos, dois não têm tradução direta para o inglês, por exemplo, e o terceiro, morro, pode ser traduzido literalmente, perdendo o sentido semântico que o assemelha à favela no português brasileiro. Tais descrições começam a ocorrer logo após o prólogo, no primeiro momento de ação narrativa, dando o tom da escrita e quebrando a ideia eurocêntrica de que a lenda da criação de Untherak pode dar à leitora. “Ficou claro que os barracos e as casas mal-ajambradas no início da subida do morro tinham pegado fogo [...]” (CASTILHO, 2017, p. 11), nos

diz o narrador; pode-se, aqui, também ler: não estamos na Europa medieval – estamos em um lugar, talvez um Brasil, fantástico e que nunca existiu fora da narrativa. Este momento é possível graças não somente à criação de Castilho, mas, também, à focalização dada pela narração. Talvez em outro contexto esta localidade fosse descrita de outra forma; talvez os barracos no morro virassem casinhas no sopé das colinas, por exemplo. Aqui, através do texto, há o estabelecimento de uma focalização que prioriza o brasileiro, revestindo a fábula de uma roupagem única e gerando mais indícios de uma história brasileira.

Adentrando a Untherak do presente, encontramos ainda uma nova camada de brasilidade, agora fora do vocabulário: as interações entre personagens. Há na narrativa a presença muito forte de hierarquias, já marcada na introdução, que conta que as humanas, por serem as causadoras do desequilíbrio da organização harmoniosa criada pelos deuses, foram as mais punidas na nova sociedade. De acordo com o mito, as humanas causaram intrigas que geraram guerras entre as raças, motivadas pela inveja das habilidades que não possuíam. As outras espécies, quando em contato com a mácula, uma substância extraída do sol negro com o qual os Deuses puniram suas criações, passam por um doloroso processo considerado um renascimento, como se todos os pecados de quem entra fossem perdoados. Já as humanas, quando em contato com a mácula, morrem, assinalando a impossibilidade de serem perdoadas.

As hierarquias sociais, portanto, já começam com uma raça sendo marginalizada de acordo com desejo divino, o que pode ser considerado análogo ao pensamento colonizador europeu no período das grandes navegações. Porém, além disso, dentro dos diversos espaços de trabalho da cidade, há também hierarquias, formais e informais, entre as trabalhadoras, todas servas de Una. Tais estruturas, por causa do viés militarizado da

sociedade, se formam principalmente a partir de abusos de poder de oficiais.

Um exemplo disso é o Autoridade Herk Zatoiff, oficial de cargo alto que controla uma rede de tráfico de carvão, droga local similar ao ópio, e monopoliza a prostituição na cidade. Fazendo uso dos privilégios de seu cargo, agencia mulheres humanas, kaorshs e anãs dentro de uma rede de prostituição, inclusive agendando encontros dentro dos horários de trabalho. Ao ser procurado por Raazi, uma das personagens centrais da narrativa, que quer juntar dinheiro, imediatamente a trata como se a única maneira disso acontecer fosse com a venda de serviços sexuais. A personagem, porém, o chantageia com a possibilidade de uma denúncia formal sobre seus esquemas de corrupção e consegue, assim, o dinheiro de que precisa. Aqui, vemos os conceitos de interseccionalidade funcionando em Untherak: apesar de humano e, portanto, membro de uma raça desprezada pela sociedade, Herk é um homem e ocupa o cargo máximo dentre servos civis. Raazi, apesar de kaorsh, é apenas uma serva comum do tear, além de ser lésbica — o que, aos olhos de Una, não é um grande pecado, mas é mal-visto, pois relações homoafetivas não geram mais servos para a deusa. Tais personagens, assim como seus contextos e interações, nos mostram uma face diferente da alta fantasia: uma face menos heroica, de negociações ilegais e protagonistas que fazem o que precisarem para atingir seus objetivos.

Portanto, a sociedade em Untherak, que se pretende, com a exceção dos humanos, uniformemente terrível — já que todos são igualmente servos de Una — é, na verdade, uma coletividade que opera pelo princípio da triagem. Isso também fica evidente com os diversos apagamentos culturais das especificidades das raças impostos pela deusa. As sinfas não podem mais cantar; as kaorshs não podem mais ter seus corpos pintados; as anãs não podem mais esculpir livremente. O pior exemplo disso, as gnolls, vão

ao extremo de terem perdido sua senciência, tendo sido transformadas em animais ferozes e quadrúpedes que habitam o canil da cidade. A quebra das conexões ancestrais é propagada como positiva: é uma punição pela insolência dos antepassados dos habitantes, sim, mas também é o que torna todos menos únicos e mais iguais em suas vidas de servidão.

Considerações finais

Percebe-se, com as análises acima, que há, em *Ordem Vermelha*, elementos que configuram brasilidade de mais de uma forma. Começando com o vocabulário e perpassando as relações de poder entre personagens, temos diversas formas de expressão do que Fiorin (2009) explica ser a cultura de exclusão própria do Brasil: uma que se esconde atrás de uma falsa unidade, apagando a individualidade dos diferentes povos e grupos que a compõem para dificultar o fortalecimento de identidades atreladas às origens e especificidades de tais povos em prol da unicidade que serve a uma pequena elite. Adicionando a questão da interseccionalidade, vemos que as relações de opressão que no Brasil se configuram, por exemplo, pela raça, gênero, classe e sexualidade, em *Untherak* se mantêm, com o adicional de, aqui, “raça” ser uma terminologia literal.

Os conflitos apresentados no livro, principalmente conforme a leitura se aproxima do final, são grandiosos, e há as batalhas épicas e sangrentas esperadas de um livro de alta fantasia, mas, por muito da narrativa, vemos personagens lidando com problemas diários em seus trabalhos, além das questões de corrupção e abuso de poder. Este foco mais pessoal não é incomum, principalmente após o sucesso indiscutível de *As Crônicas de Gelo e Fogo* (MARTIN, 2014), uma alta fantasia com foco nas tramas e intrigas pessoais das cortes de um mundo secundário de alta fantasia. Neste sentido, o que torna *Ordem Vermelha* diferente, porém, é justamente os

protagonistas não fazerem parte de famílias importantes: são servos lutando para mudar uma cidade perdida no caos.

Além disso, podemos entender, através da análise da construção da ambientação, a maneira como Castilho se utiliza dos padrões da alta fantasia para acolher a leitora e, logo no início da narrativa, rompe com muitos dos lugares-comuns do modo narrativo. Com as raças criadas especialmente para a narrativa, com suas especificidades e influência de mitos brasileiros, o autor já estabelece que a narrativa será divergente de uma alta fantasia comum. Quando adentramos os cenários da cidade, a fábula e o texto se unem em uma história com elementos mais diversos que os esperados, conforme traz LeGuin (2004), da alta fantasia. Desta forma, além de construir uma trama menos previsível e fora dos moldes tolkenianos, ele constrói uma narrativa bastante única e brasileira. Tudo isso posiciona, é claro, *Ordem Vermelha* de maneira contundente dentro do fantasismo; não é apenas Castilho que afirma ser fantasista, mas sua obra se desdobra dentro dos diversos parâmetros estabelecidos por Matrangano e Tavares.

Referências

- BAL, Mieke. **Narratology**: Introduction to the theory of narrative. 2nd Edição. Toronto: University of Toronto Press, 1997.
- CASTILHO, Felipe. **Ordem vermelha**: filhos da degradação. 1^a edição. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.
- CRENSHAW, Kimberlé Williams. **Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics**. The University of Chicago Legal Forum. Chicago, v. 1989, n. 1, p. 139 - 177, 1989. Disponível em: <https://chicagounbound.uchicago.edu/ucf/vol1989/iss1/8> Acesso em: 23 nov. 2019.

FIORIN, José Luiz. **A construção da identidade nacional brasileira**. BAKHTINIANA, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 115-126, 10 sem. 2009. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/bakhtiniana/article/viewFile/3002/1933> Acesso em: 5 out. 2019.

