

**COMUNICAÇÃO**  
**MÍDIA**  
**E CONSUMO**

**Editores-chefes:** Mônica Rebecca Ferrari Nunes, Eliza Bachega Casadei

**Bolsistas PPGCOM-ESPM:** Camilla Rocha, Fernando Gonzales

**Assessoria Editorial:** E-papers Serviços Editoriais Ltda.

**Revisão:** Rodrigo R. Carmo (português)

**Tradução:** Fabiana Ribeiro do Nascimento

**Capa:** Cláudia Xavier

e-ISSN 1983-7070

**Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de Consumo da ESPM**

Profa. Dra. Denise Cogo

Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de Consumo da  
Escola Superior de Propaganda e Marketing - ESPM, Brasil

Profa. Dra. Eliza Bachega Casadei

Vice-Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de Consumo da  
Escola Superior de Propaganda e Marketing - ESPM, Brasil

#### CATALOGAÇÃO NA FONTE

Comunicação, Mídia e Consumo / Escola Superior de Propaganda e  
Marketing. Ano 1, v. 1, n. 1 (maio 2004) – São Paulo: ESPM, 2019 –

Ano 16, v. 16, n. 47 (set/dez. 2019)  
Quadrimestral  
ISSN 1983-7070 online  
Acesso em: <http://revistacmc.espm.br>

1. Comunicação – Periódico. 2. Mídia. 3. Consumo. I. Escola Superior de  
Propaganda e Marketing. II. Programa de Pós-Graduação em Comunicação  
e Práticas de Consumo.

CDU – 659.1

ESPM

Rua Dr. Álvaro Alvim, 123 Vila Mariana São Paulo SP Brasil

telefone: 55 11 5085-6663

[revistacmc@espm.br](mailto:revistacmc@espm.br)

# **Comunicação, mídia e consumo**

**Revista do Programa de Pós-Graduação  
em Comunicação e Práticas de  
Consumo da ESPM, São Paulo**

Publicação quadrimestral  
ano 16 • volume 16 • número 47 • set/dez. 2019  
versão eletrônica da revista disponível em:  
<http://revistacmc.espm.br>

Indexadores e Diretórios: Revcom, Latindex, IBICT/Seer, Sumarios.org, LivRe, EBSCO, Univerciência, DOAJ (Directory of Open Access Journals), GALE-CENGAGE Learning, Portal de Periódicos da Capes, Diadorim, Scopus

## EXPEDIENTE

Publicação quadrimestral do Programa de Pós-graduação da ESPM

**Conselho Editorial** Adriana da Rosa Amaral, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, UNISINOS; Afonso de Albuquerque, Universidade Federal Fluminense, UFF; Alberto Efendy Maldonado de la Torre, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, UNISINOS; Alexandre Almeida Barbalho, Universidade Estadual do Ceará, UEC; Amparo Huertas, Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona, Espanha; Ana Carolina Damboriarena Escosteguy, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, PUC/RS; Ana Carolina Rocha Pessoa Temer, Universidade Federal de Goiás, UFG; Ana Cláudia Gruszynski, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS; Ana Claudia Mei Alves de Oliveira, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC/SP; Ana Lucia Silva Enne, Universidade Federal Fluminense, UFF; Ana María Rosas Mantecón, Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa, México, Internacional; Ángela Freire Prysthon, Universidade Federal de Pernambuco, UFPE; Ana Wortman, Universidad de Buenos Aires - UBA, Buenos Aires, Argentina; Beatriz Brandão Polivanov, Universidade Federal Fluminense - UFF, Niterói, RJ, Brasil; Bruno Roberto Campanella, Universidade Federal Fluminense, UFF; Carla Fernanda Pereira Barros, Universidade Federal Fluminense, UFF; Carmen Peñafiel, Universidad del País Vasco, Internacional; Claudia da Silva Pereira, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, PUC/RJ; Claudia Irene de Quadros, Universidade Federal do Paraná, UFP; Claudia Lago, Universidade Anhembi Morumbi, UAM; Cristiane Finger Costa, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, PUC/RS; Cristiane Freitas Gutfreind, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, PUC/RS; Daniel Miller, University College London, Reino Unido; Denise da Costa Oliveira Siqueira, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, UERJ; Doris Martinez Vizcarrondo, Universidad de Puerto Rico, Internacional; Edgar Patricio de Almeida Filho, Universidade Federal do Ceará, UFC; Eduardo Campos Pellanda, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, PUC/RS; Eliseo Colón, Universidad de Puerto Rico, Internacional; Eugenia Maria Mariano da Rocha Barichello, Universidade Federal de Santa Maria, UFSM; Fabio Fonseca de Castro, Universidade Federal do Pará, UFPA; Fátima Cristina Regis Martins de Oliveira, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, UERJ; Felipe de Castro Mutanis, Universidade Federal Fluminense, UFF; Fernanda Martinelli, Universidade de Brasília, UNB; Fernando Antônio Resende, Universidade Federal Fluminense, UFF; Fernando do Nascimento Gonçalves, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, UERJ; Francisco Paulo Jamil Almeida Marques, Universidade Federal do Paraná, UFP; Francisco Rüdiger, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, PUC/RS; Geane Carvalho Alzamora, Universidade Federal de Minas Gerais, UFMG; Gilene da Silva, Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC; Guilherme Nery Atem, Universidade Federal Fluminense, UFF; Gustavo Daudt Fischer, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, UNISINOS; Herom Vargas Silva, Universidade Municipal de São Caetano do Sul, USCS; Hugo Rodolfo Lovisolo, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, UERJ; Isabel Maria Ferin da Cunha, Universidade de Coimbra, Internacional; Isabel Siqueira Travancas, Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ; Isaltina Maria de Azevedo Mello Gomes, Universidade Federal de Pernambuco, UFPE; Janice Caiafa Pereira e Silva, Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ; Jean Charles Zozzoli, Universidade Federal de Alagoas, UFAL; Jiani Adriano Bonin, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, UNISINOS; João Batista Freitas Cardoso, Universidade Municipal de São Caetano do Sul, USCS; João Luis de Araújo Maia, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, UERJ; Jorge Luiz Cunha Cardoso Filho, Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, UFRB; José Carlos Marques, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP; José Carlos Souza Rodrigues, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC/RJ, Rio de Janeiro, RJ, Brasil; José Eugênio de Oliveira Menezes, Faculdade Cásper Líbero, FCL; Josimey Costa da Silva, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, UFRGN; Juliana Colussi, Universidad del Rosario - Bogotá, Colômbia; Juremir Machado da Silva, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, PUC/RS; Karla Regina Macena Pereira Patriota Bronshtein, Universidade Federal de Pernambuco, UFPE; Laan Mendes de Barros, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP; Laura Loguericio Cãnepa, Universidade Anhembi Morumbi, UAM; Liv Rebecca Sovik, Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ; Ludmila de Lima Brandão, Universidade Federal de Mato Grosso , UFMT; Luis Mauro Sá Martino, Faculdade Cásper Líbero, FCL; Luiz Antonio Vádico, Universidade Anhembi Morumbi, UAM; Magali do Nascimento Cunha, Universidade Metodista de São Paulo, Metodista; Marcelo Kischinhevsky, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, UERJ; Marcial Murciano, Universidade Autônoma de Barcelona, Internacional; Marcio Acelrad, Universidade de Fortaleza, UNIFOR; Marcio de Vasconcellos Serelle, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, PUC/MG; Márcio Souza Gonçalves, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, UERJ; Maria Berenice da Costa Machado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS; Maria Cristina Castilho Costa, Universidade de São Paulo, USP; Maria Cristina Mendes da Ponte, Universidade Nova de Lisboa - Lisboa, Portugal; Maria Inês Carlos Magno, Universidade Anhembi Morumbi, UAM; Maria Paula Sibília, Universidade Federal Fluminense, UFF; Marialva Carlos Barbosa, Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ; Mariângela Machado Toaldo, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS; Marli dos Santos, Universidade Metodista de São Paulo, Metodista; Maurício Lissovsky, Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ; Marta Cantijoch Cunill, Universidade de Manchester, Manchester, Reino Unido; Marta Rizzo Garcia, Universidad Autónoma de la Ciudad de México - UACM, Ciudad de México, México; Micael Maiolino Herschmann, Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ; Michell Maffesoli, Universidade Paris V, Internacional; Misaki Tanaka - Mii Saki, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC/SP; Mohammed ElHajji, Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ; Nisia Martins do Rosário, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS; Nizia Maria Souza Villça, Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ; Octavio Islas, Instituto Tecnológico de Monterrey-Mexico, Internacional; Patricia Cecilia Burrows, Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ; Paula Regina Puhl, Universidade Feevale (RS); Philippe Meers, University of Antwerp, Antuérpia, Bélgica; Priscila Ferreira Perazzo, Universidade Municipal de São Caetano do Sul, USCS; Raquel da Cunha Recuero, Universidade Católica de Pelotas, UCPEL; Raquel Marques Carriço Ferreira, Universidade Federal de Sergipe, UFS; Regiane Miranda de Oliveira Nakagawa, Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, UFRB; Regina Rossetti, Universidade Municipal de São Caetano do Sul, USCS; Ricardo Ferreira Freitas, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, UERJ; Roberto Manuel Igarza, Academia Nacional de Educación, Internacional; Rogério Luiz Covaleski, Universidade Federal de Pernambuco, UFPE; Ronaldo George Helal, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, UERJ; Rosário Radakovich , Universidad de la Republica, Internacional; Roseli Aparecida Figaro Paulino, Universidade de São Paulo, USP; Saleta de Salvador Agra, Universidade de Vigo, Pontevedra, Espanha; Sandra Portella Montardo, Universidade Feevale, Feevale; Sebastião Carlos de Moraes Squirra, Universidade Metodista de São Paulo, Metodista; Simone Luci Pereira, Universidade Paulista, UNIP; Simone Maria Andrade Pereira de Sá, Universidade Federal Fluminense, UFF; Sofia Cavalcanti Zanforlin, Universidade Católica de Brasília, UNB; Sônia Virginia Moreira, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, UERJ; Suelly Dadalti Frago, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS; Tanius Karam, Universidad Autónoma de la Ciudad de México - UACM, Ciudad de México, México; Tomás Ariztia, Universidad Diego Portales, Santiago, Chile; Valquíria Aparecida Passos Kneipp, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, UFRGN; Veneza Mayora Ronsini, Universidade Federal de Santa Maria, UFSM; Yuji Gushiken, Universidade Federal de Mato Grosso , UFMT

## **EDITORIAL**

Em *Corpos em aliança e a política das ruas*<sup>1</sup>, Judith Butler trabalha com a noção de que “não importa quão universal o direito de aparecer reivindique ser, o seu universalismo é minado por formas diferenciais de poder que qualificam quem pode e quem não pode aparecer”. Isso porque o próprio direito de aparecer é ele mesmo apoiado por esquemas regulatórios que qualificam sujeitos que são elegíveis a ele a partir de normas de reconhecimento. Sob essa perspectiva, os estudos que buscam um entendimento mais amplo a respeito dos espaços de visibilidade dos grupos sociais são fundamentais para compreendermos de forma mais sofisticada as práticas de consumo e as diversas correlações entre as possibilidades de aparição, consumo e cidadania. Afinal de contas, como se pergunta Canclini<sup>2</sup>, quem são os cidadãos e os consumidores imaginados pelas instâncias midiáticas? Trata-se de temas que articulam a presente edição da revista *Comunicação, Mídia e Consumo* e envolvem reflexões sobre o consumo de informação, a organização social, a arte e a memória.

O consumo de informações compõe um dos eixos da atual edição. Nick Couldry, em “Do mito do centro mediado ao mito do big data: reflexões sobre o papel da mídia na ordem social”, estuda os fundamentos

1 BUTLER, Judith. *Corpos em aliança e a política das ruas*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2019.

2 CANCLINI, Néstor García. “Cidades e cidadãos imaginados pelos meios de comunicação”. *Opinião Pública*, Campinas, vol. VIII, n. 1, p. 40-53, 2002.

da ordem social e o papel característico das instituições midiáticas na sustentação ou transformação destes ordenamentos coletivos em sociedades dataficação. Por dataficação, o autor se refere à pressão para converter todos os aspectos da vida em dados a partir dos quais valores, em especial os econômicos, podem ser extraídos, mudando, com isso, os jogos de poder midiáticos e suas consequências sociais.

A partir de uma análise de 110 *tweets* veiculados durante a campanha eleitoral presidencial de 2018, Raquel Recuero, em “Disputas discursivas, legitimação e desinformação: o caso Veja x Bolsonaro nas eleições de 2018”, discute as disputas discursivas, as estratégias de legitimação e seu impacto na desinformação durante o pleito. Para a autora, a moralidade e a desinformação são elementos centrais de tais embates discursivos, que contrapuseram atores da imprensa tradicional e militantes políticos na arena virtual.

O consumo dos processos memorialísticos é discutido em dois artigos da presente edição. Em “Na superfície lisa da história: a imprensa e as formas clandestinas de informação”, Ramsés Albertoni Barbosa e Christina Ferraz Musse investigam as estratégias utilizadas por presos políticos para denunciar os crimes cometidos pelos militares durante as décadas de 1960 e 1970 por meio de arquivos de documentos oficiais. Nesse aspecto, a própria documentação obtida é problematizada, posto que produzida na vigência de regimes de exceção. Fernando Antônio Resende, Roberto Robalinho e Diego Granja Amaral, em “Quando a imagem é corpo: modos de sobreviver à máquina colonial”, partem dos vestígios de uma escrava africana enterrada na região portuária do Rio de Janeiro e do filme *Era o Hotel Cambridge* para problematizar como a imagem configura um corpo a partir de situações liminares. Os autores observam a emergência intermitente das imagens a partir de elementos que são relegados à posição de resto e vestígio na estrutura do poder colonial.

Ainda em relação às interfaces entre o consumo e a arte, a temática é **estudada** pelo artigo de Icaro Ferraz Vidal Junior, “Consumo, estética, técnica e religião em *Cloaca*, de Wim Delvoye”. A partir da análise

da obra *Cloaca*, um conjunto de máquinas desenvolvidas para produzir “merda real industrializada” em museus e galerias de arte, o autor analisa a articulação psicanalítica entre os excrementos e o dinheiro; bem como a diferenciação entre estética, técnica e religião e o próprio conceito de máquina.

No artigo “Pagando para vencer, parte 2: serialização, *power creep* e capitalismo tardio em *Hearthstone*”, Thiago Falcão e Daniel Marques discutem o consumo de *games* a partir das perspectivas da mídiatização, serialização e capitalismo tardio. Para isso, os autores analisam o *card game* digital *Hearthstone* com o objetivo de discutir a agência do capitalismo tardio, as revisões necessárias no conceito de mídiatização e apontar os imbricamentos da indústria cultural contemporânea com as perspectivas epistemológicas e ontológicas do jogo enquanto chave interpretativa.

O consumo da arte sonora é objeto do artigo de Fernanda Manzo Ceretta e Silvio Antônio Luiz Anaz que estudam como a construção da ideia do monstro no filme *Bird Box* não apela somente aos recursos visuais, mas utiliza-se principalmente do som como recurso expressivo. Isso é complementado, ainda, pelo imaginário do tema do apocalipse e da cegueira para construir os efeitos de sentido do filme, no artigo “O monstro que não se vê e a cultura da participação em *Bird Box*”. Por fim, o artigo “O autômato digital e os circuitos de afetos nas redes sociais: uma análise do conceito de autômato espiritual no Imagem-Tempo de Deleuze e seus desdobramentos nas interfaces digitais” estuda os conceitos de autômato espiritual e de autômato digital, com o intuito de compreender a atual relação que mantemos com as interfaces digitais, de modo a explicitar os novos processos de pensamento e afetos em jogo nas redes sociais.

Desejamos a todos uma ótima leitura!

Mônica Rebecca Ferrari Nunes  
Eliza Bachega Casadei  
Editoras da revista CMC

## Sumário

**407** Do mito do centro mediado ao mito do Big Data: reflexões sobre o papel da mídia na ordem social

From the myth of the mediated centre to the myth of Big Data: reflections on media's role in social order

---

Nick Couldry

**432** Disputas discursivas, legitimação e desinformação: o caso *Veja* x Bolsonaro nas eleições de 2018

Discursive struggles, legitimation and disinformation: *Veja* x Bolsonaro case in the 2018 elections

---

Raquel da Cunha Recuero

**459** Na superfície lisa da história: a imprensa e as formas clandestinas de informação

On the smooth surface of history: the press and clandestine forms of information

---

Ramsés Albertoni Barbosa

Christina Ferraz Musse

**480** Quando a imagem é corpo: modos de sobreviver à máquina colonial

When image is body: ways to survive the colonial machine

---

Fernando Antônio Resende

Roberto Robalinho

Diego Granja Amaral



**501** Consumo, estética, técnica e religião em *Cloaca*, de Wim Delvoye

Consumption, aesthetic, technique and religion in Wim Delvoye's *Cloaca*

---

**Icaro Ferraz Vidal Junior**

**530** Pagando para vencer, parte 2: serialização, power creep e capitalismo tardio em *Hearthstone*

Paying to win, part 2: serialization, power creep, and late capitalism in *Hearthstone*

---

**Thiago Falcão**

**555** O monstro que não se vê e a cultura da participação em *Bird Box*  
The monster that cannot be seen and participatory culture in *Bird Box*

---

**Fernanda Manzo Ceretta**

**578** O autômato digital e os circuitos de afetos nas redes sociais: uma análise do conceito de autômato espiritual no *Imagem-Tempo* de Deleuze e seus desdobramentos nas interfaces digitais

The digital automaton and the circuits of affects in social networks: an analysis of the concept of a spiritual automaton in Deleuze's *Image-Time* and its unfolding in digital interfaces

---

**Rogério da Costa**

## Artigos

## **Do mito do centro mediado ao mito do Big Data: reflexões sobre o papel da mídia na ordem social<sup>1</sup>**

### **From the myth of the mediated centre to the myth of Big Data: reflections on media's role in social order**

Nick Couldry<sup>2</sup>

**Resumo:** *O presente artigo investiga a natureza da ordem social e o papel característico das instituições midiáticas na sustentação ou transformação desta ordem. Para tanto, perpassa o meu próprio trabalho, com o objetivo de trazer dimensões ocultas de mudança social que me auxiliaram na compreensão da ordem social em sociedades dataficadas. Discorro sobre minha produção, pontuando o caminho teórico que percorro quanto às novas relações sociais estabelecidas em uma ordem dataficada, de maneira a investigar o funcionamento atual do poder midiático. Para tanto, aloco como parte fundamental a televisão, concluindo que, a despeito da nova ordem social, as instituições midiáticas tradicionais sobrevivem e podem constituir elemento-chave para a criticidade necessária em tempos de dados.*

**Palavras-chave:** *dataficação; big data; centro mediado; mídia tradicional; processos sociais.*

**Abstract:** *This paper investigates the nature of the social order and the characteristic role of media institutions in sustaining or transforming this order. To this, I go through my own work, with the goal of bringing hidden dimensions of social change that have helped me understand the social order in datified societies. I discuss about my production, punctuating the theoretical path that I walk*

1 O presente artigo foi apresentado em conferência ministrada na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo em 20/05/2019.

2 London School of Economics and Political Science (LSE). Londres, Reino Unido. <https://orcid.org/0000-0001-8233-3287>. E-mail: [n.couldry@lse.ac.uk](mailto:n.couldry@lse.ac.uk)

*in relation to the new social relations established in a datified society, in order to investigate the current functioning of media power. I allocate television as a fundamental part for this understanding, concluding that, despite the new social order, traditional media institutions survive and may constitute a key element for the criticality needed in data times.*

**Keywords:** *datification; big data; mediated center; traditional media; social processes.*

## Introdução

Gostaria de falar a vocês hoje sobre uma das questões mais importantes que norteiam o meu trabalho. Como sociólogo da mídia e cientista social, o tópico que inicialmente me fascinou foi o poder da mídia, especificamente, o poder da televisão. Eu já não trabalho mais com televisão enquanto tal, como explicarei mais profundamente a seguir. No entanto, como também explicarei a seguir, meu interesse de pesquisa fundamental se manteve o mesmo: “a natureza da ordem social e o papel característico das instituições midiáticas na sustentação ou transformação da ordem social”. Nessa palestra, eu gostaria de traçar uma linha que vai do meu trabalho inicial com a televisão até o meu trabalho atual sobre dados e dataficação que expõe o que mudou e o que não mudou em relação a essa questão fundamental da ordem social.

Por dataficação, quero me referir à pressão sentida em todos os lugares atualmente, incluindo as empresas de televisão, para converter todos os aspectos da vida em dados, dos quais valores, em especial valores econômicos, podem ser extraídos. Ao fazê-lo, vou falar muito sobre o meu trabalho. Espero que não pareça egoísta. O meu objetivo é exatamente o contrário: ao refletir sobre as mudanças e continuidades do meu próprio pensamento, quero trazer dimensões ocultas de mudança social que me fizeram ver claramente. Tais dimensões são muito importantes na compreensão da ordem social em sociedades dataficadas.

## A abordagem do poder da mídia

Deixe-me começar por como, desde o início da minha carreira de pesquisador, tentei abordar o tópico amplo do poder da mídia. Esse é um trecho do meu primeiro livro, *The Place of Media Power* (ainda não traduzido para o português), lançado em 2000: “Analisarei o poder da mídia – a concentração massiva de poder simbólico em instituições midiáticas – como o produto complexo da prática de todos os níveis de interação social. [...] O poder da mídia é reproduzido por meio de pequenos detalhes do que os atores sociais (incluindo membros do

público) fazem e dizem” (COULDRY, 2000, p. 4). Ao falar sobre o poder de maneira distribuída, dispersa, estava claramente lembrando o trabalho de Michel Foucault, mas, também, estava trazendo a Teoria Ator-Rede. Na página seguinte, eu falo da transformação da mídia em “pontos de passagem obrigatória da circulação geral de imagens e discursos” (uma citação dos fundadores da TAR, Michel Callon e Bruno Latour). Sigo explicando como essa transformação surge na sociedade de maneira mais abrangente: “A mídia [...] tem efeitos sociais de larga escala, não apenas porque os mecanismos centralizados de transmissão estão estabelecidos, mas também porque acreditamos na autoridade do discurso da mídia em inúmeros contextos locais, porque acreditamos que os outros acreditarão da mesma maneira, e porque agimos de acordo com essas crenças em inúmeras ocasiões específicas” (COULDRY, 2000, p. 5). Essa ideia ainda está no cerne do meu trabalho: a importância das nossas crenças na mídia enquanto instituição, e a maneira que agimos de acordo com essas crenças.

Minha decisão de pensar na mídia de maneira mais abrangente, em vez de estudar os detalhes de textos midiáticos ou produções midiáticas, foi inspirada em dois livros: *Media Events*, escrito por Dayan e Katz, que trouxe abordagens antropológicas para a mídia, e a insistência do grande sociólogo colombiano Jesus Martín-Barbero, em seu livro *Dos meios às mediações*, sobre estudar não somente a mídia, mas também o amplo “campo das mediações”, no qual as nossas relações com a mídia se desenrolam. Mas a minha preocupação inicial era com as implicações dessa perspectiva mais ampla de mídia, não para compreender o empoderamento do povo por meio da mídia, mas para compreender novos recursos de poder por meio da mídia. Assim, citei o cientista social italiano Alberto Melucci que argumentou em seu livro *Challenging Codes* (1996) que “a dominação real é hoje a exclusão do poder de nomear” (1996, p. 182), uma exclusão na qual a mídia está crucialmente envolvida. Sem dúvida alguma ele foi influenciado pelo excelente trabalho de conscientização de Paulo Freire. E, mais uma vez, não há dúvidas

quando pensamos, por exemplo, no poder de plataformas como o Facebook, que esse princípio ainda é relevante hoje.

Na verdade, tentei desenvolver naquela ocasião um modelo de cinco níveis de como o poder da mídia na verdade funciona no mundo social nas práticas do dia a dia. Então, no Capítulo 3, de *The Place of Media Power*, eu descrevo cinco dimensões subjacentes do poder midiático: o enquadramento (de coisas, lugares e pessoas enquanto especiais); a ordem (de coisas, lugares e pessoas umas contra as outras); a nomeação (de coisas, lugares e pessoas enquanto reais); o espaço no mundo (ou seja, a ordem do espaço social por meio e ao redor da mídia); e, por fim, a imaginação de um mundo que se resulta de outras operações de poder midiático. Conforme eu argumentei, de todas essas maneiras fundamentais e interligadas, o poder midiático trabalha para se fortalecer, naturalizando o papel das instituições midiáticas na sociedade, e, assim, tornando o poder midiático um fenômeno muito difícil de analisar. Por meio desse modelo multinível, eu estava tentando me afastar do que percebia como sendo maneiras simplistas de pensar como o poder midiático funciona, por exemplo, a noção de “lógica midiática”, introduzida nos anos 1970 e 1980 por David Altheide e Robert Snow (COULDRY, 2000, p. 18-19). Infelizmente, ninguém se utilizou desse modelo de poder midiático, e eu não o desenvolvi muito profundamente. Então, hoje, a pergunta segue sem respostas: qual é a melhor maneira de desvelar claramente o funcionamento do poder midiático, quando a mídia é tão fundamental na sociedade e seu funcionamento tão enraizado no nosso dia a dia?

No meu trabalho seguinte, tentei responder essa pergunta focando no que eu chamava de “rituais midiáticos”. Maneiras concentradas nas quais as instituições midiáticas estavam envolvidas na reprodução de crenças da mídia por meio de formas sociais organizadas que eram separadas do fluxo normal da vida comum: formas como *reality shows*, *talk shows* e eventos midiáticos. No plano de fundo havia o meu interesse no papel da mídia na organização da sociedade e do espaço como um todo. Eu estava impressionado por um *insight* de Jean Baudrillard em

um ensaio chamado *Requiem for the media*, no qual o autor afirma que os meios de comunicação eram muito mais do que mecanismos para a distribuição de conteúdo, eram formas de vida que “induzem uma relação social” (1981, p. 128). Conforme eu argumentei, compreender essas formas significa mais do que compreender os rituais midiáticos, eles próprios. Significa compreender a maneira de organizar a *sociedade* que torna possível algo como os rituais midiáticos. Chamei essa tese de “o mito do centro mediado”, que defini no início do meu livro *Media Rituals* como “a crença, ou suposição, de que há um centro do mundo social e que, de alguma forma, a mídia é ‘porta-voz’ desse centro” (2003, p. 2) e as formas de organizar o mundo social também nessas mesmas bases.

Pela primeira vez nesse livro, explicito meu interesse no conceito de ordem social. Na verdade, defendi a importância dessa questão, me unindo à posição do sociólogo francês Émile Durkheim contra os pós-estruturalistas e pós-modernistas que queriam abandonar a ideia de ordem social (2003, p. 5, 9-11). Entretanto, eu gostaria de ter trazido os *insights* de Durkheim sobre a ordem social *de maneira crítica*: o meu objetivo não era celebrar o papel da mídia na ordem social. Mas lembrem-se: eu estava escrevendo em um período no qual a diversidade midiática significava TV e rádio com diversos canais, uma mídia massificada florescente e apenas uma internet lenta que se podia acessar por meio de computadores de mesa e notebooks. O telefone celular existia no mundo separado da comunicação interpessoal. *Naquele mundo* – em 2003 – ainda fazia sentido, como fiz, trazer como suposição fundamental o que Durkheim fez no início do século XX. A suposição, como escrevi, de que “em alguns momentos específicos, vivemos explicitamente como seres sociais, como membros de um todo social compartilhado” (2003, p. 6). Para Durkheim, rituais são momentos nos quais entramos em contato com o que chamava de “a vida séria”: os momentos nos quais Durkheim acreditava que nos uníamos enquanto sociedade, em conjunção com instituições sociais fundamentais. Mas a minha ênfase era sobre como essa experiência da “vida séria” foi sempre *construída*,



construída pelas instituições midiáticas que se beneficiaram dessa crença, uma vez que ela cria a base da nossa atenção compartilhada à mídia. Eu estava oferecendo aqui uma alternativa à compreensão padrão marxista de poder social que argumentava ser melhor para compreender o poder social de maneira que “reconheça as pressões difundidas em direção à ordem nas sociedades mediadas” (2003, p. 12). Então, lá estava eu em 2003 falando sobre ordem social, um tema que se tornou ainda mais importante desde então, como iremos ver.

Ao desenvolver o conceito de rituais, eu enfatizei explicitamente os conceitos cognitivos do modelo de Durkheim sobre como as sociedades pareciam se manter unidas – seu interesse no papel do ritual no modo como o pensamento e o espaço eram organizados – em vez da ênfase alternativa dos aspectos emocionais do ritual. Hoje, em uma era de mídias sociais, eu colocaria a ênfase de maneira diferente. Uma escolha ainda mais importante tomada nesse período e cujo significado completo estava oculto no momento para mim, foi escolher a perspectiva do ritual como forma de pensar sobre a ordem social *como um todo*. Rituais são processos que oferecem acesso especial aos valores mais importantes do mundo social. Assim sendo, voltando às dimensões do poder midiático no modelo original, a abordagem significava enfatizar como os rituais enquadram certos aspectos do mundo, e categorizam ou ordenam determinadas coisas como sendo especiais: por exemplo, nos rituais religiosos, a distinção entre o sagrado e o profano, ou nos rituais midiáticos o enquadramento que demarca certas pessoas, coisas ou lugares de modo diferente do que ocorre com pessoas, coisas ou lugares meramente “normais”. Entretanto, a ênfase no papel do ritual na ordem social significa prestar menos atenção a outras maneiras pelas quais a mídia pode contribuir para a ordem social, por exemplo, a simples nomeação de coisas enquanto reais (enquanto notícia), ou o processo que em 2000 eu chamei de “espaçamento”, a organização do espaço de maneira a apoiar o mito do centro mediado. Talvez, como veremos, esses aspectos da mídia tenham se tornado mais importantes hoje.

ARTIGO

Naquele momento eu já tinha a intenção de ir além dos contextos limitados do ritual, trazendo o conceito de *ritualização* criado pela falecida Catherine Bell. Rituais, Bell dizia, são eventos relativamente raros, mas que dependem para a sua existência de processos do mundo social que desenvolvem as categorias apoiadas pelos rituais. Como eu costumava dizer, “a qualidade mais central da ritualização é o modo como ela organiza nossos movimentos ao redor do espaço e nos auxilia a vivenciar os recursos construídos do ambiente como sendo reais” (2003, p. 29). Nesse período, usei uma citação de Bell a qual só fui compreender completamente agora: “a construção orquestrada de poder e autoridade em ritual, [...] engaja o corpo social *na objetificação de oposições e na implementação de esquemas que reproduzem efetivamente as divisões da ordem social*” (1992, p. 215, grifos meus). Voltaremos a essa citação, porque ela tem uma nova relevância surpreendente na era dos algoritmos e do Big Data. Então, esse era o lugar onde estavam os meus pensamentos acerca das relações entre mídia e ordem social em 2003, antes que qualquer pessoa, que não fosse da área de engenharia de computação, tivesse alguma ideia a respeito das plataformas de mídia social.