HERMAN, L; VERVAECK, B. **Handbook of Narrative Analysis**. 1st edição. Londres: University of Nebraska Press, 2005.

HIRATA, Helena. **Gênero, classe e raça**: interseccionalidade e consubstancialidade das relações sociais. TEMPO SOCIAL, São Paulo, v. 26, n. 1, p. 61-73, 10 sem. 2014. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=So103-20702014000100005 Acesso em: 27 nov. 2019

LEGUIN, Ursula. **Some assumptions about fantasy**. Chicago, 2004. Disponível em: <https://www.ursulakleguin.com/some-assumptions-about-fantasy> Acesso em: 13 nov. 2019.

MARTIN, George Raymond Richard. **Jogo dos Tronos**. Florianópolis: Casa da Palavra, 2014.

MATANGRANO, Bruno Anselmi (2018). **Entrevista com o escritor Felipe Castilho**. Jornal O Extra, Fernandópolis/SP, Caderno Cultura, Edição 3220, 27 jan. 2018. Disponível em: <http://oextra.net/9387/a-galera-gostou-de-mim-e-falou-pira-ai-ai-eu-pirei>. Acesso em: 23 out. 2019.

_____. **Ordem vermelha**: filhos da degradação, entre a alta fantasia e a distopia. Estudos de Literatura Brasileira contemporânea, Brasília, n. 56, e5620, 2019. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2316-40182019000100405 Acesso em: 23 out. 2019.

_____; TAVARES, Eneias. **Fantástico Brasileiro**: o insólito literário do romantismo ao fantasismo. Curitiba: Arte e Letra, 2018.

NOGUEIRA FILHO, Carlos Alberto. **Dimensões do Fantástico e Aventuras da Tradução em The Lord of the Rings, de J.R.R. Tolkien**. 2013. 84 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) - Pontifícia Universidade Católica de Goiás, GOIÂNIA, 2013.

ORTIZ, Renato. **Cultura Brasileira e identidade nacional**. 5ª edição, 3ª reimpressão. São Paulo: Brasiliense, 2001.

SANTOS, José Luiz dos. **O que é cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2017.

SALO, David. **A Gateway to Sindarin: A Grammar of an Elvish Language from J.R.R. Tolkien's Lord of the Rings**. 1ª edição. Salt Lake City: University of Utah Press, 2007.

TOLKIEN, John Ronald Reuen. **Tolkien on fairy stories**. Nova Iorque: Harper Collins, 2014.

WILLIAMS, Raymond. **Keywords: a vocabulary of culture and society**. Nova Iorque: Oxford University Press, 1985.

Referências literárias

ALCAZAR, César. **O coração do Cão Negro**. Porto Alegre: Avec Editora, 2016.

FALCÃO, Duda. **O estranho oeste de Kane Blackmoon**. Porto Alegre: Avec Editora, 2019.

MARTIN, George Raymond Richard. **Jogo dos tronos**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2014.

TOLKIEN, John Ronald Reuen. **O senhor dos anéis**. 1ª edição. Rio de Janeiro: HarperCollins, 2019.

A utilização de *playlists* como elemento de construção ficcional

Gustavo Melo Czekster

Antes de mais nada, para estabelecer o objeto da presente análise, é importante partirmos da noção de que a Literatura e a Música possuem uma longa e profícua relação. Não só elas: todas as expressões artísticas concebidas pelo ser humano costumam caminhar lado a lado, realizando um constante intercâmbio de ideias. A Escultura é uma forma de desenhar imagens, mas, ao contrário dos pintores, que utilizam pincéis, telas e tintas, os escultores se valem de formões, martelos e picaretas; a Dança necessita da Música (ou não), mas também foi abordada pela Pintura e pela Literatura; a Pintura já expressou cenas descritas em romances, assim como a Literatura tentou descrever a força pictórica das imagens. Por meio dessa relação, as artes conversam entre si, trocando impressões e se fortalecendo na busca da criação de um efeito estético na mente do espectador. É somente a necessidade humana de classificação que estabelece diferenças e categorias entre as formas artísticas, pois todas possuem, na sua gênese, o mesmo desejo: expressar algo de uma maneira que desperte sensações em outras pessoas, sejam elas boas ou ruins.

Por esse motivo, quando se pensa em abordar a relação entre Literatura e Música, em geral se imagina que veremos a forma como a Literatura tratará, dentro dos seus estritos limites, de uma música (por exemplo, nos casos de narrativas em que o autor de uma obra literária transcreve trechos da letra de uma música) ou o quanto determinada música se inspira ou se baseia nos temas de uma obra literária (caso, por exemplo, das

músicas feitas em homenagens a romances ou personagens). Não são poucos os estudos que fazem esse tipo de associação entre as duas áreas, quase como se elas possuíssem um contato meramente de inspiração, ou seja, verificar o quanto um músico ou escritor se inspira na obra de um artista fora da sua área para trazer elementos dele para o interior da sua obra. Por esse motivo, Scherr prefere dividir os estudos entre “‘literature in music’, ‘music in literature’ and ‘literature and music’” (SCHER, 2004, p. 175), indicando a premência do enfoque que se atribuirá ao estudo nos dois primeiros casos, ao passo que, no terceiro elemento, seriam estudadas os contatos criativos entre as duas áreas de uma forma mais ampla, caso, por exemplo, da ópera, da cantata, entre outros gêneros.

Não se pode ignorar que a relação entre os campos semânticos da Literatura e da Música ainda é um terreno pouco explorado. Muito se falou acerca da relação entre poesia e música, em especial no que diz respeito ao ritmo, mas a forma com que uma obra literária pode ser construída através de uma imbricação tão forte com a música, que ambas se tornam indissociáveis – ou vice-versa – não foi suficientemente pesquisada, apesar de existir um amplo campo de estudos à espera, de acordo com Scher:

Literatura e música hoje é um campo vigoroso e em constante crescimento de investigação comparativa. Mas, ainda por algum tempo, permanecerá um campo pioneiro que poderia acomodar estudos interpretativos mais terminológica e metodologicamente sólidos das diversas relações sistemáticas - especialmente de paralelos estruturais baseados em pontos de tangência demonstráveis - e análises inovadoras e informadas das correlações históricas entre as duas artes. O tempo também está maduro para, através de bolsa de estudos, uma pesquisa histórica crítica e abrangente da teoria e prática músico-literária. Tal pesquisa também teria que levar em conta a viabilidade e a utilidade potencial da abordagem semiótica na comparação entre literatura e música. (SCHER, 2004, p. 200) (tradução livre).

Pensando nestes termos, no sentido de que a relação entre Música e Literatura é um território ainda a ser explorado depois que se ultrapassa a barreira de pensar tão-somente uma expressão artística como elemento presente no interior da outra, percebe-se que é possível investigar o quanto a Música pode expandir os seus sentidos originais e atribuir outras possibilidades de interpretação e recepção para uma obra literária. É mais apropriado utilizar os conceitos operatórios dos estudos de intermedialidade, conforme postulado por Claus Clüver (2012), considerando-se a comunicação entre diferentes mídias e o próprio fato dos seus elementos essenciais oscilarem entre termos pré-estabelecidos, criando um híbrido.

Clüver trata especificamente da literatura, afirmando que ela, por natureza, congrega as funções escrita e sonora, pois um texto escrito, ao ser lido em voz alta, transforma-se em som, ao passo que uma série de palavras faladas vertidas em letras sobre um papel transformam-se em texto (CLÜVER, 2012, p. 12-13). No entanto, pensando no assunto de modo a abarcar a Música isoladamente considerada – e não na função sonora da obra literária –, podemos perceber que sobre essa função pode também incidir a Música como fator midiático exclusivo, interagindo com o aspecto sonoro de forma a se sobrepor e estabelecer diálogos com ele. Para tanto, revemos a classificação das subcategorias de intermedialidade de acordo com Irina Rajewski, também adotada por Clüver: a combinação de mídias, as referências intermediáticas e a transposição midiática (CLÜVER, 2012, p 15). No momento em que se define Literatura e Música como duas mídias com suas próprias especificidades, é possível perceber a combinação entre elas não somente no aspecto inspiracional, mas também no interior da construção de uma obra artística.

Não são poucos os escritores e escritoras que desenvolvem suas tramas escutando música, inclusive com a sensação de que o ritmo musical se incorpora à narrativa. Outros preferem o silêncio para compor as suas

obras, considerando-a como uma peça dotada de ritmo e de cadência próprias. Basta observar as entrevistas contidas em *Os escritores: as históricas entrevistas da Paris Review* (1989), livro organizado por Marcos Maffei, e os relatos de escritores presentes em *Cuando llegan las musas* (2002), de Raúl Cremades e Ángel Esteban, para percebermos que, assim como existem escritores que preferem escrever em ambientes sem interferências sonoras de qualquer tipo, inclusive musical, existem aqueles para quem a literatura está indissolivelmente ligada à música, utilizando-a como fonte de inspiração e até mesmo como uma maneira de conceder ritmo à prosa.

Existem livros que inclusive levam essa relação às derradeiras consequências, sugerindo a escuta de determinadas músicas ou instrumentos musicais durante a leitura de um determinado conto, caso de *Contos para ler ouvindo música* (2005), organizado por Miguel Sanches Neto, em que são reunidas uma série de histórias nas quais a música é presença decisiva para o deslinde da trama. Toda expressão artística consiste em uma busca complexa de simetria, encontrada através da exploração do ritmo, da beleza e do valor intrínseco no interior de uma obra que projeta os seus elementos internos para o mundo externo (PICON, 1970, p. 127-132). Pensando por esse ângulo, não espanta que tantos escritores busquem a música como uma forma acessória de auxiliar a organizar o caos da sua criação que, mesmo silenciosa, por ser formada por palavras dispostas em um texto, também busca uma espécie de sintonia entre a música interna escutada pelo autor na sua criação e aquela que ele deseja comunicar aos seus leitores.

Uma análise superficial poderia considerar que a Literatura e a Música podem se autorreferenciar sem nenhuma relação mais íntima, mantendo as suas propriedades e características particulares, como seria o caso de uma música inspirada em um livro ou de um livro que menciona

uma letra de música. No entanto, a exemplo do que sugere Scher, pode-se analisar “*literature and music*” em condições de igualdade semiótica através dos estudos da intermedialidade, percebendo a combinação entre elas no sentido de ampliar o alcance de uma obra literária por meio da utilização de músicas, bem como a investigação de como uma música pode redimensionar uma trama ou revelar a intenção de um personagem pela sua simples vinculação a determinado trecho de um livro.

Para chegarmos a esse estudo, torna-se imprescindível refletir sobre o que seria um livro e a mudança dos paradigmas que o definem, algo que ainda está acontecendo. Nos últimos anos, graças ao avanço tecnológico que repercutiu em uma nova visão das expressões artísticas, um livro já não é mais somente um livro, mas uma forma narrativa disposta de acordo com um anteparo físico. É assim que surgiu o livro de artista, a obra literária em que ocorre um transporte de significado do texto para o volume em si, formando uma instalação a ser apreciada em conjunto com o texto literário (SILVEIRA, 2001, p. 77). Livros de artista explorando capas com arranjos diferenciados que escapam do tradicional, letras que transmitem desconforto para o leitor ou dimensões nada convencionais tornaram-se uma forma de integrar o texto à sensação que o leitor pode sentir na sua esfera pessoal (ao invés de criar uma realidade alternativa em que a imaginação do leitor é a força motriz), fazendo com que o livro se tornasse mais uma experiência sensorial do que algo limitado à fruição somente pela via da leitura. Muito se discutiu se o livro de artista, ou o livro como instalação de arte, não teria uma preponderância da forma sobre o conteúdo, mas, assim como outras expressões artísticas, os livros que melhor combinam o formato com a narrativa são aqueles que mais despertam a atenção do leitor. Por outro lado, nada impede que o leitor afeito ao formato tradicional continue usufruindo da experiência de leitura com que estava acostumado.

O livro de artista foi uma das formas encontradas pela Literatura para testar a mudança dos paradigmas que a norteavam desde a invenção da imprensa por Gutenberg. Afinal, poucos saltos tecnológicos da História humana foram maiores do que a criação do livro como conhecemos (CAMPOS, 1994, p. 175). Era de se pensar que dificilmente se encontraria uma ideia do livro que fosse diferente daquela adotada por Gutenberg, mas a tecnologia nos trouxe livros eletrônicos, *audiobooks*, *ebooks*, todos sempre apregoados como a “morte do livro”, por mais equivocado que seja pensar que a morte de um suporte necessariamente conduzirá ao fim do objeto livro:

Das duas, uma: ou o livro permanecerá o suporte da leitura, ou existirá alguma coisa similar ao que o livro nunca deixou de ser, mesmo antes da invenção da tipografia. As variações em torno do objeto livro não modificaram sua função, nem sua sintaxe, em mais de quinhentos anos. O livro é como a colher, o martelo, a roda ou a tesoura. Uma vez inventado, não podem ser aprimorados. (...). O livro venceu seus desafios e não vemos como, para o mesmo uso, poderíamos fazer algo melhor que o próprio livro. Talvez ele evolua em seus componentes, talvez as páginas não sejam mais de papel. Mas ele permanecerá o que é. (CARRIÈRE; ECO, 2010, p. 16-17).

Pode-se mexer o quanto quiser no formato do livro que ele continuará sendo um livro. Existe um limite natural na ideia de que um livro pode ser outro tipo de experiência; afinal, mesmo na expressão “livro de artista” encontra-se presente a palavra “livro” e, se ela for retirada, tudo o que resta é uma instalação artística, não mais um livro.

Talvez seja em decorrência disso que muitos escritores, percebendo que a subversão do formato do livro continuaria sendo um livro nos seus componentes básicos, resolveram agregar outros tipos de mídia à experiência de leitura. Enquanto o formato do livro continua igual, esses autores e autoras preferem trazer elementos de outros sistemas midiáticos para a

construção da trama, das cenas ou até mesmo dos personagens, que vão desde *QR Codes* que extrapolam o limite físico do livro e permitem o acréscimo de outras informações à narrativa (destaca-se aqui a tese de Davi Oliveira Boaventura [BOAVENTURA, 2019]) até a incorporação de uma *graphic novel* no interior de um romance sem rompimento da continuidade, conforme feito pelo escritor inglês Neil Gaiman em *O livro do cemitério* (GAIMAN, 2010).

Também deve-se salientar a expansão proporcionada pela leitura em meios eletrônicos, quando basta clicar sobre um *hiperlink* incluído no texto para que se abra uma página na internet que conduz a uma nova leitura, a qual por sua vez referenciará outras páginas da internet, outros textos e outras mídias, e assim por diante, fazendo com que o ato de ler um único livro atualmente seja uma experiência midiática capaz de conjugar uma série de sensações que extrapolam os limites físicos da obra, transformando-a em algo de dimensões impossíveis de serem calculadas. A curiosidade do leitor amplia o alcance do livro, e a verdadeira questão pós-moderna torna-se saber até que ponto se pode mergulhar em uma obra sem perder de vista o seu objeto (quando se lê tantas informações atreladas ao livro que se esquece qual obra está lendo) ou sem adentrar nos limites estreitos de outras obras, passando a segui-las.