### **Desestabilizando a base do poder midiático?**

Quando voltei à teoria midiática alguns anos depois, o mundo já era outro. O acesso à internet rápida já estava disponível para uma grande quantidade de pessoas nos países onde eu pesquisava e o uso da internet foi se tornando cada vez mais integrado à vida normal. Plataformas de mídia social como o Facebook surgiram e cresceram muito rapidamente, ainda que os telefones celulares ainda não tivessem acesso à internet. Quais eram os desafios dessas mudanças, pensei, para compreender como a mídia contribui para a ordem social? Uma coisa já era clara: o mundo online *não* oferecia traduções simples de rituais midiáticos que eram normais na era pré-internet. Escrevi em 2007 um artigo que era um pouco cético sobre se uma forma de ritual midiático, a peregrinação, realmente existia no contexto online. Já que todo espaço online era o resultado de seu design de software, e a maioria desses espaços

eram ligados a outros, que espaço haveria que poderia ser tão especial quanto espaço único no qual, por exemplo, um filme foi filmado ou um evento aconteceu? Quando lecionei meu curso sobre rituais midiáticos, eu dizia aos alunos que, embora os rituais midiáticos online ainda não estivessem devidamente comprovados, não havia dúvida de que o mundo online havia contribuído para a ritualização da mídia. Isso era muito claro, por exemplo, no papel da discussão nas mídias sociais sobre reality shows ou eventos midiáticos. Isso foi exatamente o que Bruno Campanella pesquisou em seu livro *Os Olhos do Grande Irmão*.

Mas as coisas seguiram mudando. Conforme o tempo online da sociedade foi aumentando, surgiram desafios para a minha compreensão do papel da mídia em relação à ordem social. Em 2017, o pesquisador americano Joseph Turow, em seu livro *Niche Envy*, argumentou que como resultado do crescimento do tempo online e os desenvolvimentos da indústria de marketing, os profissionais de marketing foram se tornando cada vez menos interessados em atingir os consumidores como parte do grande público (em um programa de TV ou um jornal, por exemplo), e muito mais interessados em monitorar consumidores individuais continuamente onde quer que estivessem e o que quer que estivessem fazendo online. Conforme especulei, será que o resultado poderia vir a ser uma mudança mais fundamental, uma *desestabilização do próprio mito do centro mediado*? Discuti essa possibilidade em um artigo, publicado em 2009, chamado “A mídia tem futuro?” (COULDRY, 2009). Mas eu concluí que, mesmo que os profissionais de marketing estivessem mudando seus interesses, como ainda estão mudando hoje, distanciando-se das narrativas de larga escala voltadas para o grande público, *outras* instituições – como o governo e a sociedade civil – ainda tinham interesse no que chamei de “espaço das aparências” da mídia. Caso contrário, sem a mídia, onde aconteceria a política, e sobre o que trataria a política? O resultado que sugeri em 2009 foi que o mito do centro mediado “é agora mais abertamente contestado e mais ativamente produzido que antes” (2009, p. 438). E eu acredito que essa afirmação ainda é de alguma forma verdadeira nos dias de hoje.

ARTIGO

Isso foi há 10 anos, e não há dúvidas de que eu estava certo em estar cético sobre a velocidade da mudança tecnológica. Dez anos depois, em 2019, eu estou palestrando em um congresso sobre televisão! Aqueles que em 2005 previram o desaparecimento da televisão há muito foram refutados. O motivo é claro se formos pensar na televisão não apenas como uma tecnologia de transmissão de conteúdo, mas, como nas palavras de Jean Baudrillard, uma forma de “moldar relações sociais. O tempo dispendido assistindo à televisão (e o modo como assistimos, se em um aparelho de TV ou no celular) até recentemente estava *umentando* em muitos países, incluindo os EUA, o Reino Unido e a Alemanha. De qualquer forma, as empresas de televisão ainda dependem das mídias sociais como espaço de criação de lealdade aos programas de TV. Como eu disse há uns anos, a maioria das mídias tradicionais, como a televisão, estão em uma relação próxima com as plataformas de mídia social. A esta relação eu denominei como hélice dupla.

Você deve estar se perguntando se eu ainda acredito hoje que, como diz o ditado: “tudo mudou e nada mudou”! E sim, eu poderia ter continuado a argumentar que os rituais midiáticos continuam lentamente mudando as formas, que a ritualização se espalha pela internet, e que o mito do centro mediado continua, mesmo que a batalha por atenção com a mídia tradicional, principalmente a televisão, e a mídia social continue a se intensificar. Mas hoje eu não apresento mais o meu argumento exatamente desse modo, e a razão volta à questão fundamental sobre a ordem social – a natureza da ordem social – que eu disse no início que é a base no meu interesse pela mídia, o poder midiático, os rituais midiáticos em primeiro lugar. Então, o que mudou no papel da mídia na ordem social hoje em dia?

Mas antes de prosseguir, deixe-me contar uma história um pouco mais pessoal. Em 2012 e 2013 eu estava orientando um trabalho empírico no Goldsmiths College sobre práticas de *storytelling* digital em Salford, perto de Manchester. Originalmente, nós esperávamos pesquisar projetos para histórias em vídeo. Mas, conforme mergulhamos no trabalho de campo, duas coisas ficaram claras e mudaram o curso da

minha pesquisa: primeiro, o impacto das plataformas de mídia social na vida social era tão profundo que era necessário retrabalhar completamente a teoria social. Em segundo lugar, mesmo com projetos que estava fazendo upload de histórias em vídeo para um website sem um componente de mídia social, uma nova dimensão foi se tornando importante: a crescente importância dos *dados*. Encontrei esses dados inicialmente na forma de análises (*analytics*) que mediam o desempenho do site, e que estavam transformando a maneira como muitas organizações entendiam quem eram e o que faziam no mundo. Mas desde então eu desenvolvi um interesse mais amplo sobre o papel dos dados no ordenamento do mundo social de forma geral. Em outras palavras, passei a me interessar por dataficação (*datafication*). Vamos discutir as mídias sociais e a dataficação a seguir.

## **Os novos mundos das mídias sociais contínuas e da dataficação**

Primeiro, vamos falar sobre as mídias sociais.

Quando comecei a pensar sobre as plataformas de mídias sociais de maneira mais intensa e a observar como elas são descritas, comecei a notar que não só o mito do centro mediado continua a ser contestado, mas um novo mito acerca do papel da mídia na sociedade está crescendo. Trata-se de uma descrição do mundo centrada no tempo que dispêndemos nas plataformas de mídias sociais. Em um artigo lançado em 2014, chamei a isso “o mito de nós” (COULDRY, 2014). Nesse estudo, tentei refletir sobre a transição dramática trazida pelo crescimento das mídias sociais. Antes das plataformas de mídias sociais, a vida social era localizada apenas parcialmente online e apenas para algumas pessoas que escreviam *blogs*, registravam comentários regularmente e participavam de espaços como jogos online e listas de discussão. Em 2012/2013, a vida social para uma grande parcela da população em muitos países começou a ser principalmente online, em plataformas digitais. Claramente, isso não era algo que os teóricos sociais pudessem ignorar. No

entanto, as mídias sociais não assumiram a centralidade social da mesma forma que as instituições midiáticas tradicionais, porque a ênfase sempre é a de que as redes são os usuários, ou seja, as pessoas que, por exemplo, compõem o que o Facebook chama de “comunidade global”. Frequentemente, em conversas informais, os usuários falam sobre os seus espaços online como lugares onde as pessoas que se conhecem se juntam. Há uma pressão tremenda em pensar esses ambientes como o espaço onde a socialização acontece, o que deve significar que as pessoas que se reúnem lá somos simplesmente “nós”, todos os membros da sociedade.

Mas a ideia de “nós” – o “sujeito coletivo” das plataformas de mídias sociais – é tão construída e mítica quanto a ideia de que as instituições tradicionais de mídia são centrais socialmente. Plataformas são construções de softwares complexos que permitem certos tipos de interação e não outros. As plataformas têm muitos recursos que são, às vezes, perturbadores como, por exemplo, a habilidade de espalhar rumores de maneira rápida e ampla, recursos que criaram grandes preocupações no Brasil e em outros lugares. Mas o meu interesse hoje não é em relação às *fake news*, mas, sim, em questões mais gerais das teorias sociais a respeito de onde a vida social acontece e como nós imaginamos ser a vida social. Nos últimos dez anos, surgiu o mito da “coletividade natural”, que chamo de “o mito de ‘nós’” (2014, p. 855). Esse mito é completamente essencial para a legitimação e para a promessa comercial de muitas companhias tecnológicas, assim como o mito do centro mediado foi central – e ainda é, de alguma forma – para as instituições tradicionais de mídia. Pode ser que, sob a pressão de vários escândalos recentes, empresas como o Facebook reformulem a história contada sobre os espaços criados por eles, enfatizando, como vimos há três semanas, a criação de espaços de grupo criptografados, e não espaços individuais. Veremos. Mas as histórias das plataformas de mídias sociais acerca do seu papel na ordem social são muito importantes, seja qual for a forma que elas tomem.

Assim como no mito do centro mediado, o mesmo ocorre com o mito do “nós”: podemos analisar as linguagens que o sustentam – as histórias gerais sobre a necessidade de conexão que esses tipos de plataformas trazem, a forma como a plataforma categoriza um tipo de atividade e um tipo de uso em detrimento de outros, com algumas “experiências” sendo marcadas como mais especiais do que outras e um quadro geral sobre como o mundo social se encaixa nisso. Mas já não estamos no território do ritual aqui: de fato, quando os algoritmos do Google ou do Facebook tentam criar um senso de ritual ao lembrar-nos de aniversários ou trazendo imagens de certo tipo, eles normalmente fracassam, provavelmente porque os engenheiros do Google ou do Facebook não têm a compreensão dos processos reais de ritualização que fazem com que os rituais sejam possíveis! Mas isso não importa. O motivo pelo qual isso não importa é que torna as coisas realmente interessantes.

É neste momento que eu quero falar sobre o papel dos dados na ordem social explicitamente. Conforme eu mencionei, eu comecei a me interessar pelo papel dos dados na construção e reconstrução do mundo social – em outras palavras, os processos de dataficação. Isso aconteceu quando, em um trabalho de campo, eu descobri o quão importante era o processo de medição de dados para quase todo tipo de empresa. A análise de dados, por exemplo, em um site, envolve um processo de tradução: traduzir os valores originais de uma organização no mundo social mais amplo em medidas analíticas, e depois que a medição ocorre, o processo de medição deve ser convertido novamente em algo que faça sentido em termos de valores da organização. Esse é o processo que eu e minha equipe em Goldsmiths chamamos de “análise social real”. Ela tem como base algo fundamental que não tem relação com a televisão, mas, sim, com os computadores: conforme os computadores começaram a operar em sociedades contemporâneas, eles armazenaram registros de diversas coisas que os computadores fazem (eles monitoram a si mesmos, em outras palavras) e porque os computadores estão conectados, esses recursos podem estar disponíveis para outros computadores. Como um fato básico de como os computadores funcionam, é possível

que eles monitorem a si mesmos e monitorem outros computadores. A partir desses dois fatos simples sobre como os computadores e a nossa infraestrutura atual de comunicação operam, nós temos a base para uma mudança extraordinária na ordem social contemporânea. A possibilidade de um rastreamento ou monitoramento contínuo de computadores por outros computadores. Algo que nós comumente conhecemos como vigilância.

Eu estive interessado na questão da vigilância por muito tempo porque, claramente, esse era um dos aspectos do crescimento dos *reality shows* no final dos anos 1990. Mas o crescimento da vigilância computadorizada não é apenas mais amplo, mas cria um fenômeno sem equivalência na era dos *reality shows*, que é a coleta de dados generalizada sobre o mundo por corporações de todos os tipos. E não apenas a coleta de dados, mas a tomada de decisões a partir desses dados, baseando-se apenas parcialmente na tomada de decisões feita por humanos, mas muito mais em processos automatizados de cálculo chamados algoritmos. Então aqui estava eu, em 2012, um sociólogo midiático, cujo foco principal era a televisão e os seus desdobramentos, quando comecei a me interessar pela coleta de dados. Descobri o trabalho excelente de Oscar Gandy (1993) que, no fim dos anos 1980, estava analisando a coleta de dados em larga escala por corporações de cartão de crédito e outras, insistindo que os dados são coletados por um motivo e que esse motivo era a discriminação econômica e social. Então, deixe-me lembrá-los da citação de Catherine Bell sobre ritualização enquanto processo que faz possível “a objetificação de oposições [ou seja, discriminações] e a implementação de esquemas que reproduzem efetivamente as divisões [ou seja, as hierarquias] da ordem social”. Claramente, na era da dataficação, voltamos a algo similar a isso. Quais são, então, as implicações desse processo?

### **Dataficação e a ordem social**

Nos últimos cinco anos, eu desenvolvi meu pensamento sobre plataformas e dados digitais – a era do Big Data – a partir dessas origens e elas



me levaram para muito longe da questão da televisão. Primeiramente, no livro *The Mediated Construction of Reality*, escrito por Andreas Hepp (COULDRY; HEPP, 2016), eu trabalhei com a questão da teoria social no mundo digital, trazendo conceitos da fenomenologia clássica – o texto de Berger e Luckmann lançado nos anos 1960 sobre “a construção social da realidade” – mas atualizando-a para uma era na qual grande parte de nossas vidas se passa online, interagindo com pessoas que estão fisicamente distantes de nós. No Capítulo 7 desse livro, nós analisamos especificamente as implicações do processamento de dados para a construção social da realidade. E então, no meu novo livro, escrito com o pesquisador mexicano Ulises Mejías (COULDRY; MEJÍAS, 2019), eu foquei exclusivamente nas questões relativas aos dados e suas implicações na ordem e no poder social. Ao invés de focar nos detalhes desses dois livros, o que nos distanciaria do objetivo dessa conferência, eu gostaria de falar, na próxima parte da palestra, sobre duas coisas. Primeiro, gostaria de refletir sobre a natureza do que mudou nas relações entre mídia e ordem social. Depois, gostaria de considerar as implicações dessa transformação para as organizações midiáticas em si, incluindo as organizações midiáticas tradicionais como as empresas de televisão. Já que hoje eu não trabalho diretamente com a televisão, parte do que eu vou dizer será especulação, mas espero que isso traga uma base para a discussão.

Ninguém duvida que os rituais midiáticos ainda existam de alguma forma: eventos midiáticos, alguns *reality shows*, eventos esportivos, *talk shows* e assim por diante. E isso significa que, de alguma maneira, o centro mediado ainda está sendo construído. Se não estivesse, seria difícil entender por que grandes populações continuam a assistir à televisão, incluindo TV ao vivo. Sim, há sinais de mudança em longo prazo. Uma pesquisa recente feita pelo órgão regulador britânico Ofcom descobriu que a forma principal que as crianças britânicas assistem televisão atualmente não é no aparelho tradicional de televisão, nem mesmo em versões online de canais de TV, mas sim no YouTube, em *laptops* ou *tablets*. E, sem dúvida, algumas formas de ritualização estão surgindo

através do YouTube. No entanto, as ligações entre o YouTube e o mito do centro mediado ainda estão por ser investigadas: talvez o YouTube seja o site, em um país como a Grã-Bretanha, com o declínio da audiência da televisão massificada pela juventude, por meio do qual eles buscam algo como um centro. Mas as dinâmicas são claramente muito diferentes daquelas das versões iniciais do centro mediado.

Talvez a pergunta sobre o destino do centro mediado não seja o ponto mais importante? Vamos voltar a olhar mais detidamente aquela citação de Catherine Bell que eu mencionei algumas vezes: “A construção orquestrada do poder e da autoridade em ritual [...] engaja o corpo social *na objetificação de oposições e na implementação de esquemas que reproduzem efetivamente as divisões da ordem social*” (1992, p. 215, grifo meu). Vamos pensar mais profundamente nessa citação – importante para a minha teoria original de rituais *midiáticos* e trazida por uma das pesquisadoras críticas mais importantes a respeito do ritual religioso na sociedade há um quarto de século – e no que essa frase nos diz, agora, em um novo contexto. Podemos chegar a isso ao questionar o que a citação supõe como ponto de partida? O que ela supõe é que a sociedade precisa da “construção orquestrada do poder e autoridade no ritual” para “engajar” atores sociais e a vida social na “objetificação de oposições e na implementação de esquemas que reproduzem efetivamente as divisões da ordem social”; o que significa que a sociedade precisa de rituais para a reprodução e o fortalecimento das categorias sociais, e que essas categorias são necessárias para construir hierarquias mais amplas e divisões sociais.

Mas essa visão sobre como a ordem social depende do ritual oferece hoje só parte da verdade. O motivo não é porque a análise do ritual não é útil (ainda é útil) ou que os rituais desapareceram (eles não desapareceram). O motivo é que, na sociedade, há agora novas forças gigantescas trabalhando para categorizar a vida social e a cada um de nós enquanto membros da sociedade. E que os meios dessas forças são as enormes quantidades de dados coletados no dia a dia, inclusive a partir das nossas ações em plataformas de mídias sociais. A questão do Big Data é muito

mais ampla do que as plataformas de mídias sociais, mas para manter as coisas em foco, vamos continuar com as plataformas e suas práticas de coleta de dados que se tornaram bastante controversas nos últimos anos. Se nós formos relembrar o meu modelo de quase 20 anos atrás e suas cinco dimensões de poder midiático, podemos traduzir o que aconteceu com o Big Data e as mídias sociais em suas determinações: as dimensões de enquadramento, ordenamento, nomeação, espaçamento e imaginação. Podemos dizer que as plataformas de mídias sociais e as corporações que são donas delas adquiriram o poder de enquadrar o mundo social e, por meio disso, nomear o que acontece nele, além de categorizar tudo, ou seja, ordenar por meio de seus algoritmos. Nesse percurso, conforme nossas vidas foram cada vez mais sendo organizadas a partir do tempo que passamos nessas plataformas, o mundo social se dividiu em diferentes formas – um processo de espaçamento –, alterando, assim, como imaginamos o mundo social em longo prazo.

E, claro, não apenas os usuários comuns das plataformas sociais são afetados por essa mudança. Os dados de mídias sociais – e as categorizações que são baseadas neles – são usados generalizadamente por empregadores, universidades, partidos políticos, governos como recurso para gerenciar a população. E as próprias instituições midiáticas como, por exemplo, redes de transmissão como a BBC – estão cada vez mais medindo e aplicando novas formas de análise de seus próprios dados como medidas de desempenho e como forma de compreender os seus públicos e suas relações com os públicos do Reino Unido, Holanda, EUA e acredito que aqui do Brasil também.

Podemos descrever essa transformação por meio da dataficação de outra forma também. Por meio da dataficação – e mediante a incorporação resultante do rastreamento automatizado contínuo das nossas vidas sociais através dos nossos celulares e dos enormes recursos investidos atualmente no processamento de dados que esse rastreamento gera – as instituições contemporâneas (incluindo o governo e as instituições midiáticas) estão mudando de dentro para fora. Jose Van Djick foi a primeira a perceber isso em seu livro *The Culture of Connectivity* quando

ARTIGO

escreveu que “por meio das mídias sociais, [...] os atos do discurso casual se tornaram inscrições formalizadas, as quais, uma vez incorporadas à grande economia de público amplo, assumem um valor diferenciado” (2013, p. 7). O resultado, argumenta, é a mudança da natureza do social em si. “O significado de ‘social’ [...] parece compreender tanto a conexão (humana) quanto a conectividade (automatizada)” (2013, p. 12). Vamos tentar compreender esse ponto de vista detidamente, já que ele representa uma transformação ao mesmo tempo profunda e sutil.

Até, digamos, 12 anos atrás, antes das plataformas de mídias sociais se tornarem parte comum da vida social, todas as teorias poderiam supor que o mundo social se ordenava a partir das coisas que cada um de nós faz como atores sociais: conectar, interpretar, comentar, criar sentido, concordar ou discordar uns dos outros. Aqui está uma versão típica dessa suposição em Berger e Luckmann, dois dos principais sociólogos da década de 1960, que diziam que “o dia-a-dia se apresenta como uma realidade interpretada pelos homens e subjetivamente significativa para eles enquanto mundo coerente [...] Um mundo que se origina em seus pensamentos e ações e é mantido enquanto real por esses” (BERGER; LUCKMANN, 1966, p. 33). Mas, agora, como exposto por Van Dijck, a própria ideia de conexão com outros seres humanos foi transformada pela conectividade, pelos objetivos das corporações comerciais que são donas das plataformas e que buscam garantir que nós estejamos conectados para que os dados sejam extraídos de nós e para que mais lucro seja criado. Eu iria além. No meu livro com Ulises Mejías, argumentamos que a ordem da vida social que surge hoje é produto não apenas do que os seres humanos fazem em conjunto, mas é moldada por novas ambições corporativas: como anexar ao capital cada ponto no tempo e espaço, reproduzir ou, podemos dizer, *clonar* relações sociais a fim de que essas anexações com o capital pareçam naturais e construir uma ordem social que capitaliza a vida humana sem limitações.

Essa transformação, eu diria, opera em um nível que não podemos atingir com nossas ferramentas normais de análise de mudança social – os conceitos de poder, em nível institucional; e identidade ou

agência, em nível individual ou grupal. Essa é uma mudança na própria natureza do espaço social e nos tipos de relações que podem caracterizar o espaço social. Uma verdadeira mudança na natureza da ordem social. Mas, se isso for correto, então a ordem social não pode mais ser compreendida exclusivamente por meio da abordagem de Émile Durkheim, que estava preocupado com como os laços sociais são formados pelos seres humanos. Precisamos, desde o início, olhar o papel das corporações (e dos governos que trabalham com as corporações) para construir o próprio tecido social, o espaço social. A fim de fazer isso, precisamos nos basear em outro teórico social, ou melhor, um antigo teórico social cujo trabalho nos anos 1970 e 1980 foi completamente esquecido – quero dizer, o sociólogo alemão Norbert Elias. O que é particularmente útil é a maneira que Elias tem de pensar sobre a complexidade e a ordem social. A sua ideia é a de que a complexidade da vida social emerge das interconexões entre os seres humanos, dos padrões de interação que ele chama de “figurações”. Figurações – um novo conceito para pensar a respeito da ordem social, que foi discutido em meu último livro (COULDRY; HEPP, 2016).

Figurações, para Elias, são “processos de entrelaçamento social” que têm um “tipo especial de ordem” que “se inicia [...] a partir das conexões, relacionamentos e trabalha [...] a partir disso, com os elementos envolvidos neles” (ELIAS, 1978, p. 116). Seu exemplo mais simples era o de um jogo de cartas ou de futebol ou um baile onde todos interpretam seu papel em relação às outras pessoas jogando. Como ele diz, “o comportamento de muitas pessoas em separado se *entrelaça* para formar estruturas entrelaçadas” (1978, p. 132, grifo meu). Na abordagem de Elias para a ordem social, em contraste com a abordagem de Durkheim, duas coisas são muito importantes. Primeiro, ele fala sobre o papel que as estruturas materiais têm – se formos aplicar isso aos dias de hoje, isso significa softwares, códigos de computador, servidores para armazenamento de dados, a nuvem. Em segundo lugar, ele insiste em pensar sobre as consequências dessa infraestrutura material, da tecnologia, do ponto de vista dos seres humanos emaranhados nessa infraestrutura.

Elias pontuou eloquentemente esse argumento no fim de seu último livro: “as pessoas parecem esquecer deliberadamente que os desenvolvimentos sociais têm a ver com as mudanças da interdependência humana [...] Se não houver nenhuma consideração pelo que acontece com as pessoas no percurso da mudança social – mudança nas figurações compostas pelas pessoas – então qualquer esforço científico deve muito bem ser poupado” (ELIAS, 1978, p. 172).

Atualmente, há muitas preocupações sobre o papel das plataformas de mídia social na política, no governo, na família, na vida das crianças... Essas preocupações são importantes, e eu sei que são intensas no Brasil, por exemplo, quando falamos de WhatsApp. Mas muitos desses debates focam no que, por exemplo, o Facebook está fazendo de errado. Para mim, essa não é a questão mais importante. Vamos supor por um momento que o Facebook corrija todos os seus erros e gerencie suas plataformas de uma maneira muito melhor. Ainda haveria um problema mais profundo, que é um problema no qual todos nós estamos envolvidos – o problema da nova forma que a ordem social está sendo construída atualmente, e sendo reconstruída para interesses corporativos. Isso é algo que todos nós, com o nosso uso das plataformas de mídias sociais e muitas outras atividades, estamos contribuindo. A questão mais importante levantada hoje pelas nossas relações com as plataformas sociais e com muitas outras infraestruturas de coleta de dados é a natureza mutante da ordem social. Por exemplo, deixe-me mencionar os debates acalorados hoje nos EUA sobre as consequências da coleta de dados automatizada nas vidas dos pobres, que, nos EUA, desproporcionalmente significa as vidas dos negros. O artigo da pesquisadora de direito Patricia Williams no *The Nation* falou sobre isso há duas semanas, quando ela disse que “muitos de nós nos aprisionamos à tecnologia por escolha própria – os *smart watches* que usamos no pulso, o rastreamento de GPS nos nossos celulares, os apps de localização de carro, as falas de Siri. Elas não são percebidas enquanto ferramentas disciplinares; ao invés disso, elas são vendidas como formas de se conectar”. Ainda assim, ela sugere,

é o que elas são: ferramentas disciplinares da ordem social operando por meio de processos de dataficação.

O exemplo mais dramático dessa nova visão de ordem social por meio da conexão, por meio da dataficação, vem da China. Na China, existem as plataformas digitais mais integradas socialmente: na verdade, as “superplataformas” como o Alibaba e o Tencent que combinam mídias sociais (algo como Facebook, Twitter e WhatsApp) com sites de *e-commerce* (como a Amazon) e com sites de finanças pessoais. Ao contrário do Ocidente, nenhuma dessas plataformas é criptografada e o governo tem uma estreita relação com os donos dessas plataformas. O governo ajudou no financiamento para a construção dessas plataformas. Vocês já devem ter ouvido falar do “Sistema de crédito social” da China, que o governo chinês planeja tornar operacional até 2020 e que irá criar uma pontuação para cada cidadão. Dependendo dos dados coletados a respeito de cada um online, ao indivíduo será atribuída uma pontuação em responsabilidade social. Em um importante documento de política descrevendo esse novo sistema, o governo chinês utilizou uma expressão interessante para descrever o que isso significa: “uma melhoria de mercado de ordem social e econômica” (Política do Sistema de Crédito Social Chinês, 2014). E, assim, voltamos à questão da ordem social, dessa vez não mais como um conceito teórico, mas com uma visão de um governo, um plano prático para gestão de uma sociedade. Uma visão que, até para os EUA, Patricia Collins chama de “uma prática cívica nada menos do que totalitária”.

## Conclusões

Ao concluir a minha fala, eu gostaria de unir essas reflexões sobre a minha própria jornada intelectual a respeito de como eu troquei a análise do papel da televisão na reprodução da ordem social pelo estudo dos processos de dataficação, e perguntar-me o que, talvez de maneira surpreendente, isso pode dizer a respeito da importância da televisão nos dias de hoje. E, embora eu tenha discutido sobre dados nos últimos minutos, e não sobre televisão, há uma série de implicações importantes

para a televisão que eu gostaria de dividir com vocês. Essas implicações aparecem mais em forma de questões, já que elas não são problemas que eu posso solucionar hoje, mas, sim, perguntas para pesquisas futuras.

Primeiro, precisamos entender até que ponto a natureza das próprias instituições de mídia, incluindo a televisão, está sendo alterada pela dataficação. Assim como mencionei anteriormente, há mudanças em andamento na forma como as instituições de mídia se medem e são avaliadas por quem as financia. Isso está profundamente relacionado a mudanças que ocorrem, de forma independente, nas indústrias de publicidade, onde há cada vez mais investimento em análise de dados e menos na produção criativa: o que, afinal, acontece a longo prazo com a produção de notícias quando os publicitários não estão mais interessados em subsidiá-la através de seus anúncios, em formas de mídia para a audiência geral, como os boletins e jornais? E o que acontece nas indústrias midiáticas como um todo quando a publicidade se torna uma questão de microalvos detalhados e de gestão de dados, e não mais de campanhas publicitárias em nível nacional? Como, na era da dataficação, as instituições midiáticas representam o seu valor na sociedade? Quais serão as implicações para a sociedade quando a instituição midiática paradigmática se torna, globalmente, a Netflix ao invés vez da BBC? Essas são questões de muito longo prazo.

Além disso, há a questão sobre como compreendemos os novos tipos de instituições quasi-midiáticas que nós normalmente chamamos de plataformas. Como é bem conhecido, o Facebook nunca planejou ser uma empresa de mídia e passou muitos anos negando que deveria ter a responsabilidade de uma. Mas está sob pressão esmagadora para assumir responsabilidades pelos conteúdos que circulam em suas plataformas. Ainda assim, o Facebook não é uma instituição conduzida pelos valores profissionais das instituições midiáticas ou pelas habilidades dos profissionais de mídia. É uma empresa que media o espaço para interações sociais e, a partir disso, busca extrair valor no fluxo da atividade social. Esse é um objetivo corporativo que está diretamente



em tensão com a venda de conteúdos de mídia que as pessoas desejem ler e interpretar.

Existe, então, por meio da intensificação dos processos de coleta de dados, um risco de esvaziamento do sentido nas instituições midiáticas em longo prazo? Em caso afirmativo, qual seriam as implicações para outras instituições da modernidade, particularmente, as instituições democráticas? Essa é a crise de hoje e ela está ligada às ameaças crescentes à legitimidade das plataformas de mídia social que estão assumindo alguns dos papéis das instituições midiáticas quando elas não têm os recursos para fazê-lo. E se a confiança em todas as notícias, mesmo as notícias produzidas profissionalmente, caírem à medida que a circulação de informações pelas plataformas se torna cada vez menos segura, mais imprevisível e mais arriscada?

Isso levanta um terceiro tipo de pergunta que é a respeito do tipo de respostas imaginativas a essas transformações que as sociedades podem esperar – ou talvez precisar – das instituições midiáticas. Em um mundo cada vez mais moldado por cálculos ocultos automatizados e pela discriminação, com certeza haverá um papel e uma necessidade ainda maior para as produções imaginativas das indústrias midiáticas, como intérpretes das mudanças que estão ocorrendo. Talvez, como locais de resistência imaginativa para a nova corporativização do mundo social que acabei de descrever.