Na tentativa de transformar a leitura em uma experiência de completa imersão na narrativa, não mais no livro, a Música é uma das expressões artísticas incorporadas à trama. Não se pretende aqui discutir a utilização de audiovisuais e outros recursos que, quando mencionados no interior de uma obra literária, possuem o objetivo de aumentar a percepção do leitor, estabelecendo um diálogo com a sua imaginação, mas é evidente que a utilização da Música na construção de uma obra literária possui uma forte vinculação com o cinema. A utilização de determinada trilha sonora para a construção de um personagem ou de uma cena é um

recurso comum do cinema e da televisão, podendo ela gerar emoções no espectador, sendo que, de acordo com Chion, tais sensações ocasionadas pela música podem ocorrer de duas formas distintas:

Numa das formas, a música exprime diretamente a sua participação na emoção da cena, dando o ritmo, o tom e o fraseado adaptados, isto evidentemente em função dos códigos culturais da tristeza, da alegria, da emoção e do movimento. (...). Na outra, pelo contrário, a música manifesta uma indiferença ostensiva relativamente à situação, desenrolando-se de maneira igual, impávida e inexorável, como um texto escrito. (CHION, 2011, p. 14).

As mesmas funções que o som possui no cinema podem ser atribuídas à música quando aparece como elemento integrado de uma obra literária. Algo que se originou na utilização do recurso audiovisual também pode estar na gênese da criação de um efeito no leitor, seja enfatizando a emoção de determinado personagem (ou talvez demonstrando algum aspecto da sua personalidade, por exemplo, um personagem de comportamento triste e melancólico que possui uma trilha sonora condizente), seja escancarando um contraste entre as atitudes e aparência do personagem e aquilo que se passa no seu íntimo.

Nesse aspecto, não é inusitado que alguns autores e autoras da cena literária contemporânea, considerando-se o seu desejo de agregar novas camadas de interpretação ao texto, utilizem a criação de *playlists* para as suas obras. Agindo assim, pretendem criar uma nova experiência cinestésica, permitindo que os leitores não somente usem a imaginação para elaborar mentalmente a narrativa, mas sejam auxiliados por uma trilha sonora que proporcione uma ambientação daquilo que se encontra expresso somente por palavras. A utilização de duas mídias propiciaria a criação de um novo efeito por meio do estabelecimento de um diálogo entre a música escolhida para um personagem ou cena e a descrição contida

na obra literária, estabelecendo um jogo de opostos e aproximações. Coleridge afirma que o fundamento de qualquer obra literária seria a “suspensão momentânea da descrença” – *“willing suspension of disbelief for the moment, which constitutes poetic faith”* (COMPAGNON, 1999, p. 98) – e, nesse sentido, uma sugestão externa de música pode ser algo que constrói essa suspensão momentânea, fazendo com que o leitor mergulhe de forma mais intensa na narrativa apresentada pelo autor.

Pode-se perguntar se os escritores que utilizam *playlists* nas suas obras, assim como outros autores que tentam agregar experiências midiáticas externas no âmbito da sua obra literária, continuam sendo escritores ou se tornam artistas intermediáticos. Em qual momento a experiência artística subverte a literatura de tal forma que essa perde a sua essência anímica? A Literatura pode se tornar ruído de fundo de outras formas de linguagem, como bem lembra Vilém Flusser:

É que cassetes e discos se encontram em vias de serem substituídos. Menos porque uma ópera gravada em vídeo traga mais informação do que uma em disco, muito mais porque imagens correspondem melhor do que o som ao modo de pensamento que está surgindo. Por isso, a poesia gravada em cassetes e discos será em breve substituída por videoclipes. Essa é simplesmente uma questão relacionada aos custos dos aparelhos necessários para tal, custos, por sinal, que caem rapidamente. E os poetas que produzem cassetes e discos programarão videoclipes, porque não são, na verdade, “poetas” (engajados na linguagem, mas sim criadores de novos modelos de experiência. Hoje em dia, eles compõem versos para aqueles que ainda não podem compor cliques. Sua criação literária encontra-se a serviço de uma técnica que está surgindo, e as ágeis imagens que falam e cantam, as imagens que eles produzirão (e que já produzem) utilizarão a língua, além de outros códigos já em evidência. Por isso, e exatamente por a atual poesia falada ser tão criativa, ela mostra que a língua falada está condenada a se colocar a serviço de novos códigos e a construir um ruído de fundo – como conhecemos do filme falado, no qual a música e muito mais a fala têm uma função auxiliar, de maneira que se pode

considerar o filme mudo a verdadeira “linguagem” cinematográfica. (FLUSSER, 2010, p. 82).

O mais apropriado não seria pensarmos como Flusser, ou seja, que os “poetas” (escritores) não poderiam mais ser considerados poetas, e sim criadores de novos modelos de experiência, mas refletirmos se a manutenção de uma forma artística acorrentada aos seus pressupostos de origem não seria uma forma de cercear a liberdade criativa. A intermedialidade é uma realidade inexorável em um mundo conectado, um lugar em que as pessoas recebem uma gama variada de informações e tentam transformá-las em arte. Todo e qualquer suporte ou estratégia criativo que permita a ampliação da experiência estética não é uma forma de descaracterizá-la ou diminuí-la, mas uma maneira de justamente reafirmar as bases em que ela se funda.

Flusser menciona que os livros atuais fundam-se mais em adivinhação de enigmas do que propriamente em uma leitura interpretativa, ocasionando um abalo na crença da legibilidade em que se baseava a escrita até então (FLUSSER, 2010, p. 96). Acrescentar uma *playlist* em uma obra literária, permitindo que o leitor saia da narrativa convencional e atribua um novo sentido a ela através da inclusão de músicas como trilhas sonoras escolhidas para guiá-lo durante o seu processo de leitura, é uma experiência inédita de percepção da obra literária. Não se pode esquecer, contudo, que o leitor possui o direito de se negar a resolver o quebra-cabeça proposto pelo autor; afinal de contas, ele pode se recusar a ouvir a *playlist*, mas será uma decisão consciente que lhe negará uma chave de interpretação possível, mas não o impedirá de acrescentar outras chaves e possibilidades de leitura. A inserção de *playlists*, *QR Codes*, *hiperlinks* ou outros elementos que conduzem a um outro significado para a obra literária é uma forma de atribuir possibilidades de sentidos:

O ler por meio de presságios dá um sentido a um “texto original” sem significado. Trata-se, nesse caso, de uma inversão dos vetores de significação: o leitor não deduz mais um sentido daquilo que é lido, ao contrário, o leitor é que atribui um sentido ao que é lido. Para esse novo tipo de leitor (e para a inteligência artificial), não há sinais lá fora ou aqui dentro que signifiquem qualquer coisa: não há nada oculto. Os mosaicos que serão selecionados e compostos, deduzidos a partir das partículas internas e externas (por exemplo, imagens sintéticas), devem projetar somente um sentido sobre todo esse absurdo sem sentido. Os mosaicos são ficções, figuras, pretextos, e eles são todos a realidade, no interior da qual nós teremos de viver de acordo com a tarefa dos antigos modos de leitura. (FLUSSER, 2010, p. 97).

Importante destacar que a leitura em busca da descoberta de enigmas como se estivéssemos interpretando “presságios” já é algo que o leitor contemporâneo faz, ainda que a literatura prefira utilizar mecanismos intertextuais para criar camadas de significados. Não se pode olvidar que o leitor contemporâneo é diferente dos leitores de outras épocas, pois possui um acesso quase instantâneo à informação e ao esclarecimento de dúvidas. Para ficarmos em um exemplo, um leitor do passado, ao se deparar com uma palavra desconhecida no texto literário, precisaria buscar o seu significado em um dicionário ou perguntaria para outra pessoa que detivesse conhecimento sobre o assunto; um leitor atual, no entanto, pode buscar a explicação para a palavra desconhecida quase instantaneamente, bastando acessar um computador, um aparelho celular ou mesmo o dicionário presente no próprio dispositivo de leitura, acaso estiver lendo um livro eletrônico. Em decorrência do fato do leitor atual possuir maior facilidade de acesso à informação, os autores sentem-se forçados à criação de enigmas mais elaborados e complexos no interior das suas obras literárias, levando-os a expandir os limites físicos da narrativa por meio da inserção de elementos externos.

No momento em que a obra literária deixa de ser considerada como uma forma de expressão materializada através de textos em um anteparo e passa a ser a adivinhação de uma sucessão de enigmas, ela não perde a sua natureza, mas transforma-se mais em uma narrativa do que um livro. O parâmetro de análise deixa de ser somente a qualidade ou a apreensão estética da obra (ainda que esses aspectos continuem sendo considerados, o que também ocorre nas outras formas artísticas), mas agrega a maneira com que a obra literária intersecciona outros elementos e a forma com que eles são utilizados no seu interior. O exagero, a inapropriedade e a desnecessariedade tornam-se critérios de qualidade: no caso da inserção de *playlists* como elemento acessório da trama, pode-se perguntar se as músicas indicadas pelo autor não são excessivas, ou se não se relacionam com a música imaginada pelo leitor, ou se a trama precisaria exclusivamente da música para se sustentar ou se consegue ter força sem precisar de um auxílio sonoro. Novas possibilidades de interpretação de sentidos se abrem, em um movimento que ainda carece de elementos críticos de análise e – até o momento – se mantém restrito à avaliação impressionista de muitos resenhistas ou *booktubers*.

Ainda que seja empolgante imaginar as possibilidades de crítica literária que se abrem quando pensamos fora da caixa teórica da crítica tradicional, que, de forma diacrônica, continua se destinando aos leitores do passado, para a área da Escrita Criativa, seria mais interessante estudar a utilização das *playlists* como mecanismo de construção ficcional. Conforme referido anteriormente, o desejo de alguns escritores de aumentar as camadas de significação aos seus livros por meio da criação de enigmas mais elaborados fez com buscassem o auxílio da Música para criar “trilhas sonoras” para as suas obras literárias. Por meio da conjugação de Literatura e Música, pretendem a criação de outras sensações para o leitor disposto a se aventurar nas sendas narrativas do livro, envolvendo não só

a sua imaginação, mas desenvolvendo um atrito entre ela e o sentido da audição. Na fricção entre Literatura e Música, quando a primeira utiliza a segunda como fator de intensificação da experiência de leitura, surgem novos desafios tanto para o escritor quanto para o leitor.

Ao contrário da teoria literária tradicional, que se preocupa em pesquisar o texto como produto, e da própria crítica genética, mais ocupada em investigar a gênese da obra literária e a sua intersecção material com o autor, a Escrita Criativa busca analisar o texto como a adoção de uma série de estratégias ficcionais que atendem tanto o objetivo comunicacional quanto a eficiência na criação de um efeito para um eventual leitor. O texto literário deixa de ser visto na qualidade de somente um constructo estético, passando a ser considerado como uma série de decisões – eficientes ou não – tomadas com o objetivo de elaborar uma narrativa. Pretende-se, assim, desconstruir a ideia de inspiração como gênese do texto literário e também se afastar da noção estruturalista de trabalho exaustivo da forma e, ao invés disso, perceber a obra como uma sequência de estratégias adotadas com o objetivo de fazer uma narrativa fluir de forma crível e prazerosa. É a resposta para o velho axioma, o que faz uma obra ser memorável ou não, mas vista sob o ângulo das estratégias ficcionais tomadas pelo seu autor, as quais até hoje se mantêm restritas a entrevistas, ensaios autobiográficos ou descrições dos bastidores de construção da obra.

Nesse sentido, assim como ocorre em outras expressões artísticas, ao tomar uma decisão com o escopo de construir uma narrativa, o autor preenche a sua obra de intencionalidade, a qual deve ser norteadada pela busca de um efeito estético. Não pode existir elemento acrescentado em uma obra que não tenha um objetivo específico para estar ali, e boa parte da eficiência ou não de uma narrativa encontra-se na adoção de estratégias

ficcionais adequadas ou inoportunas, que são decisivas para o leitor mergulhar ou se afastar da proposta criativa contida em um livro.

Ao colocar uma *playlist* como elemento integrante da obra literária, o autor pressupõe que o leitor aceitará o seu jogo criativo e escutará a música em outro suporte que não está no livro, reproduzindo a música sugerida em conjunto com a leitura. No entanto, não adiantaria colocar uma *playlist* musical interessante se a obra literária não se sustentar por si só e levar o leitor a ter tal disposição ou curiosidade. Isso traz à tona um dos primeiros fatos que o acréscimo de uma *playlist* como elemento de construção ficcional deve observar: a narrativa precisa ser interessante e bem construída, ou o leitor simplesmente não aceitará a proposta de ouvir a *playlist* enquanto lê. Pensar mais na música do que na narrativa é desvirtuar o próprio sentido da literatura: fosse esse o desejo, melhor fazer uma *playlist* sem associá-la a um livro. Assim, no instante em que o autor desenvolve uma *playlist* e a associa à obra literária, também realiza um pacto ficcional com o leitor: a obra estará relacionada à qualidade e à escolha das músicas presentes na *playlist*, não como reforço, mas em nível de igualdade. Ela será um suporte criativo para a construção de outras camadas de significado ao invés de um elemento essencial para conceder interesse à narrativa.

Existem aqueles autores que, ao atrelar uma *playlist* ao seu livro, tentados pela sedução das possibilidades advindas da música, pretendem criar um ruído na leitura ou talvez mostrar os seus gostos musicais para o leitor, sem criar nenhum efeito estético. Um exemplo é Stephen King, que frequentemente manifesta a importância da música enquanto está escrevendo suas histórias— pois “a música me envolve e mantém o mundo lá fora” (KING, 2015, p. 135-136) –, fazendo com que algumas delas inclusive contenham trechos das músicas escutadas enquanto as escrevia. A importância da música aparece mais nos seus livros de contos, entre eles

Ao cair da noite (2011) e *O bazar dos sonhos ruins* (2017), O escritor americano descreve a origem da inspiração e da escrita dos seus contos, associando-os a uma mescla de observações do cotidiano, leituras feitas e músicas ouvidas durante o processo de escrita. Inclusive a própria epígrafe do livro *O bazar dos sonhos ruins* (2017) é trecho de uma letra da banda AC/DC, a qual King reconhece ser uma constante fonte de inspiração, ao lado dos Ramones.

Não se tira a importância da revelação dos bastidores da criação da obra literária e o quanto ela pode estar vinculada ao gosto musical do autor, mas é somente uma camada extra de significação, quase o atendimento de um voyeurismo por parte do leitor, que compartilha – como se fosse um segredo – da fonte musical que inspirou o autor na produção da sua obra. Algumas *playlists*, ao serem acrescentadas como sugestão para o leitor, servem mais para exibir o conhecimento musical do autor ou o quanto a arte literária pode surgir por intermédio da fruição de uma peça musical. É um procedimento saudável para estreitar a relação do autor com o seu público, ainda que muito limitado. No caso desse texto, pretende-se investigar o uso da *playlist* como elemento criativo e fator gerador de outras camadas de significado mais profundas, estendendo o limite da obra por meio de um diálogo criativo que une leitor, trama, personagem e autor, combinados pela simbiose entre Literatura e Música, e não como um anteparo acrescentado ao livro sem nenhum objetivo narrativo.

A *playlist* pode servir como elemento definidor da personalidade de um personagem literário. Da mesma forma que o *leitmotiv* sonoro de um personagem no cinema automaticamente estabelece uma ligação com a memória do espectador, no caso da literatura, a escolha de uma música pode ajudar a construir um personagem. Seria uma forma tanto de adiantar o estado de espírito do personagem quanto de criar novas

possibilidades de interpretação sobre seus motivos e sua personalidade. O leitor não estaria só lendo as ações e pensamentos do personagem, mas estabelecendo um diálogo interdisciplinar e intermediático com uma música capaz de remetê-lo a uma nova compreensão da trama. A utilização da *playlist* para construir um personagem não serviria somente para delinear o seu espírito, mas, em outra escala, poderia inclusive sacudir as concepções que o leitor pode ter a respeito dele, como, por exemplo, se o autor atribuísse uma música alegre para um personagem com pensamentos melancólicos. Pensando em termos críticos, seria necessário evoluir um novo campo de análise literária que explicaria as intersecções entre a música e a trama, inclusive em termos de investigação sobre a estrutura psíquica de um personagem.