Onde isso deixa o estudo das instituições de televisão e mídia hoje em dia? Vou resumir o que eu acredito que tenhamos aprendido com as minhas reflexões a respeito do meu pensamento sobre a relação da mídia com a ordem social nos últimos 20 anos. Primeiro, que precisamos reconhecer o novo papel (paradoxal e altamente conflituoso) desempenhado pelas instituições midiáticas em um mundo de contínuas conexões computadorizadas e da própria reconstrução corporativa do social. Precisamos de instituições midiáticas – e de seus recursos imaginativos – hoje, mais do que nunca, para trazer visões de mundos sociais que são mais do que extração automatizada de dados. Em segundo lugar, quando a camada social está sendo transformada por uma nova

visão de ordem social, nós não podemos, enquanto estudantes ou pesquisadores, pensar no papel da mídia na sociedade sem a teoria social. Porque as sociedades que habitamos hoje não são sociedades da mesma maneira que as sociedades de quinze, ou, até mesmo, dez anos atrás. São tipos diferentes de ordens, regidos por diferentes tipos de poder e nós precisamos da teoria para nos auxiliar a entender qual é essa diferença.

Por fim, a teoria social que precisamos para entender esse tipo diferente de sociedade e de ordem social deve ser crítica: deve reconhecer o papel crescente das corporações – e os governos que trabalham lado a lado com essas corporações – reconstruindo um mundo social por meio de vigilância, para o lucro, com o objetivo de construir um novo tipo de ordem social que está em tensão profunda com a própria ideia de democracia. Esse mundo – nosso mundo emergente em muitos países como Reino Unido e EUA, Alemanha e Holanda, Brasil e China – é um mundo onde, ao contrário de qualquer previsão, as instituições midiáticas tradicionais ainda sobrevivem. Mas elas encaram desafios radicalmente novos e têm uma nova e estranha responsabilidade de nos auxiliar, enquanto cidadãos, a imaginar maneiras de evitar um futuro que seja completamente anexado ao capital sem nenhuma alternativa. Minha última pergunta é: seria o poder imaginativo da mídia um dos poucos recursos que restaram que, se voltado na direção certa, poderá nos ajudar a imaginar algo diferente de uma sociedade gerida exclusivamente pela força e pela força dos dados? Eu acredito que sim e é de responsabilidade das universidades e dos intelectuais críticos manter essa esperança viva.

## Referências

- ALTHEIDE, D.; SNOW, R. *Media Logic*. Beverly Hills: Sage, 1979.  
BAUDRILLARD, J. Requiem for the Media. In: *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. St Louis: Telos Press, 1981.

- BELL, C. *Ritual Theory, Ritual Practice*. New York: Oxford University Press, 1992.
- BERGER, P.; LUCKMANN, T. *The Social Construction of Reality*. Harmondsworth: Penguin, 1966.
- CAMPANELLA, B. *Os Olhos do Grande Irmão: Uma Etnografia dos Fãs do Big Brother Brasil*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2012.
- COULDRY, N. *The Place of Media Power: Pilgrims and Witnesses of the Media Age*. London: Routledge, 2000.
- \_\_\_\_\_. *Media Rituals: A Critical Approach*. London: Routledge, 2003.
- \_\_\_\_\_. Pilgrimage in MediaSpace: Continuities and Transformations. *Ethnofoor*, v. XX, n. 1, p. 63-74, 2007.
- \_\_\_\_\_. Does “the Media” have a Future? *European Journal of Communication*, v. 24, n. 4, p. 437-450, 2009.
- \_\_\_\_\_. The Myth of Us: Digital Networks, Political Change and the Production of Collectivity. *Information Communication and Society*, v. 18, n. 6, p. 608-626, 2014.
- COULDRY, N.; HEPP, A. *The Mediated Construction of Reality*. Cambridge: Polity, 2016.
- COULDRY, N.; MEJÍAS, U. *The Costs of Connection*. Stanford: Stanford University Press, 2019.
- DAYAN, D.; KATZ, E. *Media Events*. Cambridge, MA.: Harvard University Press, 1992.
- ELIAS, N. *What is Sociology?* London: Hutchinson, 1978.
- GANDY, O. *The Panoptic Sort*. Boulder, CO: Westview Press, 1993.
- MARTÍN-BARBERO, J. *Communication, Culture and Hegemony*. London: Sage, 1993.
- MELUCCI, A. *Challenging Codes*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.
- TUROW, J. *Niche Envy*. New Haven: Yale University Press, 2007.
- VAN DIJCK, J. *The Culture of Connectivity*. Oxford: Oxford University Press, 2013.

## Sobre o autor

Nick Couldry – Professor de Mídia, Comunicação e Teoria Social da London School of Economics and Political Science.

---

Data de submissão: 20/05/2019

Data de aceite: 13/09/2019

## **Disputas discursivas, legitimação e desinformação: o caso Veja x Bolsonaro nas eleições de 2018**

### **Discursive struggles, legitimation and disinformation: Veja x Bolsonaro case in the 2018 elections**

Raquel da Cunha Recuero<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente artigo foca na temática das disputas discursivas que ocorreram no Twitter durante a campanha eleitoral presidencial de 2018, particularmente no caso da matéria publicada pela Revista Veja no dia 28 de setembro, onde a mesma relatava o processo de divórcio do candidato do PSL, Jair Bolsonaro. Neste, acusações de corrupção e violência eram explícitas. Para a análise partimos de um corpus de 110 tweets originais com o maior número de retweets, onde analisamos as estratégias de legitimação e seu impacto na desinformação. Como resultados, observamos que a disputa se deu, principalmente, entre os veículos noticiosos e a militância apoiadora do candidato. Além disso, o discurso anti-*Veja* que se sucedeu à matéria utilizou estratégias de legitimação baseadas em moralidade e desinformação para contrapor os danos causados.

**Palavras-chave:** desinformação; disputa discursiva; legitimação; twitter; eleições.

**Abstract:** This article focuses on the theme of the discursive struggles that occurred on Twitter during the presidential election campaign of 2018, particularly in the case of a piece published by *Veja* on September 28. The piece reported the divorce process of PSL candidate Jair Bolsonaro. In this, accusations, corruption, and violence were explicit. We analyze a corpus of 110 original tweets with more than 100 retweets, looking for the legitimation strategies used and their impact in disinformation. In the following analysis, we note that the dispute was mainly between news vehicles and the militant support of the candidate. In addition, the

1 Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). Pelotas, RS, Brasil.  
<https://orcid.org/0000-0002-7417-9782>. E-mail: [raquelrecuero@gmail.com](mailto:raquelrecuero@gmail.com)

*anti-Veja discourse that succeeded in the subject used legitimacy strategies based on morality and disinformation to counteract the damage caused.*

**Keywords:** *disinformation; discursive struggles; legitimation; twitter; election.*

## Introdução

A campanha eleitoral presidencial de 2018 no Brasil foi bastante atípica. A sequência de controvérsias da campanha desde a candidatura de Luís Inácio Lula da Silva (PT), barrada pelo STF<sup>2</sup>, e substituída pelo seu vice, Fernando Haddad; as polêmicas declarações de Jair Bolsonaro (PSL) a respeito das minorias, mulheres e o próprio processo democrático<sup>3</sup>; o atentado que este último sofreu em setembro de 2018<sup>4</sup>; acentuou uma extrema polarização política no País. Essa polarização vinha sendo construída através de uma série de eventos posteriores, desde a eleição de Dilma Rousseff (PT), em 2014, por uma pequena margem de votos, passando pelo seu subsequente e polêmico *impeachment*, em 2016, e os escândalos que rechearam o governo de seu sucessor, Michel Temer (PMDB).

Essa divisão, que já começava a aparecer no período pré-campanha, gerou um substrato propício para o espalhamento das chamadas “*fake news*”, dentre outros tipos de desinformação, bem como pelas disputas discursivas geradas por estas. Veículos hiperpartidários e militantes frequentemente criavam informações alternativas àquelas que prejudicavam seus candidatos, divulgadas pela grande imprensa, que foram posteriormente espalhadas nos canais de mídia social<sup>5</sup>. Neste âmbito, esses canais tornaram-se campos de disputas de sentidos, entre notícias e narrativas “alternativas”, buscando atingir os eleitores e, em última análise, influenciar as decisões de voto.

Deste modo, o Twitter atuou também como uma ferramenta importante, de contato entre os candidatos, militantes e eleitores, bem como, por conta de seu caráter mais público e com a participação de atores importantes (SOARES; RECUERO; ZAGO, 2018), como os próprios candidatos e os veículos midiáticos, uma das arenas onde grande parte das disputas apareceu. Assim, compreender como essas disputas foram construídas e quais atores foram engajados é importante para que possamos, também, entender as dinâmicas discursivas e comunicativas das conversações políticas.

Neste trabalho, buscamos investigar um caso emblemático: a disputa discursiva que surgiu em torno da matéria divulgada pela revista *Veja*, em 28 de setembro de 2018<sup>6</sup>, a poucos dias do primeiro turno das eleições. Nesta matéria, que ganhou a capa da revista, os jornalistas relatavam um processo jurídico, ao qual teriam tido acesso, do divórcio do candidato Jair Bolsonaro. No processo, a ex-mulher fazia-lhe uma série de acusações, incluindo corrupção, violência e ocultação de patrimônio. Logo após a publicação, a revista foi acusada de ter recebido 600 milhões de reais para prejudicar Bolsonaro, uma informação que foi largamente espalhada pelos canais de mídia social pelos apoiadores do candidato<sup>7</sup>, tanto veículos partidários quanto militantes e personalidades políticas<sup>8</sup> (embora tenha sido desmentida mesmo por alguns apoiadores<sup>9</sup>, além da imprensa tradicional<sup>10</sup>). Assim, a matéria-bomba do processo foi combatida pela campanha do candidato, tanto na mídia social quanto em sites e vídeos, por outras histórias, porém falsas.

Essas duas ações geraram então a disputa discursiva que analisaremos neste artigo. A questão central que guia este trabalho, portanto, é: “Como ocorreram as disputas discursivas das narrativas anti e pró Bolsonaro no caso da matéria da revista *Veja* no Twitter?”. Queremos observar essas narrativas a partir do prisma da desinformação e da legitimação dos discursos como parte da campanha eleitoral. Para esta discussão, trazemos dados coletados do Twitter com o auxílio de ferramentas de *crawling*, que serão posteriormente apresentadas juntamente com a proposta metodológica.

6 <https://veja.abril.com.br/politica/ex-mulher-acusou-bolsonaro-de-ocultar-patrimonio-da-justica-eleitoral/>

7 <https://theintercept.com/2018/09/28/campanha-de-bolsonaro-fabricou-um-boato-e-o-usou-como-antidoto-contr-a-reportagem-da-veja/>

8 <https://www.diariodobrasil.org/sobre-os-supostos-r-600-milhoes-antagonista-diz-que-jornalistas-da-veja-sao-integros/>

9 <https://www.oantagonista.com/brasil/fake-news-contr-a-veja/>

10 <https://gauchazh.clicrbs.com.br/politica/eleicoes/noticia/2018/10/veja-a-lista-dos-boatos-mais-lidos-sobre-candidatos-a-presidencia-cjmw7m6s502g201piaauc6h7y.html>

## **Conversações políticas, disputas discursivas e legitimação**

Os estudos das conversações políticas e do papel da mídia digital na construção e legitimação da cidadania e da participação democrática são bastante comuns na literatura (PAPACHARISSI, 2002; CHADWICK, 2009; GIL DE ZÚÑIGA e VALENZUELA, 2011, STROMER-GALLEY e WICHOWSKI, 2011). Parte desses estudos focou nos ganhos para a democracia e a cidadania da presença destas arenas de discussão pela facilidade de acesso a esta arena (MENDONÇA e ERCAN, 2015; AGGIO, 2019). Posteriormente, outros estudos relacionando essas conversações à incivilidade e à intolerância como problemas para essas conversações também surgiram (ROSSINI, 2019), trazendo elementos que mostravam também instâncias problemáticas para a democracia e a chamada “deliberação democrática” (MAIA, 2008) nessas arenas. Além dessas questões, levantou-se também a redução da participação política offline por conta dos sites de rede social (HAMPTON, SHIN e LU, 2017), a propaganda negativa (ROSSINI et al., 2018) e mesmo a falta de diversidade no debate político (GRUZD e ROY, 2014; RECUERO e GRUZD, 2019) como elementos igualmente problemáticos para essas conversações.

Este trabalho foca no discurso e na Análise Crítica do Discurso. Deste modo, analisamos as conversações no Twitter do ponto de vista discursivo e não propriamente deliberativo. Por conta disso, investigaremos a noção de disputa discursiva como uma disputa narrativa do processo deliberativo (ROSSINI, 2019) no Twitter, marcando talvez novos elementos relacionados às conversações políticas na arena digital.

A noção de disputa discursiva está relacionada com a disputa pela narrativa hegemônica a respeito de um fato. Assim, os *tweets*, enquanto textos que constroem e compartilham sentidos, disputam entre si, na esfera pública de debate, os sentidos a respeito de um acontecimento. As disputas discursivas, portanto, são partes das estratégias para legitimar ou deslegitimar narrativas (PAIVA, GARCIA e ALCÂNTARA, 2017). O conceito é bastante central na literatura focada em análise crítica



do discurso (ACD), particularmente relacionada às disputas de poder e legitimação (BARROS, 2014). O conceito de disputa discursiva é particularmente relevante para a discussão das conversações mediadas por computador relacionadas à campanha eleitoral de 2018. Isso porque, durante este evento, pudemos observar que ferramentas como o Twitter foram largamente utilizadas para construir e legitimar diferentes versões sobre um mesmo fato, muitas vezes, versões falsas ou fabricadas<sup>11</sup> conhecidas sob a alcunha de “*fake news*”, o que vai ao encontro do que buscamos explorar neste artigo. As disputas discursivas podem ocorrer entre (a) veículos midiáticos; (b) entre veículos e atores; e (c) entre atores (PAIVA, GARCIA e ALCÂNTARA, 2017). Essas três dimensões podem representar também diferentes espaços de disputa do poder simbólico (BOURDIEU, 1992), que está assim relacionado à disputa pela hegemonia do discurso. Para Bourdieu, o poder simbólico está relacionado à disputa pelo poder “estruturante”, onde os sistemas simbólicos são constituídos pela linguagem na busca pela integração e “consenso” social. Esses sistemas, assim, relacionam-se diretamente com o processo de dominação, uma vez que o “consenso” em questão é o da naturalização da dominação e, conseqüentemente, da hegemonia do sentido.

Neste sentido, os textos contidos nos *tweets* tornam-se estratégias para buscar a legitimação de narrativas que buscam influenciar a opinião pública a respeito das eleições e dos candidatos à Presidência. As estratégias, no entanto, contêm disputa, resistência e debate para com essa naturalização das narrativas, disputas, assim, pelo poder simbólico.

Para que possamos compreender como as estratégias discursivas impactam nestas disputas, precisamos compreender também as estratégias de legitimação que são empregadas. A legitimação é compreendida como a validação do discurso proposto. Van Leeuwen (2007) discute essas estratégias à parte de quatro perspectivas macro. Para o autor, as estratégias de legitimação são: (a) autorização, quando o texto remete a uma autoridade pessoal ou institucional que por sua posição social legitima o conteúdo, ou à tradição, costume ou lei (p. 92); (b) avaliação

11 <https://especiais.gazetadopovo.com.br/eleicoes/2018/fake-news/>

moral, quando a legitimação está ancorada em um sistema de valores de uma sociedade ou grupo (embora essas referências possam ser, de acordo com o autor, muitas vezes oblíquas); (c) racionalização, quando a legitimação está ancorada no conhecimento, argumentação ou cognição; (d) *mytophosis*, ou seja, a validação pela construção de histórias onde há a recompensa do “bom” e a punição do “mal”. Essas formas de legitimação também são estratégias que vão atuar nas disputas discursivas. A validação do discurso e da narrativa proposta nas disputas discursivas, assim, dá-se também sob a forma da busca pela legitimação dentro das conversações políticas dos atores.

A legitimação efetiva, no Twitter, dá-se também através das *affordances* do meio. Estudos sobre as práticas sociais e discursivas dos atores neste espaço têm apontado para isso. Boyd, Golder e Lotan (2011), por exemplo, relacionam o *retweet* como prática legitimadora dentro das conversações do Twitter. Assim, para os autores, quando um ator retuíta um determinado texto, ele também atua de modo a legitimar aquele discurso. Outras práticas mais novas poderiam ainda ser acrescentadas ao *retweet*, tal como a “curtida” do próprio Twitter. Assim, a estratégia de reproduzir um determinado *tweet* dezenas de vezes, ou uma determinada *hashtag* durante um debate (RECUERO, 2014), outro exemplo, também estão relacionadas a estratégias de visibilidade que, em última análise, estão relacionadas a disputas pela legitimação.

Essas disputas discursivas no Twitter também influenciam a polarização da conversação. Essa polarização está ancorada na criação das chamadas câmaras de eco (SUSTEIN, 2001), justamente por conta da filtragem do conteúdo que é legitimado (e repassado) ou deslegitimado (e silenciado) pelo grupo. A legitimação em massa de uma determinada narrativa, deste modo, gera uma câmara de eco, ou seja, um grupo onde apenas uma narrativa reverbera e é legitimada, enquanto outras narrativas que desafiem a hegemônica são apagadas. Por conta das estratégias utilizadas na mídia social, tais como a disputa pelos *trending topics* ou o uso de *hashtags* (RECUERO, AMARAL e MONTEIRO, 2013) como modos de declaração de apoio a um determinado candidato

ou narrativa. De fato, mesmo a exposição desses grupos polarizados a discursos opostos, muitas vezes, parece aumentar ainda mais o extremismo dos polos, ao invés de reduzi-lo (BAIL et al., 2018).

Para a discussão que propomos neste artigo, esses elementos fornecem um contexto importante para as disputas discursivas e as estratégias de legitimação utilizadas no Twitter. A questão, porém, é mais complexa. O que acontece quando não estamos falando simplesmente de narrativas diferentes sobre um mesmo fato, mas de disputas de desinformação? Na próxima sessão, discutiremos brevemente o conceito e seus efeitos nas conversações.

### **Desinformação e mídia social**

O conceito de desinformação tem sido amplamente discutido pela literatura, especialmente no que diz respeito a processos políticos decisórios (BASTOS e MERCEA, 2019; TUCKER *et al.* 2018; DERAKHSHAN e WARDLE, 2017 entre outros). A desinformação faz parte das chamadas “desordens informativas”, que compreenderiam a desinformação intencional (*disinformation*) e não intencional (*misinformation*), além da *malinformation* (DERAKHSHAN e WARDLE, 2017). Assim, enquanto a desinformação intencional compreenderia formas de informações falsas intencionalmente criadas para influenciar as pessoas (como, por exemplo, a informação fabricada – as chamadas “fake news”, as informações manipuladas ou descontextualizadas), a desinformação não intencional estaria relacionada com o engano, ou seja, com a informação falsa que se apresenta como falsa, porém, por engano de quem a recebe, é percebida como verdadeira. Nesta categoria, por exemplo, estariam as paródias e sátiras que, com alguma frequência, são tomadas por engano como narrativas verdadeiras. Finalmente a categoria de *malinformation* está relacionada com informações privadas que são tornadas públicas para atingir alguém específico. Assim, diferencia-se das anteriores primeiramente por estar relacionada com informações privadas (enquanto as demais categorias focam em informações públicas), e por estar relacionada a indivíduos (as categorias anteriores focam principalmente em

públicos) e informações que não são necessariamente falsas. Nas desordens informativas, as informações, portanto, são utilizadas para criar dúvidas e desacreditar, ou seja, desinformar.

As desordens informativas, em última análise, também fazem parte do complexo ecossistema das conversações políticas dos últimos anos na mídia social (TUCKER *et al.* 2018). Neste trabalho, tomamos como mídia social o fenômeno da conversação coletiva que emerge das ferramentas da mediação digital, que utilizam particularmente as estruturas dos públicos em rede (BOYD, 2010). Os públicos em rede foram definidos por Boyd (2010) como simultaneamente “(1) o espaço construído pelas tecnologias em rede e, (2) o coletivo imaginário que emerge [deste espaço] como resultado da interseção das pessoas, tecnologias e práticas<sup>12</sup>”. Ou seja, o conceito abrange ao mesmo tempo as *affordances* das tecnologias que permitem a construção de um espaço público coletivo, os públicos que dali emergem e suas práticas sociais. A mídia social, assim, emerge das práticas de informação permitidas pelas *affordances* desses suportes, porém refere-se, exclusivamente, às ações informativas e comunicativas dos atores (e não a todas as suas práticas sociais) que, a partir de suas próprias avaliações, terminam por dar visibilidade a determinadas informações e silenciar ou apagar outras. É do cerne do próprio conceito de mídia social a disputa pela visibilidade e, portanto, a disputa discursiva.

No âmbito da noção de desinformação, entretanto, a mídia social perde seu caráter conversacional. Ali, torna-se uma arma que, através de ativistas políticos (SOARES, RECUERO e ZAGO, 2018), automação através de redes de *bots* (BASTOS e MERCEA, 2019), disparo massivo de mensagens e fabricação de informações (TUCKER *et al.* 2018) busca interferir na esfera pública e manipular o resultado do debate político. A discussão a respeito da “*weaponização*”<sup>13</sup> da mídia social

12 Tradução da autora para: “simultaneously (1) the space constructed through networked technologies and (2) the imagined collective that emerges as a result of the intersection of people, technology, and practice” (p. 39).

13 O termo “*weaponização*” foca a questão dos canais de mídia social serem utilizados como armas em guerrilhas informacionais.

para influenciar a opinião pública e a intenção de voto através desse tipo de ação, assim, também, é a questão de fundo para o estudo das disputas discursivas, uma vez que, neste caso, não se trata de disputas de poder simbólico pela hegemonia de versões de uma mesma narrativa, mas, muitas vezes, de interferências explícitas de circulação de informações falsas. A noção de desinformação intencional e sua influência na disputa discursiva é particularmente relevante para este trabalho porque a disputa discursiva que resolvemos analisar.

## Método

A questão central proposta neste trabalho, assim, é: “Como ocorreram as disputas discursivas das narrativas anti e pró Bolsonaro no caso da matéria da revista *Veja* no Twitter?”. Dentro desta questão, queremos discutir ainda: (1) Quais são as estratégias de legitimação utilizadas nas disputas discursivas a respeito do caso *Veja*? (2) Como essas estratégias resultaram na legitimação ou não dessas narrativas? (3) Como a desinformação atua na disputa discursiva?

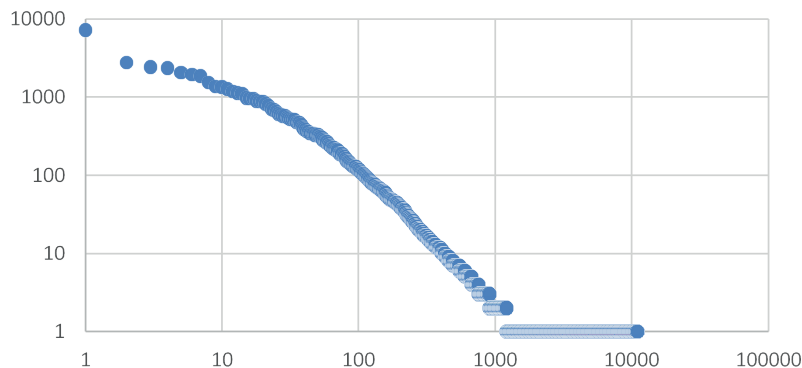
O caso escolhido para esta análise refere-se à matéria da revista *Veja* que trazia informações contidas no processo de divórcio do então candidato à Presidência, Jair Bolsonaro (PSL). A matéria da revista, publicada no dia 28 de setembro de 2018, trazia uma revisão do processo judicial do divórcio litigioso, que continha uma série de acusações ao candidato, incluindo violência doméstica, corrupção e furto<sup>14</sup>. O caso foi rapidamente espalhado pela mídia social e particularmente no Twitter, onde grupos competiam pela visibilidade das *hashtags* #Veja600milhoes e #BolsonaronaCadeia, cada qual apoiando uma narrativa oposta.

14 <https://veja.abril.com.br/politica/capa-veja-ex-mulher-bolsonaro-acusacoes/>  
<https://veja.abril.com.br/politica/ex-mulher-acusou-bolsonaro-de-ocultar-patrimonio-da-justica-eleitoral/>

## Método de Coleta de Dados

Os dados utilizados nesta análise foram coletados a partir do Social Feed Manager<sup>15</sup>, instalado em um servidor local, que coletava automaticamente os *tweets* que contivessem as palavras-chave “Bolsonaro” e “Veja” no período de 28 de setembro (quando foi publicada a reportagem) até 7 de outubro (data do primeiro turno)<sup>16</sup>. A coleta foi realizada de hora em hora, dentro das limitações da API do Twitter. Esses procedimentos resultaram em um conjunto geral: 83.254 *tweets*. Deste conjunto, temos 10.947 *tweets* únicos (ou seja, *tweets* originais, sem contabilizar os *retweets*), dos quais 1.206 com pelo menos um *retweet*. A figura a seguir demonstra a distribuição dos *retweets* (RTs) por *tweets* únicos no conjunto de dados. Como podemos observar, a distribuição mostra alguns *tweets* com alta visibilidade e um grande número de *retweets*, caindo rapidamente para abaixo de 100 *retweets*.

Figura 1: Distribuição dos *tweets* e *retweets* do conjunto de dados (log 10)



Fonte: Autora.

<sup>15</sup> <https://gwtu-libraries.github.io/sfm-ui/>

<sup>16</sup> Embora dezenas de *hashtags* e outras palavras tenham sido usadas para esta discussão, escolhemos uma palavra-chave mais neutra para permitir que se observasse a construção da disputa discursiva com maior amplitude e não pegássemos apenas os ativistas através de *hashtags*.

## Método de Análise de Dados

Para a análise dos dados, utilizamos uma combinação de métodos. Primeiramente, foram utilizados para a análise apenas aqueles *tweets* que foram mais legitimados a partir dos *retweets* (conforme discutimos na sessão teórica deste trabalho). Decidimos, assim, para discutir as disputas discursivas, analisar os *tweets* com um mínimo de 100 *retweets* (aqueles *tweets* de maior impacto). Este limite arbitrário foi escolhido porque (1) era necessário limitar o conjunto de dados para esta análise e (2) como podemos observar na Figura 1, há um decréscimo rápido de impacto abaixo de 100 *retweets*, consistindo em 110 *tweets* originais. Essas unidades foram então divididas entre aqueles que legitimavam a narrativa da revista *Veja* e aqueles que buscavam contrapor-se a esta narrativa através da construção de narrativas alternativas. A partir destes dois subconjuntos, no âmbito do discurso, passaremos a analisar as estratégias de legitimação utilizadas pelos atores e as disputas discursivas na conversação.

## Estudo de caso

Para esta análise, buscaremos compreender (1) as estratégias de legitimação utilizadas pelos *tweets* mais bem-sucedidos em ambos os lados da disputa (VAN LEEUWEN, 2007); (2) as instâncias das disputas narrativas (PAIVA, GARCIA e ALCÂNTARA, 2017; BARROS, 2014) e (3) os efeitos da disputa na propagação da desinformação.

## Disputas Discursivas

Os dados mostram que a principal disputa discursiva se deu em torno da narrativa proposta pela revista *Veja*. O *tweet* que anunciava a matéria de capa é o mais retuitado do conjunto de dados (7.164 RTs). Ao mesmo tempo, entretanto, outros *tweets* bastante circulados trazem narrativas que se opõem ou contradizem a matéria da revista. Assim, de um lado, temos aqueles que reproduziram a matéria ou a legitimaram de outro

modo e do outro, aqueles que desafiaram a narrativa proposta, dentro da disputa que analisaremos.

### **Narrativa da *Veja***

Dentre os *tweets* que corroboram a narrativa da revista *Veja*, temos 35 com até 100 *retweets* e um total de 19.182 *retweets*. Destes, 22 eram provenientes de veículos informativos, incluindo veículos tradicionais, como a própria @veja e a revista @exame, além de veículos alinhados à esquerda, como o @DCM, @cartacapital e @theInterceptBR (o que indicaria também uma circulação maior da informação pelos atores alinhados à esquerda). Também encontramos 13 *tweets* de atores, dos quais um então candidato, @geraldaoalckmin, do PSDB. Nota-se, assim, que a narrativa da revista foi legitimada, primeiramente por veículos de mídia.

Na Tabela 1 vemos as temáticas mais frequentes nos *tweets*:

Tabela 1: Temáticas dos *tweets* da narrativa pró-*Veja*

Temáticas	<i>Tweets</i> originais	RTs
Bolsonaro corrupto	17	4.888
Eleitores	5	2.990
<i>Veja</i> corrupta	3	665
Fake News	3	1.102
Bolsonaro e veja corruptos	2	456
Processo	2	7.284
Bolsonato violento	1	120
Joice Hasselman	1	314
Madonna	1	1.363

Elaboração: Autora.

A maioria dos *tweets* mais retuitados fazia menção à denúncia de corrupção de Bolsonaro no processo (19 *tweets* original e 4.888 RTs) (*Bolsonaro e o furto do cofre; Em reportagem de capa, Veja diz que ex-mulher de Bolsonaro o acusa de furtar cofre e omitir patrimônio em processo...*). Ainda cinco *tweets* (2.990 *retweets*) questionavam os eleitores



de Bolsonaro a respeito do discurso anticorrupção do candidato e da denúncia (*Robôs do Bolsonaro falhando depois da notícia lançada pela Veja #BolsonaroNaCadeia*). Outros três *tweets* (665 *retweets*) reclamavam da própria revista, no sentido de apesar de legitimar a denúncia, apontavam que a revista não era confiável (*A Veja sempre foi tucana. Isso foi dito abertamente até na CPI do mensalão...*). Três *tweets* (1.102 *retweets*) apontavam para a disputa que ocorria, expressamente dizendo que a suposta denúncia de que *Veja* teria recebido dinheiro para falar mal de Bolsonaro era infundada, ou “*fake news*” (*Campanha de Bolsonaro fabricou um boato e o usou como antídoto contra a reportagem de Veja*). Dois *tweets* traziam *links* e informações sobre o suposto processo (7.284 *retweets*, a maior repercussão deste conjunto de dados). Finalmente, outros três *tweets* faziam referência à falta de credibilidade da suposta autora da denúncia de recebimento de dinheiro de *Veja*, a então candidata a deputada Joice Hasselmann (PSL); à violência denunciada nos autos do então candidato Jair Bolsonaro; um terceiro *tweet* falava de a cantora Madonna ter criticado Bolsonaro.