O romance *Lauren* (2019), escrito por Irka Barrios, possui uma *playlist* vinculada à trama. As músicas escolhidas pela autora travam um diálogo intenso com o clima da narrativa e também demonstram a instabilidade emocional da personagem que vivencia uma sequência de experiências horripilantes, ajudando na construção dos pensamentos caóticos e das experiências sensoriais vivenciadas por Lauren. No início do livro, a inserção de um *QR Code* comunica o leitor a possibilidade de escutar a *playlist*, bastando apontar a câmera do celular para acessá-la. Abaixo desse código, uma breve descrição: “*Playlist*. Acesse aqui a *playlist* das músicas que acompanharam os dias e noites de Lauren” (BARRIOS, 2019, p. 3). Irka Barrios não organiza as músicas por cenas, descrições ou personagens, mas prefere uma lista cheia de caos e de desconexão para que o leitor entenda a mente da personagem ao mesmo tempo em que mergulha na trama. É uma experiência de imersão sonora que, no contato com a leitura da obra literária, aproxima-se muito de um fluxo de consciência oscilante e dispersivo.

Outra possibilidade de utilização da *playlist* como parte de uma obra literária é a intensificação do clima da trama. Assim como ocorre nas narrativas cinematográficas, nas quais a música presente em uma determinada cena pode deixar o espectador mais predisposto ao clima pretendido pelo diretor, sensação semelhante pode ser causada pela simbiose entre sons e palavras. Para o autor que criar uma *playlist* capaz de acentuar os efeitos da narrativa, criando um clima externo que ajude o leitor a entrar no “clima da história”, seria uma outra possibilidade interessante. No caso da *playlist* de *A culpa é da noite* (2019), do escritor César Alcázar, a trilha sonora tanto está citada diretamente no livro – sendo a *playlist* uma forma de organizar a busca do leitor, um local onde ele pode encontrar todas as músicas – como ainda demonstra a fonte de inspiração do autor e a ambientação de algumas cenas, conforme lemos na descrição contida no link: “As primeiras quatro canções são citadas diretamente nos contos que formam ‘O Exílio de Cain’. As seguintes, ou passaram pela minha cabeça durante a escrita dos contos, ou me remetem a algo de suas histórias.” (ALCAZAR, 2019). Existe a vontade dúplice de compartilhar o processo de escrita e de inspiração com o leitor, ao mesmo tempo em que o autor também sugere que fragmentos musicais estão presentes nos seus contos, transformando o ato de leitura e de escuta de músicas quase em uma expedição arqueológica em busca da gênese criativa da obra.

Uma última possibilidade de utilização das *playlists* por escritores é quando eles pretendem fornecer o fundo sonoro para uma cena que será lida pelo leitor. Esta modalidade parte do pressuposto de que, quando o leitor chegar a uma determinada cena do livro, o seu tempo de leitura será acompanhado pela trilha sonora que está oculta por trás das palavras no romance. Um exemplo famoso dessa forma de utilizar *playlists* para construir o imaginário de um leitor dentro do livro é a *playlist* elaborada pela escritora britânica E. L. James, autora da trilogia *Cinquenta tons de cinza*,

publicada entre os anos de 2011 e 2012. A intenção da autora está claramente especificada na descrição da *playlist*:

A música figura com destaque na trilogia mais vendida, desde a usada na cozinha, enquanto Ana cozinha, até as músicas usadas na "sala de jogos" para melhorar o momento. E agora, você pode ter a *playlist* oficial da música, da própria autora. A lista contém de tudo, desde "Toxic" de Britney Spears a "Sex On Fire" de Kings of Leon e peças clássicas da ópera de Verdi, "La Traviata". (JAMES, 2014) (tradução nossa).

No momento em que fornece o fundo sonoro para a descrição da cena contida no livro, a autora pretende criar as condições para que o leitor imagine a cena não só através do sentido da visão e da imaginação, mas também por meio da audição. Não se pode olvidar que, por ser um *bestseller* erótico, muitas das músicas escolhidas pela autora possuem o efeito de despertar o desejo sexual dos leitores que, assim, se estimulariam e se excitariam imaginando não somente aquilo que leem, mas a música que dá o necessário tom sensual para sustentar a criação imagética das cenas de sexo. Em uma associação à indústria cinematográfica, os leitores também poderiam vincular a música ao livro e às imagens do cinema, ganhando novos estímulos sensoriais ao acessar a sua memória. Seria uma legítima superexposição de questões intermediáticas, congregando literatura, música e cinema.

No caso específico de *Cinquenta tons de cinza*, por ser um livro repleto de menções musicais, existem dezenas de *playlists* listando todas as referências citadas pela autora, e nem todas estão na trilha sonora oficial do filme. Além disso, os fãs de determinados personagens da trama criaram *playlists* que remeteriam a eles, tanto a Anastacia Steele quanto a Christian Grey. Ainda existem *playlists* publicamente vinculadas ao livro e que, na verdade, não passam de expressão da pulsão sexual do indivíduo

que as engendrou, não tendo nenhuma relação com a trama em si. É uma nova forma de engajamento dos fãs em uma obra literária, auxiliando a ampliar o alcance da obra por meio das músicas que inspirariam os personagens e a própria criação de um clima sexual externo àquele presente no romance.

É possível perceber que a utilização de *playlists* como parte da construção ficcional é algo que ainda está no princípio no Brasil, mas que aos poucos ganha cada vez mais adeptos ao redor do mundo. Para se ter uma ideia, o site *Goodreads*, uma plataforma *online* de leitura, lista 83 livros contemporâneos com *playlists* vinculadas, ressaltando serem “livros em que os autores fornecem uma lista de reprodução de música (no início ou no final do livro). Não são livros com músicas mencionadas, mas *playlists* reais” (BOOKS, 2018, tradução nossa). Chama atenção que o Brasil, um país conhecido mundialmente por sua musicalidade, ainda não tenha explorado de forma mais detalhada a relação entre Música e Literatura no interior da construção de uma obra literária, preferindo se restringir às maneiras mais superficiais de explorar esse vínculo: livros sobre música e/ou músicos e livros que possuem marcações musicais.

Quando se pensa na riqueza de sentidos que uma obra literária pode ganhar no momento em que agrega uma *playlist* musical para amplificar os efeitos da trama ou criar novas possibilidades de entender personagens, percebe-se que é um terreno vasto que ainda está em vias de ser explorado. Nesse aspecto, é interessante investigar, pelo ângulo da Escrita Criativa, para qual propósito criativo servirá a criação de uma *playlist* musical vinculada a uma obra literária, analisando o quanto a intermedialidade entre música e literatura pode servir de estratégia para a construção de sentidos e de significados no campo ficcional.

Referências

A BOA PROSA. Leia Lauren. **YouTube**. 2019. Disponível em https://www.youtube.com/playlist?list=PLOA09EsPhJ4tMDK9CfKRUuoT4gfKXz1J&fbclid=IwAR1ZpJvo_CZeKbVqJz3TcvfuVRNAYBzHU6CZjvjd8FkoghpuMm-HTkSymY Acesso em 30 mar 2020.

ALCÁZAR, Cesar. A culpa é da noite. Porto Alegre: AVEC, 2019.

ALCÁZAR, Cesar. A culpa é da noite playlist. **YouTube**. 2019. Disponível em https://www.youtube.com/playlist?list=PLSjKXLJnt-3BGRjsG1HEM7D3UaYAch8J&fbclid=IwAR3JB--No_fP8yj6ASm2gcdnJuWfu_8izK9L4NouToNBpwjOtHpSIITwNH8 Acesso em 30 mar 2020.