Os *tweets* aqui apontados focam, principalmente, na reputação do candidato, apontando a contradição entre o discurso do candidato e os fatos presentes na matéria. Dentre os veículos (mesmo aqueles alinhados à esquerda), há uma abordagem mais factual e descritiva da história. Dentre os atores, no entanto, há *tweets* mais vinculados à campanha política. É interessante que muitos, apesar de legitimar a matéria da revista, deslegitimam a revista como um veículo informativo apartidário. No entanto, os *tweets* com maior repercussão (*retweets*) são pontualmente aqueles que traziam *link* para o suposto processo original e que desafiavam os eleitores de Bolsonaro.

A seguir, discutiremos as estratégias de legitimação destes *tweets* (Tabela 2):

Tabela 2: Tipos de legitimação por *tweet* original

Tipo de legitimação	<i>Tweets</i> originais	RTs
A/M	14	11.780
A/AM	10	5.245
A/M/AM	3	844
AM	5	600
AM/M	2	434
A/R	1	279

Elaboração: Autora.

A primeira estratégia de legitimação neste conjunto de dados está vinculada à autorização (A). A matéria original, por exemplo, da própria revista *Veja*, explicita: “EXCLUSIVO: Em um processo de mais de 500 páginas, às quais VEJA teve acesso, ex-mulher acusa Bolsonaro de fur-tar cofre”. Não é, assim, a revista *Veja* que “acusa”, mas a “ex-mulher” do candidato, alguém que, supostamente, teria autoridade pessoal, pela situação do casamento, para expor o fato. Além disso, a materialidade da informação (no “processo” judicial) é apresentada logo no início do texto, implicando sua factualidade. Porém, em um segundo momento, quando o *tweet* original é retuitado, a autoridade dilui-se, passando a ser, ao mesmo tempo, da própria fonte (a revista *Veja*, veículo jornalístico) e da história relatada que credita a ex-mulher. Assim, os demais veículos que noticiaram a informação e os atores que também vão repassá-la utilizam a revista e sua reputação para gerar autoridade institucional (jornalística) para o relato (“O processo de separação de Bolsonaro e Ana Cristina, revelado por “*Veja*”, traz...”). A autoridade pessoal ou institucional, assim, vai constituir a categoria da autorização como forma de legitimação. Essa estratégia perpassa a quase totalidade dos textos analisados, o que seria esperado, uma vez que a base da informação é a “credibilidade jornalística” da matéria. Há um total de 28 *tweets* que utilizam a estratégia da autorização, sempre em conjunto com outras formas. Como observamos ainda na Tabela 1, a autorização foi sempre utilizada em conjunto com outra estratégia legitimadora. Os conjuntos

mais frequentes foram autorização e avaliação moral (A/AM), com dez *tweets* e autorização e *mythopoesis* (A/M), com 14 *tweets*. Também podemos observar na Tabela 1 que as estratégias com maior impacto em termos de *retweets* são, justamente, aquelas ancoradas em autorização como forma de legitimação.

A categoria de *mythopoesis* (M) refere-se ao uso de histórias para a legitimação do discurso. Há um total de 19 *tweets* que utilizam essa estratégia de alguma forma. Neste caso, enquadraram-se as matérias dos veículos de mídia de modo geral, que se utilizaram da autoridade em conjunto com a história (A/M), 14 *tweets*. Temos aqui o caso do *tweet* de *Veja*, onde a história é creditada a “ex-mulher” do candidato e os *tweets* dos demais veículos (Ex-mulher acusou Bolsonaro de ocultar patrimônio, diz *Veja*). Vemos aqui presentes a autoridade pessoal da ex-mulher e da revista (“ex-mulher acusa” e “diz *Veja*”), bem como a história de que o candidato teria ocultado patrimônio. Esta estratégia é característica do jornalismo, que busca sempre creditar a fonte o relato do fato e foi observada principalmente entre os veículos e parece ser a categoria de legitimação mais forte nesta narrativa.

A avaliação moral (AM), de acordo com van Leeuwen (2007), é aquela estratégia que faz referência a um sistema de valores, onde as condutas, ações e sujeitos são “bons” ou “ruins”. Vinte *tweets* utilizaram esta estratégia de alguma forma. Como dissemos, a maioria dos *tweets* analisados fazia uma referência explícita ou implícita à corrupção do candidato Bolsonaro, indiretamente atuando sobre sua reputação. A principal categoria que utilizou AM foi aquela que a usou em conjunto com a autorização (A/AM), com dez *tweets*. Esta categoria foi observada principalmente nos comentários usados para divulgar a matéria e, principalmente pelos atores, não pelos veículos (“A reportagem da *Veja* sobre Bolsonaro é muito grave...”). No exemplo, vemos a avaliação moral (*muito grave*) em conjunto com a autorização (*reportagem de Veja*).

O trio avaliação moral, autorização e *mythopoesis* (/AM/A/M) também apareceu nos dados (três *tweets*). Um exemplo é o *tweet* “na @veja: bolso ocultou patrimônio, recebia quase 60k por mês de origem

*desconhecida e foi acusado pela ex de furtar um cofre*”, vemos que sob a aparência da reprodução do fato, o autor faz a referência à autorização da revista, mas afirma que Bolsonaro “*ocultou*” patrimônio e “*recebia*” dinheiro de origem desconhecida. Assim, faz uma avaliação moral direta, conta a história e igualmente usa a autoridade da revista.

A avaliação moral também apareceu em conjunto com a *mythopoesis* (AM/M), quando as histórias divulgadas foram utilizadas, com a avaliação, para legitimar o discurso (dois *tweets*). Finalmente, também encontramos a avaliação moral (AM) como modo único de legitimação em cinco *tweets*. Muitas vezes, a avaliação moral não foi usada apenas como estratégia para legitimar a matéria da *Veja*, mas, igualmente, para deslegitimar os apoiadores de Bolsonaro (2014: *Lula e Dilma na capa da Veja. Bolsominions: ISSO É VERDADE! FORA PT! 2018 e processo com + de 500 páginas mostrando que Bolsonaro é mais sujo que a bolsa de colostomia que ele usa. Bolsominions: FAKE NEWS!!! VEJA COMUNISTA... vcs bolsominions são uma piada pronta*).

### **Narrativa anti-Veja**

Do outro lado, a narrativa construída a partir do discurso anti-*Veja* é consideravelmente maior do que aquela que legitimou e deu visibilidade à matéria da *Veja*. Aqui, tivemos 73 *tweets* originais (com mais de 100 *retweets*) e um volume de 40.878 *retweets* totais. Ao contrário da narrativa que divulgou a *Veja*, esse conjunto de *tweets* tem uma expressiva maioria de atores (69) e apenas quatro veículos, todos partidários (@politoficial, @conexaopolitica, entre outros). Vemos, assim, que nesta instância de discussão, a disputa narrativa dá-se principalmente entre os atores (do lado anti-*Veja*) e os veículos midiáticos (lado pró-*Veja*).

As temáticas abordadas por estes *tweets* também são mais amplas (Tabela 3). Primeiramente, as duas estratégias de ataque à narrativa da *Veja* foram principalmente relacionadas ao sensacionalismo da matéria (16 *tweets* originais e 6.035 *retweets*) e à ilegalidade do acesso da mesma ao processo (14 *tweets*, 2.935 *retweets*), como, por exemplo, *A Veja pegou, usando propina e de forma 100% ilegal, um processo sigiloso em que*

*Bolsonaro é o AUTOR para acusa-lo de coisas gravíssimas(...). Entretanto, o que mais repercutiu e foi legitimado, foi justamente a informação falsa de que a revista Veja teria recebido 600 milhões do Partido dos Trabalhadores para atacar Bolsonaro (15 tweets e 12.976 retweets) (Ex-jornalista da Veja Joice Hasselmann, denuncia que revista recebeu 600 milhões para destruir Jair Bolsonaro na semana da eleição). Ainda aparecem: a narrativa de que os jornalistas da revista estariam envolvidos com a esquerda em geral (PSOL e Partido dos Trabalhadores), com nove tweets e 5.681 retweets (Um dos autores da matéria CRIMINOSA da Veja é filiado ao PSOL. E o “advogado” entrevistado é sócio da mulher de Dias Toffoli.); a narrativa de que a matéria seria “fake news” (fabricada), com nove tweets e 4.443 retweets (A Veja é tão ruim para formular uma notícia falsa que não perceberam que o autor do processo era o Bolsonaro e a não a ex-esposa); o fato de que a ex-esposa de Bolsonaro que está no processo (e que concorria a deputada pelo partido no pleito) teria desmentido as declarações dos autos (quatro tweets e 2.945 retweets) (Ex-mulher de Bolsonaro defende dos ataques da Veja e Folha Se emociona...); acusações de perseguição da mídia a Bolsonaro (três tweets e 2.735 retweets) (Podem ter certeza: a Veja adoraria achar uma denuncia de corrupção ou de algum outro crime contra o Bolsonaro...); acusações de que as fontes utilizadas pela matéria seriam bandidos (três tweets e 1.108 retweets) (A fonte da Veja para acusar o Bolsonaro é o próprio sujeito que roubou o cofre do banco); ameaças à revista e à esquerda (um tweet, 878 retweets) e a notícia de que Bolsonaro teria entrado na justiça pedindo a retirada da revista das bancas (um tweet, 123 retweets).*

Tabela 3: Temáticas mais comuns na narrativa anti-*Veja*

Temas	<i>Tweets</i> originais	<i>Retweets</i>
Sensacionalismo	16	6.035
propina	15	12.976
Processo	14	2.935
Esquerda	9	5.681
fake News	9	4.443
Desmentido	4	2.945
Perseguição	3	2.735
Bandidos	3	1.108
Ameaça	1	878
retirada bancas	1	123

Elaboração: Autora.

Quanto às estratégias de legitimação empregadas (Tabela 4), aqui também encontramos diferenças. Primeiramente, a grande maioria dos *tweets* originais concentrou-se em uma única categoria, que atrelava as histórias que desmentiam ou questionavam a matéria da *Veja* e avaliação moral, julgando a ação da revista (M/AM), com 45 *tweets* originais e o maior número de *retweets* (23.712) (*A revista Veja publicou conteúdo sigiloso, do processo da Vara de Família, para difamar/caluniar Bolsonaro...*). Nesta categoria também se encontram as histórias referentes ao recebimento de dinheiro para que a *Veja* atingisse o candidato (*Já sabemos quem recebeu os 600 milhões para tentar destruir Bolsonaro, foi a Veja. Agora só falta saber quem pagou? #Veja600milhões*). A categoria *mythopoesis*, justamente por trabalhar com histórias, aparece em 55 dos *tweets* analisados, principalmente em conjunto com outras estratégias (notadamente a avaliação moral). Isso é esperado, uma vez que a narrativa anti-*Veja* buscou histórias alternativas que questionassem a veracidade da matéria e a credibilidade do veículo e seus jornalistas.

Na sequência, temos textos com avaliação moral (*Que papelão da Veja!... ou Os Jornalixos estão desesperados, agora a Fake News da Veja, Bolsonaro roubou um cofre.kkkk.*). A avaliação moral (AM) foi a categoria que, em conjunto com as demais, apresentou maior presença no

conjunto de dados (62 *tweets* originais). Tal estratégia era esperada, uma vez que na disputa narrativa, os apoiadores de Bolsonaro buscaram apresentar narrativas alternativas à matéria da *Veja*, que, então, é invalidada pelo grupo pela falta de credibilidade através de uma avaliação da moralidade do que foi publicado (por exemplo, nas acusações relacionadas ao “sensacionalismo” da matéria ou à “perseguição” da mídia contra o candidato).

Tabela 4: Estratégias de legitimação anti-*Veja*

Estratégias	<i>Tweets</i> originais	RTs
M/AM	45	23.712
AM	9	5.205
M	5	2.959
R/AM	5	1.982
A/M	3	3.923
A/M/AM	2	734
A/AM	1	2.060
R/M	1	187
R	1	1.116

Elaboração: Autora.

Finalmente, vimos também alguns *tweets* com racionalização, que aparecem pela primeira vez nos dados, embora de modo pontual (sete *tweets*). Um exemplo é o *tweet* #*Veja600Milhões* *Veja, folha, uol, etc... ainda não vi ninguém mudar de voto com suas publicações ordinárias e sem cabimento*. No texto, o autor explicita que a “estratégia” da revista que buscava atingir Bolsonaro por ter sido paga (#*Veja600milhões*) seria inútil, pois “*não vi ninguém mudar de voto*” por conta das matérias da mídia. A estratégia aqui é a de racionalização, a partir do momento que se busca fazer uma relação de causa e consequência lógica. Outra categoria presente foi a de *tweets* com autorização (seis *tweets*). Aqui, foram feitas referências à ex-mulher de Bolsonaro ter desmentido o que foi dito. Assim, ela, na autoridade de envolvida, desacreditaria os autos do processo. Esses casos apontam que outras estratégias também foram

utilizadas para legitimar as narrativas propostas pelos *tweets*, porém em menor escala.

O uso de *hashtags* aqui também aparece com força. O uso da *hashtag* é visto como uma estratégia para dar visibilidade para a narrativa, contrapondo-a com a *hashtag* da narrativa rival. Assim, entre os *tweets*, encontramos também solicitações de uso de uma determinada *hashtag* para dar-lhe visibilidade (neste grupo, principalmente #Veja600milhoes).

### **Análise: as disputas discursivas, polarização e a desinformação**

No caso específico analisado neste trabalho, pudemos observar, primeiramente, que a disputa discursiva se deu, principalmente, entre os veículos de mídia tradicional que repercutiram a matéria da revista *Veja* (além da própria revista, evidentemente) e os atores apoiadores de Bolsonaro que buscaram deslegitimá-la (PAIVA, GARCIA e ALCÂNTARA, 2017). A disputa, portanto, dá-se em um âmbito muito particular, proporcionado pelas *affordances* da própria mídia social e dos públicos em rede (BOYD, 2010). Esta instância de disputa, onde as narrativas construídas pelos apoiadores podem competir em pé de igualdade e mesmo superar a circulação da narrativa dos veículos de mídia tradicionais, é algo novo e característico da mídia social. No caso que estudamos, vemos claramente que a narrativa anti-*Veja* circulou mais e recebeu mais legitimação. Isso parece sugerir que as disputas discursivas que acontecem entre atores e veículos midiáticos, na mídia social, podem ser disputadas com maior engajamento pelos atores em si, que, apesar de obter menor visibilidade individual (o *tweet* de *Veja*, por exemplo, é o de maior impacto), estão mais engajados em replicar histórias que reproduzam seus próprios pontos de vista, mesmo que essas histórias sejam falsas. A desinformação, assim, torna-se uma arma da disputa pela hegemonia da narrativa e uma arma na disputa pelo poder simbólico (BOURDIEU, 1992).



As estratégias de legitimação (VAN LEEUWEN, 2007) mais presentes em cada grupo parecem reforçar essa ideia. Enquanto nos textos de apoio à revista *Veja* vemos autoridade das partes envolvidas e da própria revista, bem como dos demais veículos como uma das principais estratégias, aliada a textos que trazem materialidade e informações específicas (a *mythopoesis*), do outro lado, a principal estratégia de legitimação é a avaliação moral da matéria, usada em conjunto com a circulação de histórias alternativas. Essas duas estratégias foram alinhadas com a publicação de desinformação (particularmente da história fabricada de que a revista teria recebido 600 milhões para atacar Bolsonaro) e o julgamento moral da revista (sensacionalismo). Deste modo, enquanto de um lado parece-nos que a credibilidade foi central para a legitimação, do outro, há uma desconstrução da matéria com base na moralidade do ataque ao então candidato. Notadamente, a estratégia anti-*Veja* foi atacar a credibilidade do veículo e dos jornalistas seja através de histórias fabricadas ou de falsas conexões entre fatos. Outro elemento relevante diz respeito ao descrédito da revista aparecer tanto no grupo que legitima a matéria quanto no outro. Isso significa que o discurso anti-mídia, que constrói uma narrativa de manipulação e deslegitimação dos veículos tradicionais não foi exclusivo de um dos grupos e, portanto, também pode estar relacionado com a redução do impacto da matéria da revista. A desinformação, assim, foi usada como arma para soterrar e rebater a matéria da revista, de modo similar ao que é exposto no trabalho de Tucker *et al.* (2018).

Neste sentido, a disputa discursiva está bastante relacionada à disputa pela visibilidade, o que no Twitter parece estar fortemente conectado com os Trending Topics. O uso de *hashtags* conectadas com as narrativas que cada grupo defende (no caso #*Veja600milhoes* do grupo anti-*Veja*, que fazia uma referência explícita à história do pagamento ilegal para a revista; ou #*BolsonaronaCadeira*, daqueles alinhados com a outra narrativa, a de *Veja*, que relatava a denúncia da ex-mulher do

então candidato) e a criação de estratégias para “subi-las”<sup>17</sup>. Essa articulação da militância também é importante, pois demonstra que a desinformação é intencional (DERAKHSHAN e WARDLE, 2017).

Esses dados, alinhados com a formação das câmaras de eco (SUSTEIN, 2001), sugerem que a polarização no Twitter, na conversação política a respeito do candidato, dá-se através da alienação discursiva dos grupos, onde em um deles circulam as histórias alternativas e a desinformação, e no outro, a informação dada pelos veículos. Há, assim, uma tentativa de moldar a realidade social de acordo com o alinhamento político dos atores, mais do que com a materialidade das informações em si. No caso que analisamos, a factualidade trazia prejuízo ao candidato Bolsonaro e facilitou a circulação de informações falsas nos seus grupos de apoiadores simplesmente porque estas forneciam uma realidade alternativa, mais alinhada com a percepção construída do mesmo.

Vemos, assim, que a principal estratégia discursiva do grupo anti-*Veja* foi apresentar histórias que reduzissem ou questionassem a credibilidade do veículo e dos jornalistas (em sua maioria, informações fabricadas, como a do recebimento dos 600 milhões, ou manipuladas, como a tentativa de alinhar a revista e seus jornalistas com os partidos de esquerda). A desinformação, a partir das histórias propostas, é associada a julgamento de valor onde os apoiadores do candidato o colocam em um lugar moral superior ao da mídia, da matéria e da revista (“jornalixos”, “sensacionalista”, “insanidade”, “esquerdopata” etc.) (TUCKER *et al.* 2018). Assim, a narrativa parece, ao mesmo tempo, inundar o espaço de discussão com desinformação, de modo a deslegitimar o discurso da revista e dos demais veículos.

Assim, podemos apontar como características importantes desta disputa discursiva analisada, entre atores e veículos midiáticos no âmbito das conversações políticas: 1) o suporte dá aos atores grande poder para desconstruir e deslegitimar as narrativas dos veículos com histórias alternativas que podem repercutir mais; 2) essas histórias podem ser baseadas

17 No jargão do Twitter, usar a *hashtag* repetidas vezes para que apareça nos *trending topics* e daí torne-se visível a todos os usuários.

em desinformação, notadamente, informações fabricadas para rebater a narrativa original, o que significa o uso da desinformação como arma pela hegemonia da narrativa; 3) apesar disso, por conta do efeito das câmaras de eco, parece que as narrativas circulam entre grupos polarizados e, portanto, podem levar esses grupos ao isolamento e à alienação.

## Conclusão

Neste trabalho, buscamos explorar o modo através do qual ocorreram as “disputas discursivas” no Twitter durante a campanha presidencial de 2018, no estudo de caso da reportagem da revista *Veja* que fazia várias denúncias a respeito do então candidato, Jair Bolsonaro (PSL). Vimos que a disputa discursiva em questão aconteceu principalmente entre os veículos de mídia tradicional e a militância apoiadora de Bolsonaro. Pudemos observar ainda que a desinformação foi utilizada como estratégia discursiva, no sentido de contrapor as informações publicadas pela *Veja*. Assim, as informações falsas ou distorcidas utilizadas pelos militantes apoiadores e veículos apoiadores buscavam combater a visibilidade da matéria original. Ainda, vimos que esse discurso se utilizava de vários modos de legitimação, mas particularmente a avaliação moral, relacionada a uma crítica à “moral” da *Veja* e das razões para fazer a matéria, mais do que ao conteúdo da matéria em si. A desinformação neste contexto atuou de modo a atingir a reputação da revista dos jornalistas envolvidos. Do outro lado, entre as estratégias de legitimação daqueles que reproduziram o discurso da *Veja* ancoravam-se na autoridade da revista e das partes envolvidas (ex-mulher do candidato) e nos elementos da própria matéria, buscando apresentar sua veracidade e credibilidade (*mythopoesis*, onde o candidato pregaria moral, porém não teria uma conduta ilibada como propagado). Vimos também que a narrativa predominante no conjunto de dados foi aquela anti-*Veja*, muito mais ativamente propagada. Isso indicaria um envolvimento de militância no sentido de usar esse discurso como uma forma de combater a própria matéria enterrando-a em meio à discussão da credibilidade da revista (o caso da notícia falsa dos 600 milhões).

Este estudo é parte de um estudo maior focado nas conversações no Twitter durante as eleições presidenciais de 2018. Trata de um estudo de caso, focado em uma matéria específica e, portanto, com resultados limitados a este caso. Outros estudos são necessários para que se veja o real impacto desses modos de legitimação.

## Referências

- AGGIO, C. Campanhas on-line, Twitter e democracia: a interação entre campanhas e eleitores nas eleições presidenciais brasileiras de 2010. In: MAIA, R.; PRUDÊNCIO, K.; VIMIEIRO, A. C. *Democracia em ambientes digitais: eleições, esfera pública e ativismo*. EDUFBA, 2018. p. 49-76.
- BAIL, C. A. et al. Exposure to opposing views on social media can increase political polarization. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, v. 115, n.37, p. 9216-9221, Sept. 2018. DOI: 10.1073/pnas.1804840115
- BARROS, M. Tools of Legitimacy: The Case of the Petrobras Corporate Blog. *Organization Studies*, v. 35, n. 8, p. 1211-1230, 2014.
- BASTOS, M. T.; MERCEA, D. The Brexit Botnet and User-Generated Hyperpartisan News. *Social Science Computer Review*, v. 37, n.1, p. 38-54, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1177/0894439317734157>
- BOURDIEU, P. *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1992.
- BOYD, D. Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications. In: PAPACHARISSI, Z. (Ed.). *Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*. 2010. p. 39-58.
- BOYD, D.; SCOTT, G.; GILAD, L. Tweet, Tweet, Retweet: Conversational Aspects of Retweeting on Twitter. *HICSS-43*. IEEE: Kauai, HI, January 6, 2010.
- CHADWICK, A. Web 2.0: New Challenges for the Study of E-Democracy in an Era of Informational Exuberance. *I/S: A Journal of Law and Policy for the Information Society*, v. 5, n. 1, p. 9-41, 2009.
- DERAKHSHAN, H. WARDLE, C. Information Disorder: Definitions. In: *Proceedings of Understanding and Addressing the Disinformation Ecosystem*. Annenberg: University of Pennsylvania, p. 5-12, 2017.
- FAIRCLOUGH, N. *Discurso e mudança social*. Brasília: Editora UnB, 2001.
- FAIRCLOUGH, N. *Analysing discourse: Textual analysis for social research*. London: Psychology Press, 2003.
- GRUZD, A. ROY, J. Investigating Political Polarization on Twitter: A Canadian Perspective. *Policy & Internet*, v. 6, n. 1, p. 28-45, 2014.

- GIL DE ZÚÑIGA, H.,; VALENZUELA, S. The mediating path to a stronger citizenship: Online and offline networks, weak ties and civic engagement. *Communication Research*, v. 38, n. 3, p. 397-421, 2011.
- HAMPTON, K.; SHIN, I.; LU, W. Social media and political discussion: when online presence silences offline conversation. *Information, Communication & Society*, 2017. p. 1090-1107.
- LEEUWEN, T. V. Legitimation in discourse and communication. *Discourse & Communication*, v. 1, n. 1, p. 91-112, 2007. DOI: 10.1177/1750481307071986
- MAIA, R. C. M. Deliberação e Mídia. In: MAIA, ROUSILEY C. M. (Org.). *Mídia e deliberação*. Rio de Janeiro: Ed. FGV, 2008. p. 93-122.
- MENDONÇA, R. F.; ERCAN, S. Deliberation and protest: strange bedfellows? Revealing the deliberative potential of 2013 protests in Turkey and Brazil. *Policy Studies*, v. 36, n. 3, p. 267-282, 2015. DOI: 10.1080/01442872.2015.1065970
- PAIVA, A. L.; GARCIA, A. S.; ALCÂNTARA, V. C. Disputas Discursivas sobre Corrupção no Brasil: Uma Análise Discursivo-Crítica no Twitter. *Rev. Adm. Contemp.*, v. 21, n. 5, p. 627-647, 2017.
- PAPACHARISSI, Z. The Virtual Sphere 2.0: The Internet, the Public Sphere and beyond. In: CHADWICK, A.; HOWARD, N. (Eds.). *Routledge Handbook of Internet Politics*. London, UK, and New York, NY: Routledge, 2009. p. 230-245.
- RECUERO, R. Contribuições da Análise de Redes Sociais para o estudo das redes sociais na Internet: o caso da hashtag #Tamojuntodilma e #CalaabocaDilma. *Revista Fronteiras* (Online), v. 16, p. 60-77, 2014. DOI: 10.4013/fem.2014.162.01
- RECUERO, R.; GRUZD, A. Cascatas de “Fake News” Políticas: Um estudo de caso no Twitter. *Galáxia* (PUCSP), v. 41, p. 31-47, 2019.
- RECUERO, R.; AMARAL, A.; MONTEIRO, C. F. Fandoms, tendencias y capital social en Twitter. In: ARANDA D.; SÁNCHEZ-NAVARRO, J.; ROIG, A. (Org.). *Fanáticos: La Cultura Fan*. 1. ed. Barcelona: Editorial UOC, 2013. v. 1, p. 225-250.
- ROSSINI, P.; BAPTISTA, E. A.; SAMPAIO, R. C.; VEIGA, V. O. Redes de Ataque? Uma análise do uso de campanha negativa no Facebook nas eleições presidenciais de 2014. In: MAIA, R.; PRUDÊNCIO, K.; VIMIEIRO, A. C. *Democracia em Ambientes Digitais: eleições, esfera pública e ativismo*. EDUFBA, 2018. p. 75-96.
- ROSSINI, P. Disentangling uncivil and intolerant discourse. In: BOATRIGT, R.; YOUNG, D.; SOBIERAJ, S.; SHAFFER, T. (Eds.). *A crisis of civility? Contemporary research on civility, incivility, and political discourse*. New York: Routledge, 2019. p. 142-157.
- SOARES, F. B.; RECUERO, R.; ZAGO, G. Influencers in Polarized Political Networks on Twitter. In: *International Conference for Social Media and Society* (SMSociety), 2018, Copenhagen, Denmark. Proceedings for the International Conference for Social Media and Society Copenhagen, Denmark, 2018. p. 1-10. DOI: 10.1145/3217804.3217909
- STROMER-GALLEY, J.; WICHOWSKI, A. Political discussion online. In: CONSALVO, M.; ESS, C. *The handbook of internet studies*. West Sussex, UK: Wiley-Blackwell, 2011. v. 11, p. 168-187.

- SUNSTEIN, C. *Echo Chambers*. Princeton: Princeton University Press, 2001.
- TUCKER, J. A. et al. Social Media, Political Polarization, and Political Disinformation: A Review of the Scientific Literature. 2018. Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3144139>.
- WASSERMAN, S. F. K. *Social Network Analysis*. Cambridge: Cambridge University Press, 1994.

### **Sobre a autora**

*Raquel da Cunha Recuero* – Doutora em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2006), mestre em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2002), graduada em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo pela Universidade Católica de Pelotas (1998) e graduada em Direito pela Universidade Federal de Pelotas (1999). Professora e pesquisadora do Centro de Letras e Comunicação da Universidade Federal de Pelotas e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

---

Data de submissão: 22/04/2019

Data de aceite: 09/08/2019

## Na superfície lisa da história: a imprensa e as formas clandestinas de informação

### On the smooth surface of history: the press and clandestine forms of information

Ramsés Albertoni Barbosa<sup>1</sup>

Christina Ferraz Musse<sup>2</sup>

**Resumo:** O artigo investiga as estratégias utilizadas pelos presos políticos ligados ao Grupo Colina, detidos na Penitenciária de Linhares, em Juiz de Fora, para denunciarem os crimes cometidos pelos militares e resistirem ao regime ditatorial, no Brasil, durante as décadas de 1960 e 1970. A reconstrução histórica foi possível por meio do arquivo de documentos oficiais que comprovam o que se tentou silenciar. Dessa forma, a análise procurou compreender as contradições desses documentos que refletem as atividades que lhes deram origem, pois foram produzidos na vigência de regimes de exceção. A pesquisa se articula em duas frentes complementares, História e Comunicação, cujas “afinidades eletivas” concernem à reflexão acerca das instâncias de interlocução, aos limites e às possibilidades do diálogo entre duas epistemologias.

**Palavras-chave:** arquivos; ditadura; presos políticos; história; comunicação.

**Abstract:** This paper investigates the strategies used by political prisoners linked to the Colina Group, detained in Linhares Penitentiary in Juiz de Fora, to denounce crimes committed by the military and resist the dictatorial regime in Brazil during the 1960s and 1970s. The historical reconstruction was possible through the archive of official documents that prove what was tried to silence. Thus, the analysis sought to understand the contradictions of these documents

- 1 Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Juiz de Fora, MG, Brasil.  
<https://orcid.org/0000-0002-5852-9105> E-mail: ramses.albertoni@ich.ufjf.br
- 2 Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Juiz de Fora, MG, Brasil.  
<https://orcid.org/0000-0002-3107-3734> E-mail: cferrazmusse@gmail.com

*that reflect the activities that gave rise to them, since they were produced under exceptional regimes. The research is articulated in two complementary fronts, History and Communication, whose “elective affinities” concern the reflection about the instances of interlocution, the limits and possibilities of the dialogue between two epistemologies.*

**Keywords:** *archives; dictatorship; political prisoners; history; communication.*



## Os rastros discursivos

Durante as décadas de 1960 e 1970, em Juiz de Fora, na vigência da ditadura civil-militar de 1964, alguns presos políticos, ligados ao Grupo Colina e detidos na Penitenciária de Linhares, denunciaram os crimes cometidos pelos militares e resistiram ao regime ditatorial, todavia, suas ações raramente apareceram na imprensa juiz-forana. Dessa maneira, pode-se refletir, conforme Barbosa (2013), que os anos 1960 foram marcados por processos em que as relações de poder atravessaram os meios de comunicação. Analisar os rastros discursivos do dito e do não-dito é um aspecto importante na formulação do sentido do relato, pois remete à temporalidade do acontecimento; contudo, para que se compreenda os embates sociais travados no campo da memória é fundamental que se evite cair em generalizações, estigmatizando as interpretações, já que o passado é sempre conflituoso e fragmentário. Dessa forma, a partir da reconstrução de algumas narrativas preteridas, a pesquisa encontrou registros de documentos que comprovam a resistência à ditadura civil-militar de 1964 e o silenciamento da imprensa juiz-forana, porquanto algumas dessas narrativas se entranharam pelas frestas dos discursos hegemônicos e quase escaparam ao seu controle.

O acesso aos acontecimentos em questão se deu a partir dos arquivos da própria repressão; não obstante, se os arquivos são instituições de memória cultural, igualmente o são lugares de memória investidos de uma aura simbólica que ultrapassa sua mera aparência material e sua funcionalidade, cujos documentos refletem as atividades que lhes deram origem; portanto, é preciso compreender e analisar suas contradições, seu velamento e seu desvelamento, pois foram produzidos na vigência de regimes de exceção, cuja hipertrofia documental constitui uma de suas características, fraudando as práticas funcionais do Estado, porquanto suas práticas de vigilância e controle agenciam um minucioso trabalho de documentação.

Ao analisarmos os poderes discursivos, pondera-se que não se pode falar de tudo em qualquer conjuntura, pois não se tem o direito de dizer tudo, pois a “vontade de verdade” é, conforme Foucault (2007),

conduzida pela forma como o saber é aplicado em nossa sociedade, como ele é valorizado e atribuído, exercendo poder de coerção sobre outros discursos, já que discurso e poder se imbricam. De acordo com o autor, a produção de discursos, em qualquer sociedade, é controlada com o desígnio de conjurar-lhe os poderes e os perigos, enfraquecendo a eficácia de eventos incontroláveis, no intuito de ocultar as forças que materializam a constituição social. Portanto,

Teria então chegado o momento de considerar esses fatos de discurso, não mais simplesmente sob seu aspecto linguístico, mas, de certa forma e aqui me inspiro nas pesquisas realizadas pelos anglo-americanos como jogos (*games*), jogos estratégicos, de ação e de reação, de pergunta e de resposta, de dominação e de esquiva, como também de luta. O discurso é esse conjunto regular de fatos linguísticos em determinado nível, e polêmicos e estratégicos em outro (FOUCAULT, 2003, p. 9).

Dessa forma, para que a vontade de verdade seja exercida satisfatoriamente, são utilizados procedimentos externos e internos ao discurso. Enquanto os procedimentos externos ao discurso limitam a produção de discursos, interditando a palavra, e definindo o que pode ser dito/não-dito em cada circunstância, através do “tabu do objeto” e do direito privilegiado ou exclusivo de quem fala; os procedimentos internos ao discurso possuem a função de classificar, ordenar e ditar sua distribuição.

Logo, o discurso não reflete apenas o controle do poder, mas é, igualmente, o próprio poder, o que exige dos indivíduos um questionamento sobre a busca de verdade, devendo-se atribuir ao discurso o caráter de acontecimento, que se efetiva sempre no âmbito da materialidade, pois possui seu lugar e tempo bem demarcados. Ao empreendermos a perquirição dos sentidos do silêncio como algo que significa e que se distingue do implícito, que precisa do “dito” para colocar-se sob o sentido, será possível pensar o silêncio como agente da censura que diz respeito ao que não pode ser enunciado em determinadas circunstâncias.

Os Inquéritos Policiais Militares (IPMs), por nós analisados, se constroem como narrativas intertextuais, pois o que constitui a intertextualidade é a relação de co-presença entre dois ou mais textos. A origem

destas formas, no final do século XIX, ocorreu concomitantemente com a formação de certo número de controles políticos e sociais. Por conseguinte, o IPM, conforme Fronza (2017), possibilita ao Ministério Público Militar (MPM) apreciar a prática do fato delituoso com todas as suas circunstâncias, e refere-se à apuração sumária do fato e de sua autoria que, nos termos legais, configure crime militar, possuindo caráter de instrução provisória, cuja finalidade é a de fornecer elementos para a propositura da ação penal; todavia, as perícias, os exames e as avaliações são instrutórias dessa ação e devem observar as formalidades legais quanto à sua realização, cujo encarregado do inquérito deve se restringir à apuração completa dos fatos definidos na portaria de sua designação.

O inquérito, conforme Foucault (2003), é uma forma de verdade definida por meio das práticas judiciária e penal e o seu estudo demonstra como as práticas sociais engendram domínios de saber que além de construir novos objetos, conceitos e técnicas, engendram novas formas de sujeitos e de sujeitos de conhecimento que possuem uma história na sua relação com o objeto, haja vista que a própria verdade possui uma história. O autor aponta que existem duas histórias da verdade, a história interna da verdade, que se corrige por meio da autorregulação, e a história externa da verdade, que se forma em outros lugares de saber por meio de certo número de regras definidas, como as práticas judiciária e penal, porquanto,

As práticas judiciárias – a maneira pela qual, entre os homens, se arbitram os danos e as responsabilidades, o modo pelo qual, na história do Ocidente, se concebeu e se definiu a maneira como os homens podiam ser julgados em função dos erros que haviam cometido, a maneira como se impôs a determinados indivíduos a reparação de algumas de suas ações e a punição de outras, todas essas regras ou, se quiserem, todas essas práticas regulares, é claro, mas também modificadas sem cessar através da história – me parecem uma das formas pelas quais nossa sociedade definiu tipos de subjetividade, formas de saber e, por conseguinte, relações entre o homem e a verdade que merecem ser estudadas (FOUCAULT, 2003, p. 11).

O inquérito, desse modo, é a forma mais característica da verdade em nossa sociedade, cujo surgimento se dá na Idade Média como forma de investigação da verdade no cerne da ordem jurídica.

Portanto, ao se adentrar nos arquivos da “memória institucional” percebe-se que sua configuração evidencia uma pluralidade de memórias que se transformam e se sucedem à medida que novas informações vêm a público, subsidiando mudanças no conhecimento até então existente sobre o regime ditatorial, pois saber sobre o conhecimento é ter consciência que sua origem se encontra nas relações de poder e na maneira como os homens querem exercer, uns sobre os outros, relações de poder (FOUCAULT, 2003). Dessa forma, a investigação e a análise de todo o material recolhido durante a pesquisa procura identificar, consequentemente, as estratégias discursivas utilizadas igualmente pela imprensa e pelas produções clandestinas para narrar os acontecimentos que dizem respeito à cidade de Juiz de Fora, interpretando quais foram os critérios utilizados para narrar ou ocultar os fatos, pois analisar o papel da censura durante o período da ditadura civil-militar é procurar estabelecer um diálogo com a memória construída acerca da ingerência sobre a imprensa e da criminalização dos que se opunham ao poder do Estado. Por conseguinte, será necessário mapear as relações sociais, suas reconfigurações e suas diferentes formas de produção, avaliando seus impactos na produção, circulação e consumo de notícias, estabelecendo os fatos e agenciando a construção de um sentido do passado no presente, garantindo a problematização e a inteligibilidade das representações do passado que perduram na memória coletiva e que ajudaram a consolidar certas narrativas em detrimento de outras.

O manuseio dos documentos desses arquivos institucionais requer cuidados metodológicos que considerem a natureza do funcionamento do regime de exceção, os processos de mediação utilizados e, momentaneamente, suas condições de produção, porquanto, nesses regimes a produção documental reproduz as práticas delituosas, cujo escopo é criar provas contra seus inimigos e, concomitantemente, de se autodefender das acusações que lhe são impingidas. Dessa forma, toda essa documentação

deve ser lida com a marca da suspeita, haja vista que foi produzida em situações marcadas pela violência de situações-limite.

É preciso destacar que o artigo se articula em duas frentes complementares, História e Comunicação, cujas “afinidades eletivas” dizem respeito à reflexão acerca das instâncias de interlocução, aos limites e às possibilidades do diálogo entre duas epistemologias, sendo tomadas, em sentido estrito, como expressão de configurações culturais. Por conseguinte, as afinidades eletivas entre História e Comunicação são o resultado de um arranjo único e de uma inter-relação das partes, o que constitui uma nova entidade que revela as (des)continuidades entre essas duas formas de operacionalização e de compreensão da realidade social. Logo, esse conceito abre possibilidades para a compreensão de realidades e de relações complexas, expandindo o campo para a superação de um reducionismo estrito que apaga as nuances dos significados atribuídos às relações sociais estabelecidas.

Dessa forma, ao construirmos o percurso teórico a partir dos arquivos da memória institucional da ditadura civil-militar de 1964 no Brasil, os conceitos de Comunicação, História, verdade e poder estarão conjugados com a noção de arquivo que não é apenas o registro dos enunciados, mas igualmente sua ordenação hierárquica em várias séries discursivas. Consequentemente, é mister cometer a leitura crítica desses arquivos, descobrindo suas lacunas, rasuras e esquecimentos, propondo, inclusive, a desconstrução desse conceito que se arvora como algo estático e fixo em sua ontologia, de tal modo que se transforma, em sua materialidade, num conjunto de documentos estabelecidos como a positividade da verdade da experiência histórica (DERRIDA, 2001). Ao resgatar alguns conceitos foucaultianos, Derrida (2001) perfaz uma reinterpretação da versão clássica do arquivo presente no discurso da História, enunciando uma concepção original, considerando o arquivo como algo lacunar, sintomático e descontínuo, perpassado pelo esquecimento.

O arquivo, por meio do exergo, o espaço, em moedas ou medalhas, destinado à gravação de data ou de inscrição, comete uma “violência arquivar”, a violência do poder que coloca e conserva o direito,

[...] pois todo arquivo [...] é ao mesmo tempo *instituidor e conservador*. Revolucionário e tradicional. Arquivo *eco-nômico* neste duplo sentido: guarda, põe em reserva, economiza, mas de modo não natural, isto é, fazendo a lei (*nomos*) ou fazendo respeitar a lei. Há pouco, como dizíamos, nomológico. Ele tem força de lei, de uma lei que é a da casa (*oîkos*), da casa como lugar, domicílio, família ou instituição (DERRIDA, 2001, p. 17-18).

Empreender a leitura crítica do arquivo e propor sua desconstrução implica, portanto, não somente articular uma nova interpretação do passado e da tradição, mas, principalmente, uma leitura diversa da concepção da história. O arquivo será interpretado como algo lacunar e sintomático, uma descontinuidade perpassada pelo esquecimento e pelo apagamento, já que discurso e poder se imbricam no conceito de arquivo, haja vista que a verdade não se dissocia da singularidade do acontecimento, pois ele é produzido num espaço e num tempo específicos.

Sendo assim, cabe ao pesquisador reconstruir as partes dispersas, historiando sua *Herkunft* (proveniência) e sua *Entstehung* (emergência), pois nada existe além da disseminação histórica do acontecimento que se desvia constantemente, pois as forças históricas conflitantes se digladiam no acaso da luta, sendo necessário interpretar as sedimentações escondidas sob o véu do visível. O pesquisador submete, assim, as verdades históricas a uma exegese, procurando desvendar as “estratégias de poder” com pretensão de verdade, já que a própria verdade é um acontecimento. Dessa forma, é preciso elucidar quais são as conexões que podem ser observadas entre os mecanismos de coerção e os elementos de conhecimento (FOUCAULT, 2018).

Por conseguinte, considera-se que toda forma de saber possui uma positividade que não se condiciona à cientificidade e que não pode ser julgada por uma referência que não seja o próprio saber. É necessário especificar, dessa forma, um método de investigação que visa entender a ordem interna que constitui um determinado saber, por isso, a análise arqueológica precisa transitar por diferentes formulações conceituais,

pertencentes a diferentes saberes, pois a História se dispunha a “memorizar” o passado, transformando-o em documentos

[...] e fazer falarem estes rastros que, por si mesmos, raramente são verbais, ou que dizem em silêncio coisa diversa do que dizem; em nossos dias, a história é o que transforma documentos em monumentos e que desdobra, onde se decifravam rastros deixados pelos homens, onde se tentava reconhecer em profundidade o que tinham sido, uma massa de elementos que devem ser isolados, agrupados, tornados pertinentes, inter-relacionados, organizados em conjuntos. Havia um tempo em que a arqueologia, como disciplina dos monumentos mudos, dos rastros inertes, dos objetos sem contexto e das coisas deixadas pelo passado, se voltava para a história e só tomava sentido pelo restabelecimento de um discurso histórico; que poderíamos dizer, jogando um pouco com as palavras, que a história, em nossos dias, se volta para a arqueologia – para a descrição intrínseca do monumento (FOUCAULT, 2008, p. 8).

A arqueologia foucaultiana é uma maneira de fazer história que considera todas as práticas discursivas a partir do estatuto do acontecimento, pois o que foi dito instaura uma realidade discursiva que permite deslindar como o homem constrói sua própria existência, já que os sujeitos e os objetos não existem *a priori*, mas são construídos discursivamente sobre o que se fala sobre eles. Enquanto a arqueologia é o método de análise das “discursividades locais”, a genealogia é a tática que faz intervir os “saberes dessujeitados” que se desprendem da análise, porquanto foram qualificados como saberes não conceituais e insuficientemente elaborados por uma hierarquia dos saberes (FOUCAULT, 1999). Assim, no momento em que se resgata esses fragmentos de genealogia, eles correm o risco de serem recodificados e recolonizados pelos saberes de poder. Por isso, o pesquisador precisa estar atento à “batalha dos saberes” *versus* as implicações de poder do discurso científico. Por meio da análise de um conjunto de documentos, é consentido ao pesquisador estabelecer certo número de relações e interpretar todo o material disponível

[...] para apreender por trás dele uma espécie de realidade social ou espiritual que nele se esconderia; seu trabalho consiste em manipular e tratar uma série de documentos homogêneos concernido a um objeto

particular e a uma época determinada, e são as relações internas ou externas desse corpus de documentos que constituem o resultado do trabalho do historiador (FOUCAULT, 2008, p. 291).

A arqueologia documental estaria voltada, então, para o estudo das interpretações, apropriações, criações e regulações do conhecimento por parte das sociedades em determinados momentos históricos, possibilitando a formação de atos de fala enunciativos ou elocutórios que estariam contidos no interior das formações discursivas orientadas por um regime de verdade.

Dessa maneira, a nossa proposta é analisar os processos jurídico-militares da ditadura civil-militar não apenas em seus traços patentes e ostensivos, mas também nas múltiplas leituras autorizadas pela condição de posterioridade do intérprete. Ao analisarmos a arqueologia e a genealogia dos processos jurídico-militares perpetrados na Auditoria da 4ª CJM, podemos sopesar que eles configuram uma prática penal que constrói uma forma da verdade em nossas sociedades, cuja origem pode ser encontrada em uma prática política e administrativa, inclusive, na prática judiciária.

### **O manuscrito apreendido**

Em razão do Processo 73/69 ocorreu o interrogatório coletivo de 12 presos políticos ligados ao Grupo Colina detidos na Penitenciária de Linhares, entre os dias 19 e 20 de março de 1970, na sede da 4ª CJM, em Juiz de Fora, e que durou 27 horas. A sessão fora presidida pelo juiz-auditor Mauro Seixas Telles com a presença dos juízes militares do Conselho Permanente de Justiça, cujo objeto da acusação desse processo militar, que investigava 20 pessoas no total, refere-se à provocação de guerra subversiva, sabotagem e terrorismo, agrupamento paramilitar, propaganda subversiva, posse ilícita de armamentos, apologia de crime contra a segurança nacional, motim, tentativa de homicídio qualificado e favorecimento real.



Os presos políticos interrogados foram Ageu Heringer Lisboa, José Raimundo Jardim Alves Pinto, Marco Antônio de Azevedo Meyer, Marcos Antônio Rocha, Pedro Paulo Bretas, Nilo Sérgio Menezes de Macedo, Afonso Celso Lana Leite, Ângelo Pezzuti, Júlio Antônio Bitencourt de Almeida, Maurício Vieira de Paiva, Murilo Pinto da Silva e Irany Campos. Entretanto, esses presos políticos aproveitaram o interrogatório para denunciarem as torturas cometidas pelo sistema ditatorial, além de questionarem o tribunal militar que os interrogava.

Apesar das graves denúncias pronunciadas no tribunal militar, o jornal *Diário Mercantil*, dois dias depois, em 21 de março de 1970, noticiou o fato de maneira abreviada e ocultou a gravidade dos relatos, feitos pelos detentos, de sevícias, torturas e assassinatos cometidos pelo regime ditatorial, conforme citação a seguir:

Num ambiente de grande tensão, a que se aliou o visível cansaço dos juízes, do promotor Simeão de Faria Filho e dos demais funcionários da justiça, 14 acusados foram ouvidos, e alguns dos depoimentos duraram mais de 3 horas cada um. Segundo informação da Auditoria, são 28 acusados, mas nem todos se encontravam presentes, e outros são apontados como criminosos em outros processos (Conselho Permanente ouviu membros do Grupo “Colina”. *Diário Mercantil*, Juiz de Fora, p. 8, 21 mar. 1970).

No dia 2 de abril de 1970, o 2º tenente da PM Mariano estava de oficial-de-dia na Penitenciária de Linhares, ocasião em que ocorria a visita aos presos políticos. Os irmãos Ângelo e Murilo receberam a visita de seu pai, Theofredo Pinto da Silva, e alguns parentes. Durante a visita, o sargento Edmundo percebeu que Ângelo portava em sua mão um papel dobrado em quatro partes que passou ao seu pai, no momento do abraço de despedida. O sargento, então, aguardou que as visitas se retirassem do recinto e instruiu o cabo substituto da guarda Iguatemir para que apreendesse o tal papel. Assim, o cabo encaminhou Theofredo à Reserva do Contingente, sala contígua à sala de entrevistas, e entregou o papel apreendido ao sargento Gomes. Esse papel era o jornal clandestino *Até Sempre 3*.

O manuscrito *Até Sempre 3* consta de uma peça de 11 folhas de papel branco, tipo seda, sem pautas, numeradas de 12 a 24, grampeadas, com capa em papel de cor amarela, manuscritas a caneta esferográfica de carga azul, em caracteres imitativos tipográficos apresentando como título os seguintes dizeres: “Até Sempre 3 – Caderno Especial – Revista Quinzenal: Debates – Fevereiro – Março/1970 – A ditadura no banco dos réus – H. Expect” (PROCESSO 32/70, p. 381). A primeira página desse manuscrito consta de um editorial em que o autor H. Expect acusa a ditadura civil-militar de imperialismo, relatando que durante a sessão de interrogatório coletivo ocorrida em março, houve um clima tenso em que todos os responsáveis pelo julgamento estavam submissos aos “milicos” e que os réus tiveram suas defesas obstruídas desde a Penitenciária de Linhares, local onde lhes foram confiscados os relatos escritos que haviam preparado para entregar no tribunal militar. Nesse editorial se afirma a tentativa de reconstituição dos aspectos mais importantes do interrogatório coletivo, e conclui chamando o tribunal de farsa.

Após a análise do manuscrito *Até Sempre 3*, foi-nos possível verificar que os interrogados construíram um discurso de conformidade em suas avaliações e julgamentos, porquanto negaram o teor de seus interrogatórios anteriores, formulados sob tortura e coação, além de denunciarem os responsáveis pelas sevícias em diversas instituições e os maus-tratos recebidos na penitenciária. A partir dos autos do Processo 73/69, em que consta os depoimentos referidos no manuscrito *Até Sempre 3*, foi-nos possível também fazer um cotejamento entre os dois discursos, o oficial e o clandestino, e perceber suas semelhanças com leves diferenças de tom.

O capitão Walter, diretor da Penitenciária de Linhares, só fora informado da apreensão do manuscrito *Até Sempre 3*, às 19 horas, do mesmo dia, pelo funcionário público estadual Afonso José, e no dia 3 de abril de 1970, comunicou, em caráter reservado, ao general Itiberê, comandante da 4ª Região Militar, que, no dia anterior, 2 de abril, fora apreendido, pelo serviço de vigilância externa da penitenciária, um documento com “informações subversivas” (PROCESSO 32/70, p. 10).

Após o recebimento dessas informações, o general emitiu a Portaria 06/J, em 7 de abril, determinando a instauração, com a possível urgência, do IPM e designou o capitão Verlangieri como encarregado do inquérito. As primeiras ações do capitão fora emitir, em 15 de abril de 1970, um mandado de prisão contra Theofredo e no dia 25 de abril, em virtude da suspeita de existência de outros informes e/ou objetos proibidos em poder dos presos políticos e dos presos comuns, realizar uma diligência na Penitenciária de Linhares em que foi possível caracterizar a continuada atividade delituosa por parte dos detentos. Contudo, com a finalidade de não tumultuar a investigação do Processo 32/70, o capitão resolveu não arrolar indiscriminadamente os documentos e objetos apreendidos, deixando sua interpretação e análise para um outro IPM, mais específico (PROCESSO 32/70, p. 221).

No dia 7 de maio de 1970 fora publicado o Relatório do capitão Verlangieri, indiciando todos os envolvidos do processo, e enviado ao general comandante. Em 15 de maio de 1970, o general Itiberê enviara a Solução do IPM ao juiz-auditor Mauro Seixas Telles que, contudo, no mês seguinte, esclareceu que os denunciados Ângelo e Murilo tiveram a ação penal sustada em virtude de terem sido banidos do território nacional, conforme o AI-13, de 5 de setembro de 1969. Ângelo e Murilo estavam entre os 40 presos políticos trocados pelo embaixador alemão, Ehrenfried Anton Theodor Ludwig von Holleben, sequestrado pela guerrilha urbana, em 11 de junho de 1970, e foram levados à Argélia.

Após várias diligências e apreensões de documentos, o procurador-militar substituto da Auditoria da 4ª CJM, Joaquim Simeão de Faria Filho, ofereceu, em 23 de julho de 1970, denúncia contra Theofredo, Ângelo, Murilo e, posteriormente, Ângela Maria Pezzuti, acusada de levar informações para os sobrinhos detidos, e Erwin Rezende Duarte, acusado de propaganda subversiva e apologia de crime contra a segurança nacional (PROCESSO 32/70, p. 232).

Nessa mesma data, o procurador-militar solicitara ao juiz-auditor o exame grafotécnico do manuscrito *Até Sempre 3* com relação aos presos políticos Nilo Sérgio Menezes, Délio Fantini, Erwin Rezende Duarte,

Jorge Batista Filho, Pedro Paulo Bretas e Júlio Antônio Bittencourt de Almeida, para revelar a autoria do manuscrito, cuja culpa recairia sobre Erwin que, entretanto, nega a autoria do manuscrito apreendido, solicitando novo exame grafotécnico, mais rigoroso que o anterior. Contudo, os peritos constatam novamente “perfeita convergência de características gráficas morfo-cinético-estruturais entre os grafismos motivo e padrão ora confrontados, podendo afirmar, categoricamente, a procedência gráfica comum destas peças” (PROCESSO 32/70, p. 382). No entanto, ao final do Processo 32/70, a autoria do manuscrito *Até Sempre 3* continuará a ser uma incógnita.

O julgamento final dos acusados, com as absolvições de todos os envolvidos no processo, ocorreu entre os dias 10 e 23 de agosto de 1971, na sede da Auditoria da 4ª CJM, na Sala de Sessões. O julgamento de Theofredo, Ângela e Erwin ocorreu no dia 10 de agosto de 1971, em audiência pública. Os membros do Conselho Militar argumentaram que o Processo 32/70 versava a respeito de alguns presos políticos acusados de terrorismo e liderados por Ângelo. Segundo o Conselho, esses presos políticos deram continuidade a atividades “comuno-subversivas” dentro da Penitenciária de Linhares através da “já demais conhecida guerra psicológica adversa”, visando levar ao conhecimento público, de maneira desvirtuada, “uma ideia truncada do que fora um ato processual” (PROCESSO 32/70, p. 501). Por fim, o Conselho Militar concluiu que como o manuscrito *Até Sempre 3* não conseguira amearhar a publicidade desejada, o que consumaria o delito, resolveu-se entender que o fato não chegou a ferir a norma penal e, por unanimidade, julgou improcedente a denúncia, reconhecendo que os fatos narrados não chegaram a tipificar delito. Posteriormente, fora extinta a punibilidade de Ângelo nos outros processos militares a que respondia, em razão de seu óbito, ocorrido na França, em 1975. Em 3 de setembro de 1979, oito anos após o encerramento do Processo 32/70, o Conselho Militar decretou extinta a punibilidade de Murilo, em face da Lei nº 6.683/79, a Lei de Anistia.

## O que resta é o silêncio

Ao analisar a vasta documentação disponível, foi-nos possível averiguar que a imprensa juiz-forana explorou o fato do golpe civil-militar ter se iniciado em Juiz de Fora, e não obstante todo o seu empenho em defender o golpe civil-militar, se calou diante das atrocidades cometidas pelo regime ditatorial. Dessa forma, conforme Barbosa,

Apesar de termos que considerar que a censura política em momentos de autoritarismo age de forma intermitente, não constante e de maneira diferenciada em relação aos veículos de comunicação, desde o Golpe de 1964 instauraram-se mecanismos diversos para controlar as informações veiculadas. O argumento frequentemente apresentado para a instituição da censura em todas as dimensões da vida cultural do país coloca em evidência o papel que se atribuía aos meios de comunicação: além de informar, deveriam orientar a população, tutelados pelo Estado. Os conteúdos que poderiam servir de estímulo à oposição dos militares deveriam ser alijados das publicações (BARBOSA, 2013, p. 296-297).

O argumento-padrão utilizado por certa imprensa, para justificar as ações de exceção, é que se vivia um período de “guerra” promovida pelos “terroristas” comunistas.

Com relação à justiça militar, o almirante-de-esquadra Júlio de Sá Bierrenbach, ex-ministro do STM durante a ditadura, comenta que o caso mais complicado que enfrentou foi o do preso político Paulo José de Oliveira Moraes, membro de uma quadrilha de assaltantes de bancos e réu em vários processos. Segundo o militar,

De um modo geral, acredito que esse foi o melhor serviço que prestei à Justiça Militar. [...] Teve ampla repercussão, e, não tenho dúvida, reduziu muito a prática de torturas e sevícias nas delegacias policiais de vários estados do país. [...] Ouvei de vários advogados que nos julgamentos em segunda instância, isto é, no Tribunal, os juízes devem se restringir ao que consta dos Autos. Mesmo depois de assumir o cargo, várias vezes ouvi: “O que não está nos autos não está no mundo”. Esse caso, eu digo que foi um bom serviço porque as polícias aí ficaram... vendo que a gente checava tudo (BIERRENBACH, 2010, p. 4-6).

O ministro Bierrenbach ficara famoso por respeitar os presos políticos e por agir de forma ética.

Conforme depoimento de Antônio Modesto Silveira, advogado de vários presos políticos que foram julgados em Juiz de Fora, à CMV-JF, existiam dois tipos de juízes na cidade, um, que era visto com muita frequência bêbado, frequentador da zona de prostituição da cidade, e

[...] um juiz aqui chamado Antônio Arruda Marques, era um juiz auditor, muito correto e digno. [...] Pois bem, [...] esse juiz digno de direito, [...] ele simplesmente mandou ofício pro [...] Superior Tribunal Militar, informando o que tinha acontecido e mais, enquanto eles não mandarem a lista legal ele não tem condição ética e nem legal de fazer audiência e disse “Estou com a auditoria fechada até que a lei seja cumprida”. [...] O que que acontece, a ditadura se encarrega de cassar os direitos e até a função do juiz (DEPOIMENTOS, 2017, p. 7-9).

Por conseguinte, ao recuperarmos o conteúdo dos processos jurídico-militares, em que são narrados os julgamentos de vários presos políticos e cotejando-os com as notícias divulgadas pela imprensa juiz-forana, observa-se a incapacidade da imprensa em relatar os desmandos das forças repressoras e, em alguns casos, até o apoio explícito.

Em depoimento à CMV-JF, o fotógrafo do jornal *Diário Mercantil*, Antônio Geraldo Carvalho, vulgo Toninho Carvalho, comenta sobre a rotina de trabalho num período de ditadura:

[...] porque nós, como fotógrafos, a gente é mais uma... quase que uma máquina, né. [...] Então, quantas entrevistas foram feitas comigo lá, eu fui fazer com o repórter lá na Penitenciária de Linhares, quantos julgamentos já fui ali na Praça Antônio Carlos pra fazer, fotografar o julgamento de algum preso político, né. E na Penitenciária de Linhares praticamente metade era preso político, né. Então, assim, tem vários momentos em que eu tive lá na Auditoria de Guerra... da Justiça Militar, e fui impedido de fotografar (DEPOIMENTOS, 2017, p. 2-3).

O jornalista Wilson Cid, correspondente na época, em Juiz de Fora, do jornal *O Globo*, em depoimento à CMV-JF, menciona que chegou a assistir a alguns julgamentos na Auditoria da 4ª CJM e que presenciou

algumas situações interessantes, todavia, para nossa surpresa, afirma que não tivera acesso a informações sobre maus-tratos a presos políticos. Segundo ele,

As prisões a gente sabia que havia as prisões, sobretudo quando começaram os julgamentos na Auditoria, porque entrava o promotor denunciando e entrava o advogado fazendo a defesa, e a gente ali, então, ficava sabendo. [...] Mas assim, saber diretamente do preso, fulano está apanhando, fulano foi ser indiciado, na época era complicado. A gente não tinha acesso a esse tipo de informação. [...] Mas lidar com a censura, isso é muito chato, deixa uma marca que você não quer nem saber. A marca mais grave disso tudo é a que criamos uma geração de jornalistas preocupados... na escrita, “segundo disse, fulano de tal declarou”, o jornalista às vezes tem medo de assumir a informação. Ele atribui ao outro (DEPOIMENTOS, 2017, p. 4-5).

Fica-nos a impressão que o jornalista ficou gravemente marcado pela censura.

No entanto, o advogado Antônio Modesto corrobora a versão dos presos políticos ao afirmar que ouviu, de seus clientes, vários relatos sobre tortura em Juiz de Fora.