BARRIOS, Irka. **Lauren**. Nova Lima: Caos & Letras, 2019.

BOAVENTURA, Davi Oliveira. **Nove impeachments**. Tese (Doutorado em Letras). 182 p. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <http://primo-pmtnao1.hosted.exlibrisgroup.com/PUC01:PUC01:puco1000496052> Acesso em: 10 mai 2020.

BOOKS with playlists. **Goodreads**. 2018. Disponível em: https://www.goodreads.com/list/show/124427.Books_With_Playlists Acesso em 30 mar 2020

CAMPOS, Arnaldo. **Breve história do livro**. Porto Alegre: Mercado Aberto/IEL, 1994.

CARRIÈRE, Jean-Claude; ECO, Umberto. **Não contem com o fim do livro**. Tradução de André Telles. São Paulo: Record, 2010.

CHION, Michel. **A audiovisualização**. Tradução de Pedro Elói Duarte. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

CHRISTIAN'S GREY playlist. Spotify. 3h41min. Disponível em <https://open.spotify.com/playlist/6FHCWZIC1GxTogGvBkmhp7>Acesso em 30 mar 2020

CLÜVER, Claus. Intermedialidade. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, v. 1, n. 2, p. 8-23, 16 jan. 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15413> Acesso em: 10 mai 2020

COMPAGNON, Antoine. **O demônio da teoria: literatura e senso comum**. Tradução de Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.

CREMADES, Raúl; ESTEBAN, Ángel. **Cuando llegan las musas: cómo trabajan los grandes maestros de la literatura**. Madrid: Espasa Calpe, 2002.

DECCA, U. Music inspired by 50 shades of grey. **Playlists.net**. 2012. 2h20min. Disponível em: <https://playlists.net/music-inspired-by-50-shades-of-grey>Acesso em: 30 mar 2020

DEVIANTDOLLFACE. 50 shades of grey – songs from the books. **Spotify**. 1h06min. Disponível em <https://open.spotify.com/playlist/4wHW7l9D3qSIMPQAEgtg5?>Acesso em 30 mar 2020.

FLUSSER, Vilém. **A escrita – há futuro para a escrita?** Tradução de Murilo Jardelino da Costa. São Paulo: Annablume, 2010.

GAIMAN, Neil. **O livro do cemitério**. Tradução de Ryta Vinagre. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.

JAMES, E. L. 50 shades of grey official soundtrack by E. L. James. **YouTube**. 2014. Disponível em https://www.youtube.com/playlist?list=PLHeH8IJ_vsN3wa98ndU86C48P9Pbw7hwc Acesso em: 30 mar 2020.

KING, Stephen. **Ao cair da noite**. Tradução de Fabiano Morais. Rio de Janeiro: Objetiva, 2011.

KING, Stephen. **O bazar dos sonhos ruins**. Tradução de Regiane Winarski. Rio de Janeiro: Suma de Letras, 2017.

KING, Stephen. **Sobre a escrita**: a arte em memórias. Tradução de Michel Teixeira. Rio de Janeiro: Objetiva, 2015.

MAFFEL, Marcos (org.). **Os escritores**: as históricas entrevistas da Paris Review. Tradução de Luiza Helena Martins Correia. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

PICON, Gaëtan. **O escritor e sua sombra**. Tradução de Antônio Lázaro de Almeida Prado. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1970.

REPUBLIC RECORDS. Grey matters. **Spotify**. 3h6min. Disponível em <https://open.spotify.com/playlist/76zd1tzCMLvOlquULzAetz> Acesso em 30 mar 2020.

SANCHES NETO, Miguel (org.). **Contos para ler ouvindo música**. Rio de Janeiro: Record, 2005.

SCHER, Steven Paul. Literature and music. In.: BERNHART, Walter; WOLF, Werner. **Word and music studies**. Essays on literature and music (1967-2004) by Steven Paul Scher. Nova York: Rodopi, 2004, p. 173-202.

SILVEIRA, Paulo. **Palavra violada**: da ternúria à injúria na construção do livro de artista. Porto Alegre: Editora Universitária UFRGR, 2001.

Sobre os organizadores

Adriana Amaral

Professora adjunta da Escola da Indústria Criativa da Unisinos e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da mesma Universidade, onde coordena o grupo de pesquisa CultPop – Cultura Pop, Tecnologias e Comunicação. Bolsista de Produtividade do CNPq, nível 2, foi Visiting Scholar na University of Salford (UK, 2014), na University of Surrey pela CAPES (UK, 2015/2016) e na Universität Duisburg-Essen (Alemanha, 2016). Seus interesses de pesquisa são: Cultura Digital, Cultura Pop, Estudos de Fãs e Subculturas, Métodos Digitais, Estudos de Som e Música e Imaginários Tecnológicos em narrativas fantásticas.

Caroline Govari

Doutora em Ciências da Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos (Universidade do Vale do Rio dos Sinos), com estágio doutoral na Universidade McGill. É mestre pelo mesmo programa e bacharel em jornalismo pela UFSM (Universidade Federal de Santa Maria). Atualmente, faz parte do projeto Histories of AI: Genealogy of Power, da Universidade de Cambridge, é integrante do grupo de pesquisa Cultpop – Cultura Pop, Comunicação e Tecnologias, e atua no jornalismo musical no blog The Backstage. Tem interesse especialmente nas pesquisas que interseccionam performances do/no rock, música pop, formações identitárias, cenas e gêneros musicais, pesquisa biográfica e memória.

Felipe Viana Estivalet

Doutor em Ciências da Comunicação pela Unisinos (Universidade do Vale do Rio dos Sinos). Membro do grupo de pesquisa em Cultura Pop, Comunicação e Tecnologias (CULTPOP- Unisinos). Bacharel em Produção Sonora e mestre em Música (Musicologia/Etnomusicologia) pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Tem interesse de pesquisa nas intersecções entre mídia, tecnologias sonoras, música e cultura, com ênfase nos Estudos de Som e Música e nas Materialidades da Comunicação.

Larissa Becko

Possui graduação em Comunicação social - Relações Públicas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2012), mestrado em Ciências da Comunicação pela Unisinos (2019) e doutorado em andamento em Ciências da Comunicação pela Unisinos. Participa dos grupos de pesquisa CULTPOP - Grupo de Pesquisa em Cultura Pop, Comunicação e Tecnologias, da Unisinos, liderado pela Prof. Dra. Adriana da Rosa Amaral, e Cult de Cultura - Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop, das Faculdades EST, no qual lidera junto ao Prof. Dr. Iuri Andréas Reblin.

Sobre os autores

Adriane de Paula Majczak Linhares

Bacharel em Artes Visuais, Mestre em Comunicação e Linguagens: Cinema com Foco em Figurino e Estética Dark - O Burtonesque, Doutoranda em Design – Design e Estética – Universidade de Lisboa. Atua em Docência e em Pesquisa nas áreas de Design Gráfico e Animação, Comunicação - Cinema e Jornalismo, e Moda. Possui interesse em pesquisa nas áreas relativas à Cultura Pop, Cinema, Moda e Literatura, com foco especial na Estética da Comunicação e da Arte. Palestrante Bilingue / Tradutora nas áreas de Docência e Pesquisa. É sócia da empresa de Criação LIN Marketing Consultoria e Treinamento. Integrante oficial do Comitê da UNESCO – Curitiba, Cidade Criativa do Design - Design Cities by UNESCO

Annie Lattari

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Possui especialização em Cinema pela Universidade Tuiuti do Paraná (2005). Graduação em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo pelas Faculdades Integradas Hélio Alonso (2011) e Cinema pela Universidade Estácio de Sá (2003). Profissional com mais de dez anos de experiência no mercado corporativo na área de Comunicação, com ênfase em Assessoria de Imprensa e Produção de Conteúdo. Tem interesse nas seguintes áreas: Estudos Culturais; Comunicação e Cultura; Cultura Pop; Cinema; Comunicação e Práticas de Consumo; Comunicação e Representação.