Mas, ah, busquei ouvir pelos clientes meus, não tinham a gravidade que eu vi de certos lugares como, por exemplo, da Casa da Morte de Petrópolis, do DOI-CODI do Rio, do DOI-CODI de São Paulo e outros lugares do Brasil. De qualquer maneira, eu vi uma coisa e tenho curiosidade até hoje de saber. Eu ouvia referências de uma casa onde se torturava e houve até sugestão de que desapareceu gente de lá, uma casa da beira do rio [Rio Paraibuna], do lado do rio, uma coisa assim. Pode ser que tenha havido uma casa junto do rio, não sei se de cá ou de lá, mas uma casa onde aconteciam coisas graves e que até hoje eu não ouvi falar qual era o endereço desta casa, como há em outros estados também, né! (DEPOIMENTOS, 2017, p. 9).

Outro advogado de presos políticos a confirmar os casos de tortura em Juiz de Fora é Winston Jones Paiva, em depoimento à CMV-JF. Conforme o advogado:

Eu vi casos de tortura, muitas vezes não tortura física, mas tortura psicológica, que às vezes é até pior do que a tortura física, como o caso do Avelino Coque Torres que foi encapuzado, colocado nu em um lugar refrigerado e ameaçando levar a família dele para Ilha Grande. Então, essas ameaças assim aconteceram muito, e eu posso dar esses dois exemplos pra vocês entenderem que, de fato, houve tortura. Ninguém pode negar que houve tortura. [...] Me parece, eu não tenho certeza, mas me parece que o Avelino foi para o QG, Quartel General. Aqui eram três lugares, o QG, era o 10° BI, 10ª Brigada de Infantaria e a Penitenciária Edson Cavaliere (DEPOIMENTOS, 2017, p. 3).

O professor e dramaturgo José Luiz Ribeiro, na década de 1960, trabalhava como jornalista no jornal *Diário Mercantil* e relatou, em seu depoimento à CMV-JF, que:

A gente sabia o que estava acontecendo, xingava e tudo, né, mas na hora de escrever tinha um editor. [...] Esse processo, então, se conseguia modificar porque as coisas aconteciam porque Juiz de Fora recebeu os presos políticos; eles eram julgados aqui, então, muita coisa acontecia, muitos companheiros foram presos (DEPOIMENTOS, 2017 p. 3).

Dessa forma, ainda não nos foi possível confirmar de modo satisfatório a veracidade das informações sobre casos de tortura ocorridos em Juiz de Fora, pois, por enquanto, só temos relatos de pessoas envolvidas diretamente com o processo repressor.

Outro profissional da imprensa a falar sobre o período é o jornalista Paulo César Magella que esclarece, em seu depoimento à CMV-JF, algumas questões a respeito da censura e da autocensura, pois se havia o trabalho da repressão e o medo, havia também o interesse financeiro das empresas de comunicação:

É bom entender que nós estávamos em uma conjuntura de medo naquela época. Era uma autocensura? Era, mas as pessoas andavam com o freio de mão puxado, digamos assim. Mas com o governo Geisel, com essa descompressão, as pessoas começaram a ter um pouco mais de ousadia. Havia muito medo também de perder a concessão. Mas o jornal já começou a avançar. [...] E aí você tinha que fazer uma cobertura, as rádios tinham que fazer quase que obrigadas. 7 de setembro tinha que transmitir.



E na véspera você tinha que ir ao quartel pegar a ordem dos desfiles, tinha que ficar no palanque, “passa agora a tropa tal”... Era um negócio assim muito pressionado. [...] Medo e até mesmo interesse, naquele tempo, de ficar... massa publicitária... pressão. Não vamos também falar que não éramos... Os jornais também não eram tão resistentes. Muitos não eram resistentes. Muitos participavam também, sabiam o que estava acontecendo e foi feita a cobertura. [...] Os jornais, ainda mais do interior, onde havia uma pressão muito grande econômica. Se você não fizesse uma cobertura adequada, você teria retaliações (DEPOIMENTOS, 2017, p. 6).

Dessa forma, ao analisarmos os poderes discursivos (FOUCAULT, 2007) da imprensa, dos documentos oficiais e dos jornais clandestinos foi-nos possível perceber como se conduz a vontade de verdade em nossa sociedade, pois a forma como o saber legal e legítimo é produzido, aplicado, valorizado e atribuído, permite que se exerça poder de coerção sobre outros discursos, considerada ilegal e ilegítima, interditando-lhes a palavra e conjurando-lhes a eficácia e a ameaça, cujo intuito é ocultar as forças que materializam a constituição social, haja vista que o discurso não reflete apenas o controle do poder, mas é, igualmente, o próprio poder.

Assim sendo, é preciso que se deixe bem claro que não é que os profissionais da imprensa não soubessem ou fossem censurados pelo sistema repressivo instituído a partir de 1964, mas que muitos profissionais se calaram, por medo ou por apoiarem a ditadura, diante das incisivas revelações, enquanto outros foram coniventes com os crimes cometidos. Fica-nos claro, conseqüentemente, que o silenciamento, mesmo após décadas do acontecido, e, em alguns casos, a adesão foram a marca característica da imprensa durante a ditadura civil-militar de 1964 no Brasil.

## Referências

- BARBOSA, M. *História da comunicação no Brasil*. Petrópolis: Vozes, 2013.
- BIERRENBACH, J. S. *Depoimento*. 07/06/2006. Rio de Janeiro, CPDOC/SUPERIOR TRIBUNAL MILITAR, 2010. 14p. Disponível em: <http://www.fgv.br/cpdoc/historal/arq/Entrevista1522.pdf>. Acesso em: 8 maio 2018.
- CMV-JF. *Comissão Municipal da Verdade*. Disponível em: [www.ufjf.br/comissaoda-verdade/2016/09/21/livro-da-comissao-municipal-da-verdade-ganha-segunda-edicao](http://www.ufjf.br/comissaoda-verdade/2016/09/21/livro-da-comissao-municipal-da-verdade-ganha-segunda-edicao). Acesso em: 30 nov. 2017.
- DEPOIMENTOS. *Depoimentos à Comissão Municipal da Verdade de Juiz de Fora*. Disponível em: [www.ufjf.br/comissaodaverdade/depoimentos](http://www.ufjf.br/comissaodaverdade/depoimentos). Acesso em: 30 maio 2017.
- DERRIDA, J. *Mal de arquivo – uma impressão freudiana*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2001.
- DIÁRIO MERCANTIL. Setor de Memória da Biblioteca Municipal Murilo Mendes. Juiz de Fora, Minas Gerais.
- FOUCAULT, M. *A arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.
- FOUCAULT, M. *A ordem do discurso*. São Paulo: Loyola, 2007.
- FOUCAULT, M. *A verdade e as formas jurídicas*. Rio de Janeiro: NAU, 2003.
- FOUCAULT, M. *Em defesa da sociedade*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FOUCAULT, M. *Qu'est-ce que la critique? Critique et Aufklärung*. *Bulletin de la Société Française de Philosophie*, v. 82, n. 2, p. 35-63, avr/juin, 1990. Disponível em: <http://portalgens.com.br/portal/images/stories/pdf/critica.pdf>. Acesso em: 3 abr. 2018.
- FRONZA, D. *Inquérito Policial Militar*. Disponível em: <http://www.direitonet.com.br/artigos/x/30/99/3099/>. Acesso em: 8 jun. 2017.
- PROCESSO 73/69. Auditoria da 4ª CJM – STM.
- PROCESSO 32/70. Auditoria da 4ª CJM – STM.

## Sobre os autores

*Ramsés Albertoni Barbosa* – Professor de Literatura. Mestre em Poética pela UFRJ. Mestrando em Comunicação pelo PPGCOM-UFJF. No presente artigo, o autor atuou na pesquisa dos arquivos, na interpretação dos dados recolhidos, na revisão bibliográfica e na redação do texto.

*Christina Ferraz Musse* – Mestre em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2001) e doutora em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2006). Professora/Coordenadora

do PPGCOM-UFJF e líder do Grupo de Pesquisa COMCIME. No presente artigo, a autora atuou na concepção do desenho da pesquisa e desenvolvimento da discussão teórica.

---

Data de submissão: 24/04/2019

Data de aceite: 22/09/2019

## Quando a imagem é corpo: modos de sobreviver à máquina colonial

### When image is body: ways to survive the colonial machine

Fernando Antônio Resende<sup>1</sup>

Roberto Robalinho<sup>2</sup>

Diego Granja Amaral<sup>3</sup>

**Resumo:** *Este artigo parte dos vestígios de uma escrava africana enterrada na região portuária do Rio de Janeiro e do filme “Era o Hotel Cambridge” (Brasil, 2016), sobre uma ocupação no centro de São Paulo, com o objetivo de discutir como a imagem configura um corpo a partir de situações liminares. A proposta é observar a emergência intermitente das imagens e daquilo que é relegado à posição de resto, rastro, e vestígio na estrutura do poder colonial. Dos ossos humanos, que clamam um acerto com um passado escravagista, ao esqueleto de um edifício abandonado pela especulação e reinventado como corpo político por refugiados e sem-teto brasileiros, a imagem é a instância que conduz as demandas políticas no tempo. É a insistência de uma memória marginalizada, violentada, mas que recusa o apagamento. Como gesto de criação, persistência e (r)existência, a imagem nos serve como instrumento analítico para pensar contextos pós-coloniais e suas sobrevivências.*

**Palavras-chave:** *corpo; tempo; imagem; pós-colonial; sobrevivência.*

**Abstract:** *Having as a starting point the human remains of an African slave buried in Rio de Janeiro’s harbour and the film “Era o Hotel Cambridge” (Brazil,*

1 Universidade Federal Fluminense (UFF). Niterói, RJ, Brasil.  
<https://orcid.org/0000-0002-7878-4840> E-mail: fernandoaresende1501@gmail.com

2 Universidade Federal Fluminense (UFF). Niterói, RJ, Brasil.  
<https://orcid.org/0000-0001-7642-9805> E-mail: rrobalinho78@gmail.com

3 Universidade Federal Fluminense (UFF). Niterói, RJ, Brasil.  
<https://orcid.org/0000-0002-1785-5131> E-mail: diegoamaral000@gmail.com

2016), *about a squat in downtown São Paulo, we will discuss how an image configures a body in extreme situations. We aim to observe the intermittent emergence of images and what is considered rest, trail and remains of colonial power structures. From human bones that claim reparation from their slave past, to the skeleton of an abandoned building reinvented as political body by refugees and Brazilian homeless, image is the instance that carries political demands in time. It is the insistence of a marginalized and violated memory that refuses to be erased. As a gesture of creation, persistence and re-existence, image becomes an analytical tool to understand postcolonial contexts and its surviving remains.*

**Keywords:** *body; time; image; postcolonial; survival.*

## A imagem em uma geografia exaurida

Este artigo parte de duas experiências radicais de violência e aniquilação da vida para pensar como é possível fazer surgir, da lama inerte, um corpo, uma vida e uma imagem. Como uma forma de pensar nossa trajetória colonial, olharemos primeiro para os vestígios da escravidão: ossos encontrados na região portuária do Rio de Janeiro. Eles são restos que configuram uma imagem, e pensá-los é pensar a imagem e suas complexas camadas que, como nos indica Didi-Huberman, devem ser “entendidas ao mesmo tempo como documento e como objeto de sonho, como obra e objeto de passagem, como monumento e objeto de montagem, como não saber e objeto de ciência” (2012, p. 209). Ou seja, no porto do Rio, os ossos de africanos escravizados são o que não devia existir, são a imagem do inimaginável, a imagem de um genocídio que insiste em se fazer presente. Porém, conforme também veremos, através de múltiplos agenciamentos, eles encontram um caminho para superfície, tornando-se um corpo que existe apesar de tudo.

O olhar para os ossos, imagens que restam da escravidão, nos servirá, num segundo momento, para compreender como o filme “Era o Hotel Cambridge” (Eliane Caffé, Brasil, 2016) elabora também um corpo que se constrói a partir das sobras do capitalismo mundial. São os refugiados de diversos países e os sem-teto brasileiros, que sobre o abrigo de um hotel abandonado no centro da cidade de São Paulo, conseguem produzir uma experiência comum, desafiando os poderes constituídos. São nordestinos, congoleses, palestinos e mesmo enfermeiras, garis, eletricitas, auxiliares de escritório, entre tantos outros, que a Frente por Luta de Moradia chama no filme de “a base”. Em condições de expropriação extrema, eles próprios se constituem como um corpo através do hotel e do próprio filme.

Os ossos, no Porto do Rio, os refugiados e o hotel, no filme, são aqui entendidos como operadores de invenção corporal e subjetiva, tributários não apenas da composição de um corpo, mas de uma imagem capaz de constituir um corpo, dilacerado, muitas vezes, através de múltiplos agenciamentos. Enquanto sobras, eles partilham de uma relação

de poder que os subjuga a um grau zero subjetivo que podemos chamar de “precarização” (BUTLER, 2004).

Por este viés, a sugestão é pensar tanto a constituição de um corpo a partir dos ossos, como também o “ser refugiado” enquanto condição de resistência política, processo que passa pela articulação de uma imagem e pela reinvenção de um corpo, sendo ambos, ao mesmo tempo, sobrevivência à aniquilação e evidência de um processo histórico de extermínio simbólico e material. Parte do nosso objetivo é alinhar o pensamento em torno de um “processo de africanização do mundo”, que Mbembe (2003) entende como sendo a precarização e a objetificação do outro, com o “Nós, os refugiados”, de Hannah Arendt (2013), em que a condição de apátrida do refugiado se torna uma condição histórica de vanguarda e abertura para compor qualquer outra e múltipla subjetividade.

Sob esta perspectiva, partimos da premissa de que diante de um mecanismo de poder colonial, do qual fazemos parte, e que tem por base a invenção e a dominação do outro, é possível, apesar de tudo (DIDI-HUBERMAN, 2003), produzir imagens do inimaginável. Isto posto, defendemos a hipótese de que é possível produzir um pensamento sobre nossa experiência colonial, a partir de uma reflexão de como as sobras, os rastros, as lacunas, as margens da máquina colonial, sejam elas ossos, sejam elas um filme sobre um hotel ocupado, configuram a todo momento imagens. Assim, propomos pensar esses restos inacabados a partir da imagem, uma vez que suas sobrevivências estão a todo momento, de forma intermitente, reverberando e produzindo outras imagens.

Irit Rogoff (2006) nos diz que o capitalismo global contemporâneo engendra “geografias exauridas”, que exigem diferentes pensamentos, abordagens e outros instrumentos analíticos, distintos daqueles que as ajudaram a torná-las o que elas hoje são. Nessas geografias, entendemos, convergem, através de constantes disputas de poder, os restos inacabados da máquina colonial. E é deste mesmo chão destroçado, sugerimos, que brotam modos de vida que irão, à sua maneira, produzir fissuras, em um processo aberto que não se encerra.

Nesse sentido, se a imagem é capaz de “criar ao mesmo tempo sintoma (interrupção no saber) e conhecimento (interrupção no caos)” (DIDI-HUBERMAN, 2012, p. 214), sugerimos que é a sua aparição no porto do Rio de Janeiro e sua conformação no filme de Caffé que também produz outras geografias. Isso nos exige atenção permanente e também nos permite dizer que com ela, a imagem, é preciso pensar. Por este caminho, mais do que escovar (BENJAMIN, 2008), o que buscaremos fazer é escavar a contrapelo as sobrevivências em torno do nosso maquinário colonial.

### **Os ossos – ou o que resta do projeto colonialista**

A pesquisa etnográfica, realizada por Simone Vassallo (2017 e 2018), revela um processo complexo e múltiplo da descoberta de ossadas na região portuária do Rio de Janeiro. O ano é 1996, quando uma família de classe média inicia uma reforma em sua casa. Assim que o chão é quebrado, no meio dos escombros, sujeira, pedaços de tijolos e ossos começam a aparecer. A quantidade e a diversidade de fragmentos de ossos é tão impressionante, que surpreende a família que então interrompe todo o trabalho, suspeitando que ali, onde agora estava a casa, tivesse ocorrido uma chacina ou um assassinato em massa. Após investigar com os vizinhos a história do bairro, o casal chama os arqueólogos do Museu Nacional (RJ), que vieram inspecionar o local e recolher os ossos. A conclusão: ali jazia um antigo cemitério destinado ao depósito de ossos de negras e negros africanos. Traficados para o Brasil, eles eram todos recém-chegados – daí o nome “Pretos Novos” – que não conseguiram sobreviver à cruel travessia do Atlântico.

Esta descoberta colidiu, mais tarde, com os “Jogos Olímpicos de 2016”, que promoveu um enorme processo de renovação urbana no porto da cidade do Rio. Entre outras ações, a reforma desvendou, por meio de escavações, o chamado “Cais do Valongo”, antigo porto no qual desembarcaram, estima-se, cerca de 500 mil a um milhão de africanos escravizados destinados às Américas. Em meio ao lixo, os ossos na região do Valongo tornaram-se, desde então, uma parte da história colonial da



cidade do Rio de Janeiro, a prova mais precisa do genocídio africano que ocorreu nas Américas.

Olhemos para a pilha de ossos que emergem do chão daquela casa como uma imagem da experiência colonial, o que, de acordo com Mignolo (2017), seria o “lado escuro” da modernidade. Para o autor, não é possível dissociar o processo de esclarecimento e a abundância material que marcam a fundação do projeto moderno sem conceber a descoberta da América, que se revelou não apenas uma abundante fonte de recursos materiais, mas também a base para um novo circuito comercial e, de forma igualmente importante, uma nova articulação das relações de poder-saber.

Nos termos de Mignolo (2005), a emergência do circuito comercial do Atlântico é o evento que funda o imaginário do chamado “mundo moderno/colonial”. Apoiado em Glissant (1997), que entende imaginário como uma construção simbólica a partir da qual uma comunidade – racial ou nacional, por exemplo – se define a si mesma, Mignolo oferece ao termo “imaginário” um artifício de “caráter geopolítico” (2005, p. 35). O que está em questão, para Mignolo, é a construção da ideia de um “hemisfério ocidental”. Na sua perspectiva, o imaginário é, sobretudo, uma construção política que favorece a articulação de diferenças culturais em favor, por exemplo, de gestos de dominação racial, econômica e sexual.

Nesse sentido, ao se imaginar como branco, masculino e cristão, o “ocidente” se diferencia do restante do mundo que deseja dominar. E assim, o imaginário seria o elemento coesivo da ficção que se entende como “mundo ocidental”. O ocidente, portanto, não representa aqui, uma noção estritamente geográfica. Na conotação geopolítica empregada por Mignolo, a exclusão da África, por exemplo, e, por conseguinte, a ideia do corpo negro como corpo do outro, é fundamental para a constituição deste imaginário. E nesse sentido, os vestígios de ossos não incorporam apenas a evidência da colonização, mas uma episteme moderna capaz de produzir restos ao moer os corpos negros.

O circuito Atlântico também apresenta um caráter estratégico na articulação entre o imaginário político-social e a economia. E nesse sentido, “imaginar” o negro como outro, é parte de um projeto amplo de constituição das margens a serem exploradas pelo capitalismo, que começa a se consolidar juntamente com a modernidade. Também nesse processo começam a se produzir e articular imagens daquilo que é considerado indesejável, marginal, legado ao esquecimento ou ao apagamento (QUIJANO, 2005; MBEMBE, 2014). O projeto colonialista previa e demandava a existência de formas de dominação que seriam necessárias à sua subsistência, assim, é no cruzamento desses sistemas, que criam formas de vida, que o projeto escravagista também encontra acolhimento.

Hoje, a casa da família é o Instituto dos Pretos Novos (IPN), um lugar onde estão expostos os ossos que surgiram da terra. Na entrada, um texto descreve o que lá se encontra: uma pilha de ossos – de corpos negros – descartados sem funerais, em valas ao ar livre junto com lixo, comida e restos de animais. Nesse sentido, os ossos expostos no chão de uma casa localizada no centro da cidade do Rio – este entulho que agora nos resta – são a sobra da máquina colonial. É deste entulho que vem à superfície a imagem do nosso horror; imagem reveladora da destruição em massa de corpos humanos, transformados em pedaços e poeira de ossos. Imagem que, como bem aponta Didi-Huberman, “se caracteriza por sua intermitência, sua fragilidade, seu intervalo de aparições, de desaparecimentos, de reaparições e redesaparecimentos incessantes” (2011, p. 86).

### **O corpo, seu nome e a imagem que grita**

A extrema violência do genocídio africano no Brasil não está somente na aniquilação dos corpos, mas na tentativa constante de apagar a evidência do massacre. Esses corpos, e quaisquer outros remanescentes, não poderiam mais existir; como excrescências, são todos inimagináveis na opacidade da nossa modernidade. No entanto, em 2007, o arqueólogo Reinaldo Tavares decidiu raspar e escavar mais fundo o terreno do Instituto dos Pretos Novos (VASSALLO, 2018). Ao remover a terra a um

metro de profundidade, para sua surpresa, onde apenas restos de lixo e pedaços de ossos pareciam existir, surge o esqueleto completo de uma jovem.

Exatamente ali, onde havia sido implementada uma política de obliteração dos corpos, naquele chão, onde antes era a vala de homens comuns e de onde hoje testemunhamos o massacre, há um corpo-imagem que nasce na intermitência que ela própria produz, imagem que nasce do esforço do seu próprio apagamento. Desta vez, os movimentos afro-brasileiros conseguiram proibir a remoção do esqueleto; ele lá ficou e está até hoje, no que a partir de então, através de um funeral religioso, passou a ser considerado o seu local de enterro.

Um dos arqueólogos deu ao esqueleto o nome da primeira santa negra e escrava: Josefina Bakhita<sup>4</sup>. Conforme registrado em uma entrevista feita por Vassallo (2018), o desejo de Tavares é que Josefina Bakhita possa gritar em voz alta para que todos ouçam e digam o que lá aconteceu. Como argumenta Rancière,

Tudo é rastro, vestígio ou fóssil. Toda forma sensível, desde a pedra ou a concha, é falante. Cada uma traz consigo, inscritas em estrias e volutas, as marcas de sua história e os signos de sua destinação (2009, p. 35).

Nesse sentido, é preciso ver e ouvir Josefina Bakhita. Seus ossos foram ressignificados e o seu esqueleto, exposto e emoldurado como um quadro que vemos ao olhar para o chão da casa, é a imagem que aqui incorporamos para ser, ela própria, tanto o testemunho do nosso genocídio quanto o desenrolar de outras travessias que nos nossos tempos também testemunhamos.

Sob essa perspectiva, nosso desafio é desvelar a história inscrita neste corpo-imagem que é, como sempre são as imagens, rastro. Afinal, inversamente, todo rastro, todo vestígio, todo fóssil é sintoma de uma trajetória e, portanto, de uma (outra) imagem. Como afirma Didi-Huberman,

4 Este processo, contudo, não se dá sem alguma ambiguidade, visto que se trata da reinserção do corpo da ex-escrava na ordem simbólica, justamente pela sua nomeação como santa católica (OLIVEIRA, 2017).

Porque a imagem é outra coisa que um simples corte praticado no mundo dos aspectos visíveis. É uma impressão, um rastro, um traço visual do tempo que quis tocar, mas também de outros tempos suplementares – fatalmente anacrônicos, heterogêneos entre eles – que não pode, como arte da memória, aglutinar (2012, p. 216).

O esqueleto tem um rosto, uma história e um corpo – tudo o que entrelaça, afinal, uma imagem. Uma imagem do corpo, que agora está vivo como sujeito da própria imagem. Neste processo, que escolhemos chamar de “(r)existência”, a aparição de Josefina Bakhita é política, pois como imagem e corpo, ela incorpora as singularidades das existências de todos os corpos que foram com ela esmagados; uma existência agora articulada com os múltiplos agentes e acontecimentos que compõem o Cemitério dos Pretos Novos, no centro da cidade do Rio de Janeiro.

Ao pensar o processo imagético de aparição de um povo – o que para nós também significa a aparição de Josefina Bakhita –, Didi-Huberman afirma que ali se cria

espaço onde as relações entre as diferenças passam a se constituir, encenando um conflito permanente entre aquilo que Benjamin chamaria de ‘barbarismo e cultura’. Conflito que relata, como em uma nova montagem perpétua de espaços e tempos, toda a história trágica da exposição e da disputa do humano (2014, p. 23).

Deste modo, o inimaginável presente na imagem de Josefina Bakhita é o intervalo que ela, a imagem, produz entre corpos e tempos: uma imagem tecida por um esqueleto, uma história, fragmentos de ossos, entulhos e cinzas; uma imagem que carrega um porto inteiro, uma cidade e um povo. Uma imagem, além de tudo, onde se configura um oceano, o Atlântico, que serviu de travessia de homens e mulheres rejeitados em seus próprios países, subalternizados e tratados como objetos precários no mundo do outro. É desta imagem, queremos sugerir, de sua própria intermitência – das histórias, das lutas, dos tempos e dos espaços que ela evoca – que partimos para pensar outras imagens, sobreviventes e

resultantes do mesmo esforço de apagamento a que estão submetidos os sujeitos-excrescências – as sobras – do sistema mundo-moderno-colonial.

## O hotel – ou os corpos vivos na cidade de São Paulo

Perseguindo os rastros das imagens que sobrevivem no/com o cinema, dirigimos nossa atenção ao filme *Era o Hotel Cambridge* (Eliane Caffé, 2016). Ao mostrar habitantes de um edifício abandonado fabulando sobre si mesmos diante da câmera, o filme torna impossível a separação entre a forma documental e a ficção, ativando um gesto que remete às potências do falso de Deleuze,

O que se opõe à ficção não é o real, não é a verdade que é sempre a dos dominantes ou dos colonizadores, é a função fabuladora dos pobres, na medida em que dá ao falso a potência que faz deste uma memória, uma lenda, um monstro (2009, p. 183).

Este filme, que trata de uma ocupação no centro da cidade de São Paulo, por parte de migrantes, refugiados e membros do *Movimento Sem-Teto do Centro (MSTC)*, abre com um panorama sobre o centro da cidade. Aos poucos é que a câmera se deixa contaminar pelas pichações, pelos ruídos urbanos e pelo concreto cinza para depois se fixar em um dos prédios onde tremula a bandeira vermelha da Frente de Luta por Moradia (FLM). Após situar o espectador na cidade, a câmera dirige-se para o interior do edifício, onde vemos canos, fios e paredes rachadas que revelam, já de início, um dos personagens centrais do filme: o próprio edifício do antigo Hotel Cambridge<sup>5</sup>. Na iminência de desaparecer, é ele próprio que reaparece, no filme, como protagonista.

Como personagem, o edifício é quem costura e emoldura os diferentes corpos e vidas que nele se encontram. Ainda mais que isso, é nele (e com ele) que se torna possível a reunião de corpos tão distintos: são diversas línguas, pátrias e paisagens, ali mostradas a todo momento, através

5 Localizado na Avenida 9 de Julho, no centro de São Paulo, o Hotel Cambridge foi um dos grandes hotéis da região. Fundado nos anos 1950, época de importante crescimento da cidade, o hotel recebia hóspedes de todos os cantos do Brasil e do mundo.

de quadros emoldurados pelas condições físicas e precárias do próprio hotel: escadas em espiral, janelas sem vidro, apartamentos apertados, um porão. É nesse conjunto de restos que o corpo do Hotel se torna o espaço de justaposição de diferenças.

*Era o Hotel Cambridge* enreda-se em um debate urgente e de grande abrangência. Seja colocando-nos diante do problema da (falta de) moradia nos grandes centros urbanos ou da própria questão relacionada às migrações e aos refúgios, o que este filme evoca, antes de tudo, é a precarização do humano. Ele trata da existência de corpos indesejáveis, de sobras que não cabem na utopia asséptica dos projetos modernos.

Em uma de suas cenas, em que alguns dos personagens reunidos em círculo discutem temas para uma atividade de improvisação, o congolês, Pitchou Luambo, sugere uma situação: “um menino em uma roda de avião”. Diante da perplexidade da plateia e do responsável por coordenar a atividade, o personagem explica tratar-se de um dado autobiográfico. Ele, Pitchou Luambo, em uma tentativa de fugir do conflito sangrento em seu país natal, agarrou-se a uma roda de avião; uma tentativa mal-sucedida que não fez com que Luambo desistisse da empreitada. Em outro momento, quando buscava migrar para os Estados Unidos, Luambo lançou-se no porão de um navio, o mesmo que o trouxe, sem que ele soubesse, ao Brasil. Repetindo de forma sintomática a trágica história de milhões de africanos, Luambo atravessa o Atlântico e chega, ainda que por forças distintas das que operavam no regime da escravidão, a uma terra desconhecida.

No Brasil, o congolês encontra outros indivíduos que, no processo de ocupação do Hotel Cambridge, partilham de sua mesma precária condição. Esse processo, que atravessa corpos, espaços e tempos, amalgamando memórias, disputas e formas de vidas precárias, é justamente o que vemos em *Era o Hotel Cambridge*. Este é um filme, conforme queremos demonstrar, cujas imagens, também intermitentes, produzem intervalos entre corpos e tempos, pois são compostas de uma história, de fragmentos de corpos e de entulhos, de muitas cidades e de muitos povos. Trata-se de um filme cujas imagens, além de tudo, reconfiguram

oceanos inteiros que servem de travessia de homens e mulheres que, uma vez rejeitados em seus próprios países, são subalternizados e tratados como resto no mundo do outro.

Em outra cena do filme, também emblemática, um homem dirige seu olhar melancólico à tela do celular. Obedecendo ao toque do seu dedo, uma foto se move centralizando na tela o rosto de um menino sorridente. Sobrepondo-se à foto, há uma voz que diz: “Walikale, eu acho que você vai lá, mas presta atenção, tenha cuidado, porque, você sabe... tudo pode acontecer”. A partir daí, os dedos navegam por outras fotos, outras memórias de um casal, um grupo de amigos. A voz continua: “Se você descobrir, por exemplo, algo errado com o exército do Congo, entendeu? Você vai ter problemas”.

Neste ponto, a tela abandona as reminiscências de uma vida aparentemente feliz, fazendo um corte para um grupo de homens negros trabalhando numa mina. Entra a voz que narra o círculo sangrento que envolve as Forças Democráticas Revolucionárias no Congo, os empresários que controlam as minas de coltan e estanho, e o conflito financiado pela exportação desses bens. Esta voz, agora corporificada em um homem que fala à luz de velas, nos conta que esses bens partem do Congo em direção a Ruanda e a outros países da África, seguindo então para a Europa, onde são usados na fabricação de telefones; o mesmo telefone que portava as fotos de um passado fragmentado. A narrativa continua com a imagem angustiante de um grupo de homens negros amontoados em uma mina escura. A única luz é a que sai dos seus capacetes e o som mistura falas na língua nativa com o ritmo estridente de ferramentas metálicas sobre as pedras.

O homem que vemos é então acordado pelo vizinho, após o que se revela ser um sonho. Fora do contexto da vida do personagem, contudo, as imagens remetem a paisagens não oníricas. Trata-se de um trecho do documentário *Blood in the Mobile*, de Frank Poulsen (Dinamarca/Alemanha, 2010), que explora a relação entre a guerra no Congo, responsável pela morte de milhões de pessoas, e a exploração de minérios.

O uso da intertextualidade, recurso para contar a história do refugiado congolês no Brasil, revela-se sintomático. De forma intermitente, entrelaçando tempos e espaços distintos, tanto a composição da cena em *Era o Hotel Cambridge* como no documentário de Poulsen, o que temos é o retorno, ou, mais precisamente, a continuidade do pesadelo colonial que pousa sobre os corpos tornados vulneráveis. Em ambos os casos, reconhecemos o fantasma da “colonialidade do poder” (QUIJANO, 2005), da espoliação dos corpos negros e de seus territórios; um processo cada vez mais intenso de distribuição global da desigualdade.

A imagem do homem negro que explora uma mina no Congo, portanto, é pertinente tanto em um documentário sobre a produção de celulares na Europa quanto no filme brasileiro que discute a precarização da vida em uma ocupação que abriga sujeitos em busca de moradia e em defesa dos seus direitos. O homem negro na mina é a imagem que toma lugar do próprio acontecimento, pois o que nela vemos é uma síntese dos processos de produção e relações de poder. Se o conflito no Congo, financiado pelo capital internacional, no processo de exclusão e produção de restos, é o próprio exercício da necropolítica (MBEMBE, 2003), esta imagem é, ela própria, o que resta do sistema de espoliação do outro.

Além disso, esta mesma imagem, cujo protagonista é um negro, referenda o raciocínio de Mbembe (2014), para quem, pela primeira vez na história, é nos nossos tempos que o termo “negro” deixa de se referir exclusivamente à origem africana, passando a nos remeter à condição máxima de uma vida vivida em estado de precarização, ou ainda, parafraseando Butler (2015), de uma vida precária, não passível de luto. O negro, nesse sentido, é o “migrante nu” (GLISSANT, 2008), aquele que é responsável por servir de mão de obra nas Américas e cuja memória de suas tradições e seus deuses se esvai progressivamente.

Tanto para Mbembe, como também o é para Glissant, o corpo negro é vítima de um processo violento de desposseção material e simbólica. Ele inaugura, podemos afirmar, uma violência subjetiva da qual o refugiado, nos dias atuais, torna-se herdeiro. Nesses nossos tempos, os corpos



de refugiados congolezes, palestinos, venezuelanos, de sem-teto e favelados brasileiros, que se agrupam precariamente no Hotel Cambridge, são as Josefinas não batizadas do século XXI. Eles são corpos que tentam escapar da gestão da morte implementada pelo binômio Estado-capital, que é representado, no filme, pela ação da polícia que está sempre à espreita para cumprir o mandado de despejo.

Talvez a imagem mais emblemática dessa despossessão seja o gesto do refugiado palestino Isam Ahmad Issa, que em um sonho-lembrança varre as areias do deserto em um campo de refugiados na Jordânia. Logo depois de varrer a areia, ele se senta, deserto ao fundo, e fuma um cigarro com as pernas cruzadas. A imagem corta e ele está de novo no Hotel Cambridge, pernas também cruzadas e fumando um cigarro. A montagem propõe uma continuidade entre o deserto e o Hotel. Isam segue, em São Paulo como no deserto, varrendo as areias infinitas. A imagem de Isam, na Jordânia, tal qual a da mina no Congo, é um recurso intertextual usado no *Era o Hotel Cambridge*. Ela faz parte de outro documentário, *A chave da casa*, de Stela Grisotti e Paschoal Samora (Brasil, 2009), que mostra o mesmo personagem, Isam, na Jordânia, dias antes do seu embarque para o Brasil. Trata-se de mais um recurso que cria a mesma continuidade espacial do deserto ao Hotel. E não é só isso, pois é o mesmo corpo de Isam que atravessa os dois espaços. E é com esta imagem que vislumbramos a síntese do delírio moderno e, na generalização da sua condição de precariedade, a tradução mais exata da forma de dominação neoliberal.

Sob esta perspectiva, o refugiado se configura como um grupo de indivíduos forçados a deixar a sua condição de cidadãos em uma determinada sociedade para ocupar a posição de excluídos, de restos, em uma cultura radicalmente distinta. Ao transitarmos entre uma economia baseada na exploração da mão de obra humana, na indústria e no campo, e outra, baseada em algoritmos (MBEMBE, 2014), o que resta é o inimaginável de uma imagem que tem o precário – o infinito do deserto – como vetor.

Nesse sentido, o que vemos é um processo de despossessão, que é, também e ao mesmo tempo, o processo de construção de uma subjetividade que diretamente evoca o processo econômico excludente da modernidade mundializada. Nas bordas da sociedade, o que temos é o sujeito relegado aos guetos, cujas vidas valem algo próximo a nada. Vidas que podem ser, e muitas vezes são, soterradas pela lama que não só garante a exportação de toneladas de ferro, como também a produção contínua da riqueza do outro.

Da escravidão ao refúgio (pensando a partir de instâncias espaço-temporais distintas), da bio- à necropolítica, da sociedade de controle (DELEUZE, 1992) à performance algorítmica neoliberal, o que resta – ou o que é comum – é o processo de subalternização e objetificação do outro. O que vemos, naquilo que é e “era o Hotel Cambridge”, é um amálgama, um acúmulo desigual de tempos e corpos. Antes parte do cenário e também palco do próprio projeto colonialista, que nos anos 1950 inscrevia no corpo das grandes cidades a arquitetura, os ritmos e os sistemas de exclusão, o edifício do Hotel Cambridge, hoje com sua fachada marcada pelo abandono, suas pichações e rachaduras, seus fios e canos aparentes, se torna, no filme, o próprio corpo “sujo”, a excrescência que ocupa e habita o centro da cidade de São Paulo.

Na economia moderna neoliberal, a miséria aproxima os restos e forçosamente amplia a noção de “refugiado”. Ele passa a ser quem não tem nome, já que é ex-cêntrico, um sujeito que, por ser resto, por ser sobra, vive dentro, porém sempre nas bordas dos projetos neoliberais. Unidos pela “falta de direitos” – como, ainda na mesma assembleia, aponta Carmem Lúcia, personagem do filme e líder do Movimento dos Sem Teto – e amalgamados ao próprio edifício onde antes funcionava o hotel, estão os corpos decadentes e indesejados. Todos miseráveis, obrigados a formar novos corpos a partir da experiência que lhes é comum em torno do precário.

É esse corpo – e esses corpos – que o filme tece e reconfigura ao narrar a experiência de difícil harmonia entre a solidariedade – forçada pela precarização da vida – e a construção de outro modo de viver. Nas

imagens que o filme produz estão os palestinos, os africanos e os nordestinos, todos sem teto. Apesar das diferenças que os habitam e que emergem na dura vida da convivência, o que resta é a vida precária, fragmentada e puída em vários fios que compõem e tecem um microcosmo enredado tanto nas imagens do filme, como na materialidade do próprio edifício.

É no gesto de ocupar o antigo hotel, entretanto, que essas “Josefinas sem nome” também se reconhecem e se autoneoiam. Quando reunidos em uma assembleia, dois dos seus moradores travam um diálogo no qual um deles, brasileiro, ao se opor a compartilhar o espaço com refugiados e migrantes, escuta de Isam Ahmad Issa: “Quero falar uma coisa”, diz ele, apontando para si mesmo. “Eu sou refugiado palestino no Brasil”, e prossegue apontando para o grupo, “você são refugiados brasileiros no Brasil”. Nesta cena, outra das mais importantes do filme, Issa – personagem dele mesmo, já que é, na vida real, um refugiado palestino no Brasil – ao mesmo tempo em que sintetiza o problema contemporâneo da precariedade estrutural, propõe um nome que ofereça a eles a possibilidade da partilha e de constituição de uma comunidade.

Nas cenas finais, do lado de fora do edifício, os policiais, protegidos por escudos e capacetes, lançam bombas de gás lacrimogêneo inicialmente contra o prédio e posteriormente, na sequência apresentada pelo filme, contra os homens e mulheres que sobram e não cabem nas ruas do centro. Durante o confronto, uma série de imagens se empilha de forma avassaladora. No plano fílmico, há imagens internas ao hotel de pais e mães tentando proteger os filhos do gás lançado pela polícia. Por outro lado, a câmera, posicionada na rua, revela cocos atirados pelos moradores contra o batalhão.

Na transposição da batalha para a rua, cenas recorrentes de protestos nas grandes cidades, sobretudo nas cidades brasileiras, tomam forma. Manifestantes com rostos cobertos por camisetas atiram pedras contra policiais que passam a agir de forma menos articulada e mais focada em alvos específicos. Ônibus pegam fogo, vemos fumaça e prédios

pichados, gerando imagens que parecem ser de qualquer lugar (ou de lugar nenhum).

*Quem não luta tá morto*, é o canto de guerra do FLM quando o choque chega para despejá-los. Nota-se que, dentro da narrativa, o choque chega quando o Hotel constitui uma comunidade na diferença, quando após uma série de desentendimentos, congolese, nordestino, palestino e colombiano se afetam amorosamente, uns com os outros, apesar de não falarem a mesma língua. Luambo define o que é o amor em francês à menina brasileira; os dois se beijam. Gilda conta sua triste história ao jovem palestino que não sabe falar português, mas a conforta com uma canção de ninar em árabe, enquanto Lucia Pulido, pelo computador, canta uma música colombiana que emociona a todos que escutam.

Não importa mais as línguas singulares, as diferenças fazem parte desta nova comunidade de despossuídos que, para viver, precisam lutar. No gesto de resistência à invasão do Batalhão de Choque do Estado de São Paulo, nós os vemos unidos a favor dos seus próprios corpos e nomes, o que reforça a hipótese que levantamos: se são todos refugiados, é como refugiados-sem-teto que todos se articulam.

A imagem que precede o ataque do choque é o hotel visto por fora com os inúmeros corpos diferentes debruçados nas janelas. Esta é a imagem insuportável para o poder, a imagem de corpos vivos que perfazem uma comunidade de diferenças. É neste ponto que ao Estado não resta alternativa a não ser arrebentar esse corpo, como em outros tempos se arrebentava, como prática estatal, os corpos negros. E é assim que o Hotel, que era o Cambridge, se torna um corpo de corpos – diverso e de temporalidades e geografias densas, como também o é o corpo de Josefina Bakhita.

### **Intermitência e (r)existência – uma imagem que nos olha**

Começamos com os ossos e esqueletos do genocídio negro no Brasil, chegando aos corpos, que ocupam um hotel no centro da cidade de São Paulo: não poderíamos dizer que esses fragmentos de tempos e espaços distintos, justapostos, reconfiguram a geografia de um Atlântico Negro

(GILROY, 2017)? Mais ainda, como assistir a essas cenas de homens e mulheres que atiram pedras na tentativa de defender sua moradia, o seu território, sem nos lembrarmos das várias e mesmas imagens que vemos diariamente sobre a Palestina e seus territórios ocupados? Ao observar o desespero de homens e mulheres, majoritariamente negros e nordestinos, mas também africanos e árabes refugiados, amontoados, improvisando escadas para chegar ao teto do Hotel Cambridge, como não pensar nas poucas, mas densas imagens que temos dos navios negreiros ou mesmo nas muitas imagens sobre as guerras nas favelas que, através dos telejornais, invadem cotidianamente o nosso território?

Essas territorialidades, múltiplas, revelam e expõem subjetividades, corpos e temporalidades indesejadas, inimagináveis e esquecidas. A imagem que se forma, através dos múltiplos agentes que aqui apresentamos, incorpora e dá visibilidade a modos de existência destinados à invisibilidade. Mas antes, e a todo momento, são corpos e imagens que trazem à superfície passados indesejados e possíveis futuros de resistência. Deste modo, é na justaposição e na contraposição dessas multiterritorialidades (HAESBAERT, 2016), queremos pensar, que coexistem as estéticas, os afetos e os tempos desiguais.

Na intermitência dessas imagens, que vão e voltam, cruzando tempos e espaços distintos, é que nos parece possível encontrar as (r)existências. Elas são corpos – e os corpos são imagens – que teimam em emergir; são rastros e restos coletivos de pequenas ardências, chamas que acendem clareiras na escuridão. Como os vaga-lumes, esses corpos e essas imagens sobrevivem, de forma intermitente, desaparecem e tornam a aparecer, apesar de tudo (DIDI-HUBERMAN, 2011).

Assim, se de uma geografia exaurida (ROGOFF, 2006), como esta na qual estamos imersos, nasce a demanda por uma reflexão que busque recursos de outros instrumentos analíticos, este artigo, de algum modo, aposta na imagem como recurso fundamental no contexto das pós-colônias. O desafio é escavar a contrapelo a imagem que nos olha, de modo a fazer com que esta, enquanto instrumento analítico, possa também ser capaz de nos fazer ver.

## Referências

- AGAMBEN, G. *Means without end: notes on politics*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.
- \_\_\_\_\_. *O que resta de Auschwitz*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2008.
- ARENDT, H. *Nós, os refugiados*. Covilhã: Universidade da Beira, 2013.
- BENJAMIN, W. *Obras escolhidas volume 1: magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 2008.
- BUTLER, J. *Precarious life: the powers of mourning and violence*. New York: Verso, 2004.
- DELEUZE, G. *A imagem-tempo*. São Paulo: Editora Brasiliense, 2009.
- \_\_\_\_\_. Sobre as Sociedades de Controle Post-Scriptum. In: DELEUZE, Gilles. *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 1992.
- DIDI-HUBERMAN, G. *Images malgré tout*. Paris: Les Éditions de Minuit, 2003.
- \_\_\_\_\_. *Pueblos expuestos, pueblos figurantes*. Buenos Aires: Ediciones Manantial, 2014.
- \_\_\_\_\_. *Sobrevivência dos vaga-lumes*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.
- \_\_\_\_\_. Quando as imagens tocam o real. In: *Pós*. Belo Horizonte: EBA UFMG, v. 2, n. 4, p. 204-219, 2012.
- GILROY, P. *O Atlântico negro*. São Paulo: Editora 34, 2017.
- GLISSANT, E. Creolization in the Making of the Americas. In: *Caribbean Quarterly*, v. 54, n.1-2. p. 81-89, 2008.
- \_\_\_\_\_. *Poetics of relation*. University of Michigan Press, 1997.
- HAESBAERT, R. *O mito da desterritorialização: do “fim dos territórios” à multiterritorialidade*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2016.
- MBEMBE, A. *Crítica da Razão Negra*. Lisboa: Antígona, 2014.
- \_\_\_\_\_. Necropolitics. *Public Culture*, Duke University Press. 2003, p. 11-40.
- MIGNOLO, W. D. Colonialidade: O lado mais escuro da modernidade. In: *BCS*, v. 32, n. 94, jun. 2017.
- \_\_\_\_\_. A colonialidade de cabo a rabo: o hemisfério ocidental no horizonte conceitual da modernidade. *CLASCO*, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Histórias locais - projetos globais: colonialidade, saberes subalternos e pensamento liminar*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2003.
- OLIVEIRA, C. História desenterrada. *O Globo*, 2017. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/historia-desenterrada-21532191>. Acesso em: fev. 2019.
- QUIJANO, A. A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas. *CLACSO*, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2005.
- RANCIÈRE, Jacques. *O inconsciente estético*. São Paulo: Ed. 34, 2009.
- \_\_\_\_\_. Politics, Identification, and Subjectivization. In: *The Identity in Question*. The MIT Press, v. 61, p. 58-64. October, 1992.
- ROGOFF, I. *Terra infirma: geography's visual culture*. New York: Routledge, 2006.
- SERRES, M.. *Narrativas do humanismo*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2015.
- VASSALLO, S. Entre objetos da ciência e vítimas de um holocausto negro: humanização, agência e tensões classificatórias em torno das ossadas do sítio arqueológico

Cemitério dos Pretos Novos. *Interseções – Revista de Estudos Interdisciplinares*, v. 20, p. 36-66, 2018.

\_\_\_\_\_. Entre vidas objetificadas e vítimas da escravização: a trajetória das ossadas do Cemitério dos Pretos Novos no Rio de Janeiro. *Sexualidad, Salud y Sociedad*, Rio de Janeiro, p.277-297, 2017.

## Filmes

A CHAVE da casa. Direção: Stela Grisoti e Paschoal Samora. Brasil, 2009.

BLOOD in the Mobile. Direção: Frank Piasecki Poulsen. Dinamarca/Alemanha, 2010. TV (52 min).

ERA o HOTEL Cambridge. Direção: Eliane Caffé. São Paulo: Aurora Filmes, 2016. 1 DVD (93 min),

## Sobre os autores

*Fernando Antônio Resende* – Professor do curso de Estudos de Mídia e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação do Departamento de Mídia e Estudos Culturais da Universidade Federal Fluminense (UFF) e professor da Cátedra João Guimarães Rosa de Estudos Culturais e da Comunicação no Brasil (Universität Tübingen, Alemanha). Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM/UFF). Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (2002), Pós-doutorado na School of Oriental and African Studies (SOAS University of London – Inglaterra – 2013), mestre em Estudos Literários pela Universidade Federal de Minas Gerais (1995) e graduado em Comunicação Social – Jornalismo pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (1988). No presente artigo, o autor participou da concepção do desenho da pesquisa, do desenvolvimento da discussão teórica, da coleta e interpretação dos dados, da redação do manuscrito e da revisão do texto.

*Roberto Robalinho* – Pós-doutorando em Comunicação no Programa de Pós-Graduação em Comunicação no Instituto de Artes e Comunicação Social da UFF. Participou do programa de pós-doutorado de excelência Teach@Tübingen na Universidade de Tübingen como professor visitante. Doutor

em Comunicação pelo PPGCOM-UFF, mestre pelo PPGCOM-UFF. No presente artigo, o autor participou da concepção do desenho da pesquisa, do desenvolvimento da discussão teórica, da coleta e interpretação dos dados, da redação do manuscrito e da revisão do texto.

*Diego Granja Amaral* – Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF) em cotutela com a Universidade de Tübingen (EKUT), Alemanha. Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco. No presente artigo, o autor participou da concepção do desenho da pesquisa, do desenvolvimento da discussão teórica, da coleta e interpretação dos dados, da redação do manuscrito e da revisão do texto.

---

Data de submissão: 12/08/2019

Data de aceite: 04/10/2019



## **Consumo, estética, técnica e religião em Cloaca, de Wim Delvoye**

### **Consumption, aesthetic, technique and religion in Wim Delvoye's Cloaca**

*Icaro Ferraz Vidal Junior<sup>1</sup>*

**Resumo:** *Cloaca* (2000-2010), de Wim Delvoye, consiste em um conjunto de máquinas desenvolvidas para produzir “merda real industrializada” em museus e galerias de arte. Após descrição sumária da série, desdobramos nossa análise em três eixos: o primeiro baseado na articulação psicanalítica entre merda e dinheiro; o segundo na diferenciação formulada geneticamente por Gilbert Simondon (1989) entre estética, técnica e religião; e o terceiro no conceito de máquina, formulado por Gilles Deleuze e Félix Guattari (1972). Por fim, comparamos *Cloaca* e *Anal Kisses* (2011), projeto do mesmo artista, e buscamos identificar alguns vetores culturais que incidiram na recepção desigual dos dois projetos.

**Palavras-chave:** *consumo; anialidade; técnica; arte contemporânea; Wim Delvoye.*

**Abstract:** *Cloaca* (2000-2010), by Wim Delvoye, consists of a set of machines developed in order to produce “real industrialized shit” in Museums and Art Galleries. After a brief description of the series, we unfold our analysis on three axes: the first one is based on the psychoanalytical articulation between shit and money; the second one on the differentiation genetically formulated by Gilbert Simondon (1989) between aesthetics, technics and religion; the third one on the concept of machine, formulated by Gilles Deleuze and Félix Guattari (1972). Finally, we compare *Cloaca* and *Anal Kisses* (2011), a project by the same artist, in an attempt to identify some cultural vectors that affected the uneven reception of both projects.

**Keywords:** *consumption; anality; technique; contemporary art; Wim Delvoye.*

1 Pontificia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). São Paulo, SP, Brasil.  
<https://orcid.org/0000-0003-4907-1267> E-mail: [vidal.icaro@gmail.com](mailto:vidal.icaro@gmail.com)

## A série

O projeto *Cloaca*, do artista belga Wim Delvoye, consistiu em um conjunto de máquinas produzidas entre 2000 e 2010, após mais de dez anos de pesquisa do artista com cientistas de várias disciplinas. Endossando o argumento de Isabelle Wallace (2011), parece-nos fundamental considerar *Cloaca* como uma série. A atenção dispensada ao *design* e à logomarca de cada versão da máquina foi um aspecto central no desenvolvimento do projeto, através do qual o modo de produção pós-industrial adquiriu o estatuto de linguagem. Embora *Cloaca* culmine em máquinas de feições industriais; ao olharmos para a série, constatamos que o processo de produção de valor paralelo ao desenvolvimento das diversas versões da máquina concentrou-se nestes dois aspectos: *design* e *branding*.

Wallace apresenta o projeto nos seguintes termos:

Descrito pelo artista como uma “máquina de merda”, *Cloaca Original*, 2000, como as sete obras que a sucederam rapidamente, é simplesmente isso: uma máquina computadorizada concebida com o objetivo de fabricar merda real, feita à máquina, no contexto aberto da galeria de arte ou do museu (WALLACE, 2011, p. 217, todas as traduções são nossas).

As máquinas de Delvoye recebem alimentos duas vezes por dia. Essas refeições percorrem vários recipientes através dos quais são submetidas a processos mecânicos e ao contato com substâncias químicas que mimetizam as excretadas em nosso sistema digestivo. A *merda* sintética expelida ao fim deste percurso preserva uma inquietante semelhança com os excrementos humanos. O produto destas máquinas é amplamente responsável pela repercussão de *Cloaca*, mas não podemos negligenciar que o próprio maquinário é extremamente sedutor, e que as escolhas estéticas que se encontram em sua origem desempenham papel crucial nesta sedução. Se analisássemos apenas *Cloaca Original*, provavelmente hiperdimensionaríamos a virtuosidade técnica da instalação. Mas ao olharmos para o conjunto das máquinas produzidas entre 2000 e 2010, conseguimos observar a separação entre forma e função, operada

pelo artista na contramão do produtivismo e da eficácia industriais. O *design* da máquina varia a cada nova versão, ao passo que sua função permanece a mesma: produzir *merda*.

Essa duplicação paródica de procedimentos do *marketing* aparece no ensaio de Wallace, quando ela compara as duas primeiras máquinas da série:

Como se poderia esperar pelo seu título, *Cloaca New & Improved* é similar à primeira máquina, embora acompanhando a trajetória da série como um todo, *Cloaca New & Improved* é mais compacta e aparentemente mais *high-tech*. Enquanto a estética de *Cloaca Original* lembra um projeto científico abertamente ambicioso, *Cloaca New & Improved* tem um design mais elegante, industrial, suas partes negligenciáveis (tubos, fios etc.) elegantemente guardadas em vitrines quadradas de aço inoxidável que escondem, mais do que confessam, os detalhes do processo. Mesmo assim, a produção da primeira e da segunda máquina é essencialmente a mesma: como sua predecessora, *Cloaca New & Improved* produz entre 200 e 400 gramas de merda a cada dia no mesmo momento (WALLACE, 2011, p. 218).

O desenvolvimento da série testemunha a consciência do artista acerca do fato de que o *design* e o *marketing* teriam se convertido, à nossa época, em linguagem. Depois de *Cloaca Original* (Figuras 1 e 2), cuja logomarca mistura a elipse azul da *Ford* e a tipografia da *Coca-Cola*; *Cloaca New & Improved* (Figuras 3 e 4) acrescenta a essas duas referências icônicas a imagem de *Mr. Clean* – o personagem da *Procter & Gamble* –, com seu intestino exposto na parte inferior da imagem.

Figura 1 - *Cloaca Original*, 2000.



Fonte: <<https://bit.ly/2GyxV0H>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

Figura 2 - *Cloaca Original*, 2000, *Museum Kunst Palast*, Düsseldorf, 2001.



Fonte: <<https://bit.ly/2GyxV0H>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

Figura 3 - *Cloaca New & Improved*, 2001.



Fonte: <<https://bit.ly/2GtYKs>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

Figura 4 - *Cloaca New & Improved*, 2001, *Ernst Museum*, Budapeste, 2008.



Fonte: <<https://bit.ly/2GtYKs>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

Um intestino também aparece no interior de um brasão, na logomarca de *Cloaca Turbo* (Figuras 5 e 6), que parodia a marca Harley Davidson e nos lembra de que os brasões, emblemas distintivos de nobres e de militares, fazem parte da genealogia deste modo curioso através do qual logomarcas de empresas multinacionais tornaram-se partes fundamentais do repertório de signos a partir do qual nos subjetivamos contemporaneamente. O *design* de *Cloaca Turbo*, de 2003, segue em linhas gerais o *design* de *Cloaca New & Improved*, mas introduz, no lugar dos seis recipientes cilíndricos de vidro, três máquinas de lavar, destacando o órgão mecânico que dá título a esta edição da máquina e que se define pela grande velocidade de rotação.

Figura 5 - *Cloaca Turbo*, 2003.



Fonte: <<https://bit.ly/2WUmsfO>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

Figura 6 - *Cloaca Turbo*, 2003, CAPC, Bordeaux, 2004-2005.



Fonte: <<https://bit.ly/2WUmsfO>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

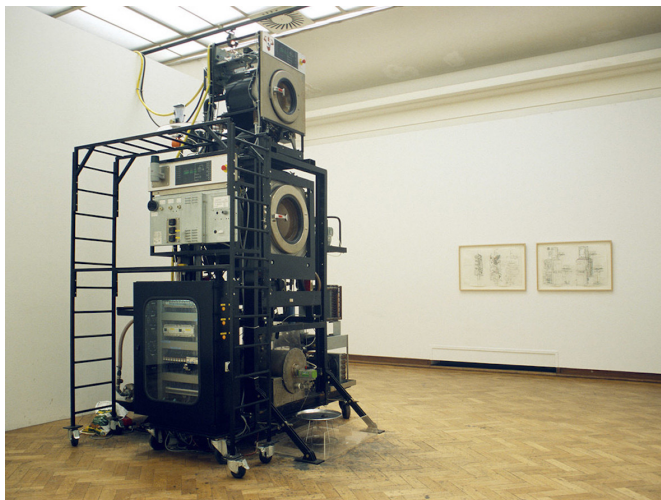
Os compartimentos do tipo máquina de lavar também estão presentes na quarta versão da máquina (Figuras 7 e 8), de 2004-2005, cuja logomarca apresenta, mais uma vez, a imagem de Mr. Clean, mas desta vez sem a elipse da Ford. A verticalidade do antropomórfico Mr. Clean é mimetizada pela máquina, que apresenta dois compartimentos superpostos e a saída pela qual o excremento sintético é evacuado em sua parte inferior. Esta verticalidade, cara a nós, bípedes, é também explorada em *Cloaca N° 5* (Figuras 9 e 10), cujo *design* mais elegante condiz com sua logomarca, uma paródia da marca de perfume Chanel N° 5, que tem sua proveniência parisiense substituída pela China, enfatizando o processo de *offshoring*. Este fenômeno, caro ao reordenamento geopolítico do trabalho, marca a própria trajetória do artista que, impedido de tatuar porcos na Bélgica no âmbito de outro controverso projeto, mudou-se para a China.

Figura 7 - *Cloaca Quattro*, 2004-2005.



Fonte: <<https://bit.ly/2EeBRRC>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

Figura 8 - *Cloaca Quattro*, 2004-2005, BOZAR, Bruxelas, 2005.



Fonte: <<https://bit.ly/2EeBRRC>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

Figura 9 - *Cloaca N° 5*, 2006.



Fonte: <<https://bit.ly/2TRpxxF>>. Acesso em: 9 abr. 2019.



Figura 10 - *Cloaca* N° 5, 2006, *Glenbow Museum*, Calgary, 2008.



Fonte: <<https://bit.ly/2TRxpxF>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

Outras tendências que marcam o desenvolvimento tecnológico em nossa época são exploradas a partir da sexta versão de *Cloaca*, intitulada *Personal Cloaca* (Figuras 11 e 12). Esta versão, de tamanho mais modesto, consiste em uma máquina de lavar que recebe as refeições por um compartimento situado em sua parte superior e *defeca* por um tubo situado em sua parte inferior. Sua logomarca, criada a partir da marca de preservativos Durex, evoca relações mais íntimas com a máquina, em escala doméstica. Delvoye reproduz, assim, o processo através do qual máquinas de dimensões monumentais e custo exorbitante, tornam-se, com o passar dos anos, objetos de uso pessoal.

Figura 11 - *Personal Cloaca*, 2006.



Fonte: <<https://bit.ly/2ST4xrA>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

Figura 12 - *Personal Cloaca*, 2006, *Marta Herford*, Herford, 2008.



Fonte: <<https://bit.ly/2ST4xrA>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

Um ano após a produção de *Personal Cloaca*, Delvoye produz *Super Cloaca* (Figuras 13 e 14) que retoma a grande escala, mas, desta vez, em uma relação de proporcionalidade com a eficácia produtiva. Em vez de produzir os modestos 200g-400g de excremento, *Super Cloaca* produz quilos e quilos de *merda*. Sua logomarca sobrepõe o nome *Cloaca*, escrito com a tipografia da *Coca-Cola*, ao emblema do Super-Homem, em clara alusão à sociedade de consumo norte-americana. Esta alusão é reiterada pelas roupas vestidas pelos performers que manipulam a máquina, claramente inspiradas nos uniformes de funcionários de redes de *fast-food*.

Sobre uma mesa, *Mini Cloaca* (Figuras 15 e 16), de 2007, também explora a questão da escala. Em contraste com a *Super Cloaca*, *Mini Cloaca* só pode ingerir pequenas refeições, por isso sua logomarca retoma o *design* de Chiquita Banana, transformado pela inserção do rosto de Mr. Clean no lugar da personagem com frutas na cabeça, inspirada em Carmen Miranda, presente na versão original da marca.

Figura 13 - *Super Cloaca*, 2007.



Fonte: <<https://bit.ly/2N8jJM6>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

Figura 14 - *Super Cloaca*, 2007, MUDAM, Luxemburgo, 2007-2008.