Calvin Cousin

Graduado em Jornalismo pela Universidade Federal de Pelotas - UFPel, mestre em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS e doutorando em Comunicação pela mesma instituição. Membro do Laboratório de Cultura, Arte e Design (LEAD/UFRGS) e do Laboratório de Mídia, Discurso e Análise de Redes Sociais (MIDIARS). Desenvolve pesquisas em jornalismo cultural, acontecimento no jornalismo e análise de redes.

Daniel Arias Zierhut

Formado em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela UNICENTRO/PR. Mestre em Comunicação pela UFPR. Integrante do grupo de pesquisa NEFICS da UFPR. Possui

pesquisas nas áreas de cultura pop, cultura de fãs, estudos de recepção e narrativa trans-mídia.

Fabiula Campos Falcão Fagundes

Possui Mestrado em Educação pela Universidade La Salle Canoas/RS e é graduada em Pedagogia pela mesma instituição. Professora de Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Atualmente integrante do grupo de Pesquisa Universos Paralelos: Arte Sequencial, Mediação Cultural e práticas pedagógicas, na produção de pesquisas entre Educação e cultura pop e membro do grupo de pesquisa intitulado Os super-heróis em quadrinhos como recursos para o desenvolvimento humano em ambientes escolares. Atuando principalmente nos seguintes temas: Educação, práticas pedagógicas com base na cultura pop e avaliação da aprendizagem.

Gelson Vanderlei Weschenfelder

Pós-Doutorando no PPG de Processos e Manifestações Culturais da Universidade Feevale. Doutor e Mestre em Educação na Universidade La Salle e Graduado em Filosofia pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Faz parte do Grupo de Pesquisa Universos Paralelos: Arte Sequencial, Mediação Cultural e práticas pedagógicas. Temas de pesquisa: História em Quadrinhos, Educação e Mediação Cultural.

Gustavo Melo Czekster

Formado em Direito pela PUC-RS, mestre em Letras (Literatura Comparada) pela UFRGS e doutor em Escrita Criativa pela PUC-RS. É palestrante de temas ligados à literatura, resenhista de sites e ministrante de oficinas literárias. É escritor, autor de dois livros de contos: “O homem despedaçado” (Dublinense, 2013) e “Não há amanhã” (Zouk, 2017). Com o segundo livro, foi vencedor do prêmio Açorianos 2017 (categoria Contos), do prêmio AGES de Literatura (categoria Contos e categoria Livro do Ano) e do prêmio Minuano de Literatura (categoria Contos), tendo sido finalista do Prêmio Jabuti 2018 (categoria Contos). Realiza pesquisas sobre escrita criativa, teoria literária e literatura comparada.

Eduarda Abrahão de los Santos

Eduarda, mais conhecida como Kali de los Santos, é tradutora, escritora e designer de narrativas. Licenciada em Letras pela UFRGS e Mestre em Escrita Criativa pela PUCRS, pesquisa subjetividades dissidentes em mídias de fantasia e ficção científica, além de

trabalhar com análise narratológica. Participa do grupo de pesquisa TECFIC - Grupo de pesquisa em Tecnologia e Ficção. Trabalha como designer de narrativas na Behold Studios.

Kassieli dos Santos

Doutoranda em Comunicação pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), mestrá em Comunicação pela Unisinos, possui especialização em Jornalismo Esportivo pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e graduação em Comunicação Social - Habilitação Jornalismo pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUÍ). Participa do Grupo de Pesquisa em Cultura Pop, Comunicação e Tecnologias (CULTPOP), da Unisinos e também do Grupo de pesquisa do CNPq Circulação midiática e estratégias comunicacionais. Tem interesse voltado aos seguintes temas: Influenciadores digitais, sociabilidades na internet, processos de consumo/apropriação e performances.

Laura Ferrazza de Lima

Professora substituta de História no IFSUL. Possui pós-doutorado em História pela UFRGS. Doutorado em História com pesquisa na área de História da Arte e História da Moda pela PUCRS com estágio doutoral na Université Paris I – Pantheon Sorbonne. Realiza pesquisa, orienta trabalhos e ministra cursos nas áreas de figurinos de cinema e séries, história da moda, história da arte, moda e cultura pop. Autora do livro “Quando a arte encontra a moda”, Editora Zouk, 2018.

Lauren Nascimento

Graduada em comunicação, atualmente estudante do Bacharelado em Letras – Português na UFSM. Pesquisadora de Iniciação Científica do grupo de pesquisa "Oficinas de escrita, histórias em quadrinhos e tradução: teoria da literatura e práticas literárias, no Diretório de Grupos do CNPq, coordenado pela Prof. Dra. Maria Clara Carneiro. Atualmente pesquisando a relação do mangá e Psicogeografia assim como o movimento do Nouvelle Mangá e estilo nos quadrinhos.

Leonardo José Costa

Mestre no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Paraná, na linha de Comunicação e Formações Socioculturais. Membro integrante do grupo de pesquisa Nefics - Núcleo de estudos em ficção seriada e audiovisualidades. Foi bolsista CAPES durante o mestrado e realiza pesquisas na área de gênero, cultura e identidade, tendo como animações audiovisuais as principais materialidades sobre as quais recaem as investigações.

Possui ainda graduação em Comunicação Social - Jornalismo e especialização em Docência para o Ensino Superior, ambas na pela Universidade do Vale do Itajaí - Univali.

Luiza Simões de Oliveira

Luíza Simões de Oliveira é goiana, filha de fluminenses e adotou o Rio Grande do Sul como morada há 6 anos. Leitora, foi o gosto por Harry Potter que a levou a ler fanfics, ainda aos 11 anos. Foi a partir de Harry Potter também que escolheu cursar Letras - Redação e Revisão de Textos na Universidade Federal de Pelotas (UFPEL), e começar a pesquisar a relação entre fanfics, literatura, mundo digital e feminismo. Atualmente faz mestrado em Teoria Literária na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e estuda fandom, fanfiction e as novas possibilidades do que se entende por interpretação literária na era digital.

Mariana Bento Beneti

Formada em jornalismo pela Puc-Campinas e mestre em Linguagens, mídia e artes pela mesma instituição. É integrante do grupo CULTPOP e sua pesquisa de doutorado tem como foco a comunicação inclusiva dos autistas dentro do fandom, está realizando sua tese no Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos. Tem dois livros de ficção infanto-juvenis publicados, chamados "O Quinto Signo".

Nelice Mara de Nalle

Graduada em Jornalismo pelo Centro Universitário da Serra Gaúcha (FSG) e estuda cultura pop, em especial as organizações e mobilizações dos fandoms. Dentre seus interesses acadêmicos também estão a peregrinação dos fãs, estratégias de engajamento no cenário *mainstream* e a construção imagética das celebridades no pop *teen*.

Valquiria Michela John

Professora permanente do Programa de Pós Graduação em Comunicação - PPGCOM e dos cursos de Jornalismo, Publicidade e Relações Públicas da Universidade Federal do Paraná - UFPR. Doutora em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Possui graduação em Jornalismo pela Universidade do Vale do Itajaí (2000) e mestrado em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2004). Atua principalmente nos seguintes temas: estudos de recepção, ficção seriada, jornalismo especializado, comunicação e relações de gênero e representações sociais. Integrante dos grupos Nefics e COM XXI da UFPR e do Obitel - Observatório Ibero Americano de Ficção Televisiva.

A Editora Fi é especializada na editoração, publicação e divulgação de pesquisa acadêmica/científica das humanidades, sob acesso aberto, produzida em parceria das mais diversas instituições de ensino superior no Brasil. Conheça nosso catálogo e siga as páginas oficiais nas principais redes sociais para acompanhar novos lançamentos e eventos.



www.editorafi.org
contato@editorafi.org