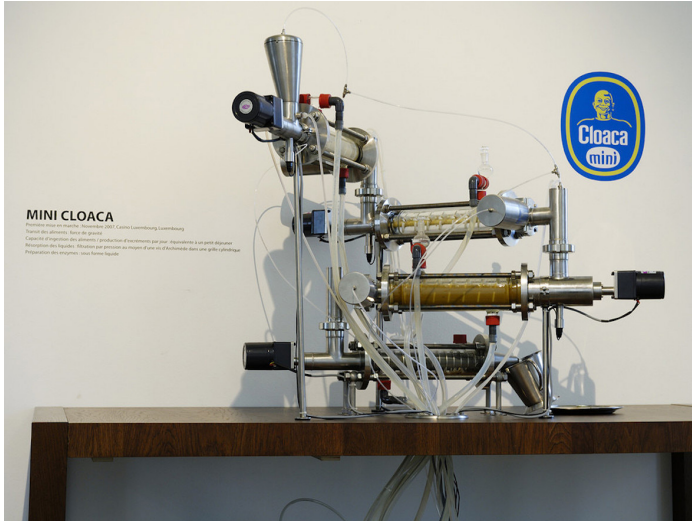
Fonte: <<https://bit.ly/2N8jJM6>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

Figura 15 - *Mini Cloaca*, 2007.



Fonte: <<https://bit.ly/2Id6Gds>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

Figura 16 - *Mini Cloaca*, 2007, *Casino Luxembourg*, Luxemburgo, 2007-2008.



Fonte: <<https://bit.ly/2Id6Gds>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

As duas últimas versões da máquina, produzidas em 2009-2010, abordam a segmentação dos mercados consumidores. *Cloaca Travel Kit* (Figuras 17 e 18), como o título indica, consiste na instalação da máquina dentro de uma mala de viagem. Deste modo, *Cloaca* torna-se portátil. A logomarca de *Cloaca Travel Kit* se apropria do grafismo presente na logo da Montblanc. *Cloaca Professional* (Figuras 19 e 20), última máquina da série, apresenta um *design* que evoca o domínio de alta tecnologia. Já não se trata aqui de um *design* como aquele da *Cloaca Original*, relacionado ao imaginário da experimentação científico-industrial de inventores pioneiros. *Cloaca Professional* incarna as alianças entre desenvolvimento científico e tecnológico. Seu *design* preserva a estrutura linear horizontal mais frequentemente associada à produção industrial, mas a depuração de suas formas talvez evoque a indústria farmacêutica ou as novas tecnologias de tratamento médico. A logomarca de *Cloaca Professional* é composta por uma tipografia elegante e serifada, e por uma imagem quase abstrata que evoca os ossos da pélvis.

Figura 17 - *Cloaca Travel Kit*, 2009-2010.



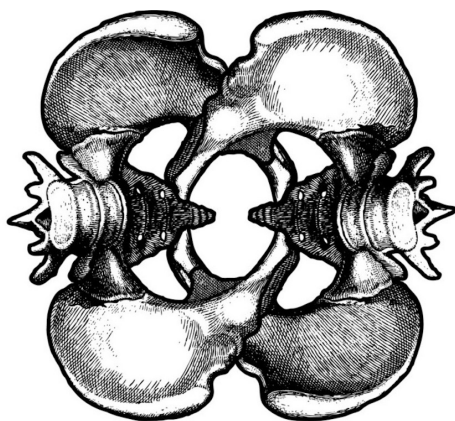
Fonte: <<https://bit.ly/2S4UPOs>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

Figura 18 - *Cloaca Travel Kit*, 2009-2010, *Pushkin State Museum*, Moscou, 2014.



Fonte: <<https://bit.ly/2S4UPOs>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

Figura 19 - *Cloaca Professional*, 2010.



CLOACA  
PROFESSIONAL

Fonte: <<https://bit.ly/2EfydHr>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

Figura 20 - *Cloaca Professional*, 2010, MONA, Hobart, coleção permanente.



Fonte: <<https://bit.ly/2EfydHr>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

### **Merda e valor**

A respeito de *Cloaca Professional*, o site *The Conversation*, especializado em divulgação científica, publicou um artigo de Kate Patterson, especialista nas relações entre ciência e arte, no qual a autora descreve sua experiência com a obra:

Nas profundezas do icônico MONA eu estava animada para ver *Cloaca Professional* em primeira mão. A sala estava mais quieta do que eu imaginei, e muito, muito calma. Disseram-me que a defecação estava programada para ocorrer às 14h e eu cheguei vários minutos antes [...]. Obviamente, outros tinham tido o mesmo pensamento porque já havia vários pequenos grupos de pessoas esperando quando eu cheguei. Alguns tinham os braços cruzados, parecendo na defensiva enquanto outros permaneciam de pé deslocando o próprio peso de um pé para o outro, não querendo estar presente mais tempo do que o absolutamente necessário. Ocasionalmente alguém sussurrava alguma coisa inaudível ou deixava

escapar uma bufada constrangida. Muitos seguravam o nariz, claramente ofendidos pelo odor inevitável. Todo mundo assistia e esperava. Na hora, nós, estranhos, estávamos unidos na antecipação. Então, sem anúncio, o receptáculo fecal começou a se mover, em um movimento circular, pronto a receber o depósito da máquina. Daí, em uma suave ação como a das máquinas de sorvete, o movimento aconteceu. O receptáculo então parou, e as pessoas saíram rapidamente. Trabalho feito (PATTERSON, 2016).

O breve artigo de Patterson documenta particularmente bem uma dimensão de *Cloaca* que é difícil acessar: a experiência do público, que se relaciona com o projeto de modo ambíguo. Ao mesmo tempo em que há uma rejeição à produção da máquina, experimentada no registro da abjeção (KRISTEVA, 1982), observamos uma vontade de ver, modulada por afetos que são descritos com alguma suspeita pela crítica da arte e pela teoria estética contemporânea. Jacques Rancière, por exemplo, articula dois afetos, a atenção e a curiosidade – aos quais atribui um potencial emancipatório –, a uma impossibilidade de antecipação do visível e do pensável. Tais afetos apontariam, deste modo, na direção de novas políticas do sensível – “uma política baseada na variação de distância, na resistência do visível e na incerteza dos efeitos” (RANCIÈRE, 2009, p. 105). A questão, portanto, consiste em saber se a ampla mediatização e o automatismo pontual de *Cloaca* não acabam por reduzir essa vontade de ver a um olhar que espera e acompanha o desdobrar dos acontecimentos apenas para confirmar aquilo que já se sabe que virá, impedindo que a curiosidade se instale e se desdobre em uma experiência marcada por incerteza e indeterminação.

A descrição de Patterson testemunha, em algum nível, a complexidade das relações estabelecidas com a máquina de Delvoye. Ao fim de seu artigo, ela destaca um fato que, a despeito de sua previsibilidade, não deixa de ser curioso: “*Cloaca Professional* é aparentemente a exposição mais detestada do MONA, no entanto, ela é também a obra com a qual as pessoas passaram mais tempo. É este conflito que fornece uma enorme oportunidade para o debate público” (PATTERSON, 2016).



Nosso objetivo neste artigo não será *psicanalisar* este público. No entanto, é difícil negligenciar o fato de que o repertório teórico proveniente da psicanálise tenha se tornado incontornável, do ponto de vista cultural, na abordagem das relações com a excreção e com a anidade no interior daquilo que aparece em Freud (1934) com o nome de *civilização*. Considerando algumas ideias caras ao pai da psicanálise, observamos um duplo movimento da parte de Delvoye. Por um lado, ele coloca em evidência as relações econômicas que encontraram as fontes de seu desenvolvimento no recalque das relações erógenas anais no curso do processo de genitalização da sexualidade, através do qual o erotismo anal pôde se transformar no caráter anal (FREUD, 1928). O aspecto econômico associado ao recalque do erotismo anal resulta do processo de realocação das pulsões sexuais que configuram o desenvolvimento psíquico de um sujeito. Segundo Freud (1928), o interesse pelos excrementos caro às crianças continua na fase adulta, mas ele investe novos objetos: se transforma, por um lado, no interesse pelo dinheiro, por outro, no desejo de ter um filho.

Para além deste quadro psicanalítico, é fundamental observar que o dinheiro, como o excremento, é sempre um excesso, um *outro* cuja alteridade nunca conseguimos suprimir. Afinal, o que é a *merda*? É tudo aquilo que, da minha alimentação, não consigo transformar em meu corpo. O dinheiro não possui um modo de existência muito diferente. Ele, em si mesmo, permanece inassimilável. Uma longa história foi necessária até que pudéssemos contar com um sistema de trocas cuja abundância de mercadorias e de serviços tornasse interessante a ideia de guardar dinheiro para que ele nunca falte. Em uma sociedade com um sistema de trocas rudimentar, poderíamos morrer de fome com os cofres cheios.

Por outro lado, através da tecnologia e da arte, Delvoye acaba por sublimar a experiência excretora tal como ela é vivida física e psiquicamente pelos sujeitos. Apesar da dimensão fortemente simbólica da psicanálise, podemos observar que Freud – embora negligencie o odor das fezes nas relações erógenas que a criança estabelece com elas e com seus órgãos

excretadores – aborda a excreção desde uma perspectiva que considera sua materialidade:

O bolo fecal – ou o *bastão de excrementos*, seguindo a expressão de um paciente – é, por assim dizer, o primeiro pênis; *ele excita uma mucosa: a do reto*. Há pessoas em que o erotismo anal permanece forte e intacto até a idade pré-púbere (dez a doze anos); essas pessoas nos ensinam que, desde a fase pré-genital, elas constituíam, nos fantasmas ou nos jogos perversos, uma organização análoga àquela da fase genital, o pênis e a vagina sendo apenas substituídos respectivamente pelo bolo fecal e pelo reto (FREUD, 1928, p. 614, *grifo nosso*).

O pano de fundo cultural evocado por Freud quando formula suas clássicas analogias entre dinheiro e excremento reaparece, subvertido, no cerne do projeto de Delvoye. Isto se dá porque o artista introduz os excrementos em outro sistema, cujo funcionamento já não se articula cultural e psiquicamente em torno da retenção e do acúmulo, mas do consumo e, até mesmo, de certo desperdício. Ao longo do século XX, as relações entre excremento e dinheiro foram retomadas e reformuladas em diversos domínios. Georges Bataille evocou essas relações para problematizar o princípio de utilidade como eixo organizador da economia.

Não basta que as jóias sejam belas e deslumbrantes, o que tornaria possível sua substituição por falsificações: o sacrifício de uma fortuna à qual preferimos uma cascata de diamantes é necessária à constituição do caráter fascinante desta cascata. Este fato deve ser relacionado ao valor simbólico das joias, geral na psicanálise. Quando um diamante tem, em um sonho, uma significação excremental, não se trata somente de associação por contraste: no inconsciente, as joias como os excrementos são os materiais malditos que escorrem de uma ferida, as partes de si destinadas a um sacrifício ostensivo (eles servem, de fato, como presentes suntuosos carregados de amor sexual). O caráter funcional das joias exige seu imenso valor material e explica sozinho o pouco caso feito das mais belas imitações, que são praticamente inutilizáveis (BATAILLE, 1970, p. 305-306).

A radicalidade de *Cloaca* consiste na exploração de uma matéria cuja ausência de *valor de uso* parece ser socialmente consensual. Se é

verdade que não podemos supor que os excrementos não têm, de fato, *valor de uso*, pois, como lembra Dominique Laporte (2000), eles foram fertilizantes fundamentais para o desenvolvimento da agricultura; somos forçados a constatar que esta propriedade foi amplamente recalcada por nossa cultura.

A dimensão simbólica da *merda* é deslocada na instalação de Delvoye na medida em que este signo – que é a coisa mesma (PROSS, 1980, p. 14) –, cuja produção dependia do corpo e desempenhava um papel central no estabelecimento dos limites entre o sujeito e seu *outro*, é transformado em símbolo de falta de sentido e utilidade. A desproporção entre o nível das pesquisas científicas e dos investimentos que se encontram na base do projeto e seu resultado prático depende desta falta de sentido socialmente atribuída à matéria fecal. Apesar do desenvolvimento, no nível do *design* e da comunicação visual, de uma versão da máquina à versão seguinte, elas possuem, todas, este mesmo e perturbador objetivo: produzir *merda*. O consenso em torno da falta de valor da *merda* permite a Delvoye empregá-la para ativar um dispositivo que se apresenta como alegoria da falência teleológica da sociedade de consumo.

Mas o gesto de Delvoye não investe apenas na devoração do sistema da arte pelo capitalismo de consumo; aborda também aspectos tangenciais a esses dois campos. Por exemplo, através de reflexões em torno das relações entre ciência e religião, ou dos limites do que consideramos, por ora, próprio ao humano.

### **Estética, técnica e religião**

Um dos caminhos abertos pelo projeto de Delvoye permite reivindicar a delegação da produção de excrementos às máquinas na chave do que chamaremos de *hipótese pós-humanista*, que enfatiza a obsolescência do corpo humano em face dos desenvolvimentos técnicos. Se não há nada de absurdo nesta hipótese, ela parece cair, algumas vezes, em um excesso retórico ao qual aderimos muito rapidamente. Duas perspectivas nos ajudarão a revisar esta hipótese: a primeira é sistematizada por Gilbert Simondon em *Do modo de existência dos objetos técnicos*; a segunda é

ARTIGO

formulada por Gilles Deleuze e Félix Guattari em *O anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia I*, notadamente através do conceito de *máquina*.

Em relação ao livro de Simondon, o que nos ajuda a pensar *Cloaca* para além de uma *tecnofobia* humanista e de uma *tecnofilia* pós-humanista é a revisão, através do conceito de tecnicidade, da lógica que opõe a cultura à técnica e o homem à máquina.

A cultura é desequilibrada porque ela reconhece alguns objetos, como o objeto estético, e lhe confere direito à cidade no mundo das significações, enquanto ela recalca outros objetos, e em particular os objetos técnicos, no mundo sem estrutura do que não possui significação, mas somente um uso, uma função útil. Diante desta recusa defensiva, pronunciada por uma cultura parcial, os homens que conhecem os objetos técnicos e sentem sua significação procuram justificar seu julgamento dando ao objeto técnico o único estatuto atualmente valorizado fora daquele do objeto estético, o de objeto sagrado (SIMONDON, 1989, p. 10).

Chama atenção, no trecho acima, a categorização por Simondon de três tipos de objeto: o técnico, o estético e o sagrado. Adiante, na mesma obra, a ontogênese desses três modos de existência é descrita por Simondon nos termos de uma defasagem “de um modo único, central e original de ser no mundo, o modo mágico” (SIMONDON, 1989, p. 160). Dessa defasagem emergem dois outros modos de ser no mundo: o modo técnico e o modo religioso. Entre essas duas novas fases – técnica e religiosa – encontra-se, destituído do estatuto de fase, o objeto estético, cujo modo de existência é caracterizado pela remissão à unidade originária perdida, da qual derivaram técnica e religião. Nas palavras do filósofo:

A unidade mágica primitiva é a relação de ligação vital entre o homem e o mundo, definindo um universo ao mesmo tempo subjetivo e objetivo anterior a toda distinção do objeto e do sujeito, e conseqüentemente também a toda aparição do objeto separado. Podemos conceber o modo primitivo de relação entre o homem e o mundo como anterior não somente à objetivação do mundo, mas também à segregação de unidades objetivas no campo que será o campo objetivo. É a um universo experimentado como meio que o homem se encontra ligado. A aparição do objeto não

se faz senão pelo isolamento e pela fragmentação da mediação entre o homem e o mundo; e, segundo o princípio colocado, essa objetivação de uma mediação deve ter por correlativo, em relação ao centro neutro primitivo, a subjetivação de uma mediação; a mediação entre o homem e o mundo se objetiva em objeto técnico como ela se subjetiva em mediador religioso (SIMONDON, 1989, p. 163-164).

*Cloaca* mobiliza dois domínios que, segundo Freud e Simondon, respectivamente, foram recalcados pela cultura: o da excreção e o do objeto técnico. Esses dois campos partilham uma operação de objetivação, ligada à ruptura de uma unidade originária que, em Freud, assume a forma do estágio pré-civilizado da criança e, em Simondon, a do modo de existência mágico do mundo, anterior ao surgimento, por defasagem, da técnica e da religião. Desse modo, *Cloaca* instaura um terceiro corte, que exterioriza, autonomiza e automatiza o processo digestivo, e cria um eixo que complexifica o esquema simondoniano, na medida em que os objetos técnicos que compõem a série poderiam, em função de escolhas de Delvoye, mas também de contingências históricas, ser pensados como objetos sagrados e/ou objetos estéticos.

No texto de Freud (1928), o ponto de vista dos pais que esperam pelos excrementos da criança não é um objeto de análise. Quando observamos *Cloaca*, isto ganha relevância na medida em que a posição que assumimos no dispositivo de Delvoye não é a da criança que sacrifica (ou não) uma parte de si como presente para os pais, mas a dos pais à espera deste presente. E este lugar de espera, ao mesmo tempo confortável e destituído de potência, parece ser também ocupado por nós em nossas relações, frequentemente *alienadas*, com os objetos técnicos.

Se à técnica corresponde uma objetivação do mundo, o correlato subjetivo deste processo encontra-se, segundo Simondon, na religião. No universo de Delvoye, essas duas fases serão tensionadas até que o pertencimento dos objetos instalados no espaço expositivo a um ou outro modo de existência beire o indecível. Não é por acaso que as grandes máquinas que compõem *Cloaca* foram instaladas, mais de uma vez, no interior de edifícios góticos, ou ao lado de outra série de trabalhos do

artista na qual imagens de raios-X do interior do corpo são transformadas em vitrais góticos. As relações entre ciência e religião são, hoje, muito mais complexas do que poderíamos vislumbrar através de um dualismo opositivo. A crença, a fé, as demandas de proteção contra o sofrimento parecem ser endereçadas igualmente a ambos os domínios.

Valentin Nussbaum (2008) propôs uma leitura do conjunto da obra de Wim Delvoye a partir do conceito de *sagrado*, cartografando uma série de referências religiosas que atravessam vários projetos do artista belga. No que diz respeito à *Cloaca*, o autor escreve:

No quadro específico de uma máquina que produz merda, a evocação do sagrado poderia seguramente passar por uma contradição absoluta. Mas se sabemos que o artista projeta instalar esse tipo de máquinas – que ele qualifica de “novo Deus” – em capelas góticas, à imagem da que já existe em Nova York, a analogia torna-se mais pertinente (NUSSBAUM, 2008, p. 83).

A instalação de *Cloaca* no interior de edifícios góticos pode ser mais bem compreendida se retomamos as relações do artista com a religião católica, da qual ele pôde viver os rituais em sua infância. Por um lado, a religião (como o *marketing*) transforma-se em uma linguagem para o Delvoye adulto, que chega a conceber um “kit religião, como há os kits design, com suas igrejas, seus hinos, suas liturgias” (DELVOYE, 2007 in NUSSBAUM, 2008, p. 84). Por outro, algumas das práticas religiosas vistas pelo artista durante sua infância permanecem uma fonte de assombro.

Quando Delvoye se lembra das velhas mulheres de sua infância que beijam os pés das estátuas ou que viram a estátua de Santo Antônio de cabeça pra baixo quando perdem uma tesoura, não é somente a perplexidade de uma criança que se exprime diante da estranheza intrínseca a essas práticas dogmáticas, e até mesmo idólatras. É também uma interrogação que se coloca diante de fenômenos culturais paradoxais e surpreendentes em mais de um sentido (NUSSBAUM, 2008, p. 84).

A inscrição de uma dimensão sagrada e preciosa sobre “despojos algumas vezes repulsivos” (NUSSBAUM, 2008, p. 85) produz uma lacuna que vai justamente nutrir a pesquisa do artista a respeito da *mise-en-scène* desses objetos extremamente discretos e triviais que se tornam alvo de adoração e veículo de transcendência.

Em um sentido, a problemática ligada às máquinas *Cloaca* de Wim Delvoye não está muito distante desta questão. Quando os superlativos são empregados para qualificar essas máquinas que produzem abjeções vendidas como um bem dos mais preciosos e sobre as quais pode-se especular como um objeto de arte, há um enorme paradoxo colocado. Se consideramos paralelamente o culto das relíquias, sua ostentação e sua reunião como a infância dos princípios que regerão alguns séculos mais tarde a valorização dos objetos de arte nas coleções e a especulação da qual eles são objeto atualmente, parece que a economia e a dinâmica de *Cloaca* é comparável a uma verdadeira fábrica de relíquias (NUSSBAUM, 2008, p. 85).

Se seguimos o pensamento de Simondon a respeito da gênese dos modos técnico, estético e religioso de existência, *Cloaca* nos coloca diante de um problema. Isto porque no projeto de Delvoye os dois modos – técnico e religioso – coabitam a máquina que, além disso, é objeto estético. A defecação tecnicamente mediada implica efetivamente um processo de objetivação, tal como postulado por Simondon após a ruptura da unidade originária do mundo. Mas *Cloaca*, na sua inserção no espaço de instituições artísticas, inscreve-se no sagrado, seja porque a configuração canônica do dispositivo de exposição contemporâneo – o cubo branco – cria um contexto análogo ao de outros locais de culto (O'DOHERTY, 2012); seja porque o artista opta deliberadamente por expor suas máquinas em catedrais góticas ou ao lado de obras que lançam mão de um repertório visual religioso.

Delvoye aproxima o objeto técnico e o objeto religioso de modo que podemos explorar, sincrônica e especulativamente, os limites dos modos de existência que emergem nas formulações de Simondon acerca da gênese da tecnicidade. Esses limites encontram-se, sobretudo, na

separação entre as duas fases – técnica e religião –, que passam, hoje, por inúmeras inflexões, mediadas pela cultura, pela arte e pela política. Se podemos aventar a hipótese de que *Cloaca* é também um objeto estético é porque, tensionando técnica e religião, a máquina de *merda* talvez nos lembre, por contraste, do momento em que todas essas clivagens ainda não existiam.

### O fluxo e o corte

O *anti-Édipo*, de Gilles Deleuze e Félix Guattari, fundamenta um importante eixo de nossa análise, a despeito das críticas contundentes que faz à teoria freudiana, evocada mais de uma vez no escopo deste artigo. O desenvolvimento do conceito de *máquina* foi fundamental para a proposição dos autores franceses de um modo de operação do desejo, através da qual puseram sob suspeita a triangulação edipiana, estrutura do psiquismo cara a Freud, a partir da qual o desejo foi postulado fundamentalmente como falta.

Isso funciona em todos os lugares, às vezes sem parar, às vezes descontínuo. Isso respira, isso esquenta, isso come. Isso caga, isso fode. Que erro ter dito o isso. Por todos os lados são as máquinas, não metaforicamente: máquinas de máquinas, com seus acoplamentos, suas conexões. Uma máquina-órgão é conectada a uma máquina-fonte: uma emite o fluxo que a outra corta (DELEUZE; GUATTARI, 1972, p. 9, *grifo dos autores*).

Esta proposição apresenta duas consequências que nos interessa explorar. A primeira é pertinente à nossa análise de *Cloaca*, mas poderia igualmente servir a uma reflexão mais ampla acerca do estatuto do consumo. Isto porque ela deriva da onipresença de máquinas (máquinas-fonte e máquinas-órgão) a impossibilidade de preservar as clivagens que separam produção e consumo como circuitos autônomos e relativamente independentes. “Porque na verdade [...] não há esferas ou circuitos relativamente independentes: a produção é imediatamente consumo e inscrição, a inscrição e o consumo determinam



diretamente a produção, mas a determinam no seio da própria produção” (DELEUZE; GUATTARI, 1972, p. 11).

*Cloaca* parece tornar-se um lugar privilegiado para verificarmos o primado da produção ou, dito de outro modo, o fato de que a inscrição e o consumo não são exteriores e/ou posteriores à produção. O consumo das refeições pelas máquinas *Cloaca* já é produção de outro fluxo: o fluxo de *merda*. As máquinas de Delvoye permitem ver, de modo bem esquemático, o que Deleuze e Guattari chamaram de *lei de produção de produção*. Não por acaso, o artista investiu no mesmo *topos* que alimentou a dupla de filósofos: a digestão.

A máquina produz um corte no fluxo somente se estiver conectada a uma outra máquina que produza o fluxo. E sem dúvida essa outra máquina é, por sua vez, um corte. Mas ela não o é senão em relação a uma terceira máquina que produziu idealmente, ou seja, relativamente, um fluxo contínuo infinito. Assim, a máquina-ânus e a máquina-intestino, a máquina-intestino e a máquina-estômago, a máquina-estômago e a máquina-boca, a máquina boca e o fluxo do rebanho (“e, e, e...”). Em suma, toda máquina é corte de fluxo em relação àquela a qual ela está conectada, mas fluxo ou produção de fluxo em relação àquela que lhe está conectada (DELEUZE; GUATTARI, 1972, p. 46).

A máquina de máquinas de Delvoye reverbera algumas das instigantes concepções de mundo e de desejo formuladas por Deleuze e Guattari. Primeiramente por sua dimensão literalmente maquínica; mas também por duas outras dimensões que são pensadas pelos filósofos como fábrica: a natureza e o inconsciente. Não há, em *O anti-Édipo*, distinção entre o homem e a natureza. O desejo torna-se um princípio imanente nas relações de produção que ligam o homem à natureza – o homem, máquina-órgão conectado à natureza, máquina-fluxo ou máquina-energia. O segundo âmbito concebido como fábrica é o inconsciente, que deixa de engendrar representações para se tornar agenciamento maquínico e, portanto, corte e produção de fluxos.

Esta aposta na produtividade imanente da máquina desejante coloca em xeque as análises mais *niilistas* de *Cloaca*. A perspectiva do moralista

que reduz a *consumismo* o fato de que a *merda* produzida pelas máquinas de Delvoye esteja disponível para venda torna-se insustentável diante de uma retomada da crítica de Deleuze e Guattari à divisão platônica que separa *produção* e *aquisição*. O desejo, pensado nesta chave, só poderia (1) ter por objeto algo engendrado por um sujeito-produtor ou (2) ser projetado sobre um objeto que falta e que seria necessário adquirir. A questão que permanece aberta consiste em saber se, no caso da aquisição da *merda* produzida por *Cloaca*, estaríamos diante de um processo de produção ou de consumo. O excremento sintético simboliza uma falta ou sua aquisição nasce de um impulso produtor, como aquele que dá origem às coleções<sup>2</sup>?

### **Beijos anais e considerações finais**

É interessante observar como o tema da analidade reaparece em *Anal Kisses* (Figura 21), projeto de Delvoye de 2011 que não se torna objeto de um debate público, como foi o caso de *Cloaca*. Em *Anal Kisses*, a analidade assume uma forma menos espetacular do que em *Cloaca*, embora mais explícita; mas as relações entre economia, arte e sacralidade reaparecem. A série consiste em um conjunto de intervenções do artista sobre papéis timbrados de hotéis. Como o título indica, trata-se de uma série de impressões de beijos, cuja particularidade está no fato de que em vez de inscrevem as formas dos lábios sobre o papel, é o ânus do artista que é impresso. Apesar dessas imagens do ânus serem figurativas e indiciais, *Anal Kisses* não gozou da repercussão obtida por *Cloaca* ao longo dos dez anos anteriores. Questões ligadas à escala do trabalho e à mídia utilizada talvez ajudem a entender porque estes beijos nunca chegaram às primeiras páginas dos jornais.

Figura 21 - *Anal Kiss*, 2011, batom sobre papel timbrado.



Fonte: <<https://bit.ly/2SGCnkm>>. Acesso em: 9 abr. 2019.

De todo modo, é interessante observar que na série de 2011 encontramos algumas questões que vinham sendo formuladas em *Cloaca*. Nos *Anal Kisses*, as logomarcas reaparecem nos papéis timbrados de hotéis e entram em tensão com as imagens dos beijos anais do artista. A arquitetura impessoal e globalizada dos hotéis é virtualmente inscrita na obra, através do signo institucional que coabita a composição com o beijo anal. *Anal Kisses* reitera a inexistência de uma exterioridade em relação

à lógica do consumo, mas parece tentar abrir uma brecha através do reenquadramento do ânus, maquiado como boca. Se *Cloaca* sublima o ânus no maquinário industrial produtor de merda, *Anal Kisses* faz coincidir o ânus com a boca, lugar de articulação do *logos* e, sobretudo, parte do corpo autorizada a se manifestar no espaço público, seja tomando a palavra, seja dando um beijo. Em um esforço de compreensão do tratamento dispensado pela crítica de arte e pela opinião pública a estes projetos artísticos podemos observar que muitos fatores concorrem para que um projeto transborde do sistema da arte para o campo da cultura. É fundamental reconhecer que, para além dos fundamentos estéticos, técnicos e filosóficos que se encontram na base de *Cloaca*, há toda uma dimensão arquitetural, expográfica, espetacular e, evidentemente, mercadológica, que incide em sua recepção.

A recepção discreta dos *Anal Kisses* poderia indicar, comparativamente, um maior potencial disruptivo na merda sintética de *Cloaca* do que na *refuncionalização* de um ânus que beija. Mas iremos apostar que este contexto apenas fornece algumas pistas acerca da complexidade histórica, cultural e midiática, e da heterogeneidade de fatores que hoje incidem sobre a experiência e a crítica da arte. Custos de produção, prestígio institucional e *instagramabilidade* de obras de arte reverberam na experiência estética, juntamente com os sedimentos que constituem o solo de nossa cultura – dentre eles, a estranha coexistência de *tecnofilia* e *tecnofobia* em nossa relação com a técnica; o banimento do *merda* e do *cu* da vida social; a artificialidade da clivagem entre produção e consumo.

## Referências

- BATAILLE, G. *Œuvres complètes I: Premiers Écrits 1922-1940*. Paris: Gallimard, 1970.
- BELO, F. R. R.; MARZAGAO, L. R. Avareza e perdularismo. *Psyche*, São Paulo, v. 10, n. 19, p. 109-128, 2006.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *L'anti-Édipe: Capitalisme et schizophrénie I*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1972.

- FREUD, S. Malaise dans la civilisation. *Revue Française de Psychanalyse*, v. 7, n. 4, p. 692-769, 1934.
- \_\_\_\_\_. Sur les transformations des pulsions particulièrement dans l'érotisme anal. *Revue Française de Psychanalyse*, v. 2, n. 4, p. 609-616, 1928.
- KRISTEVA, J. *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. Nova York: Columbia University Press, 1982.
- LAPORTE, D. *History of Shit*. Boston: Massachusetts Institute of Technology e Documents Magazine, 2000.
- NUSSBAUM, V. Wim et la sacrée reliquerie. Enfance de l'art et reliques du sacré dans l'œuvre de Delvoye. *kritische bericht*, n. 3, p. 83-92, 2008.
- O'DOHERTY, B. *Inside the White Cube: L'ideologia dello spazio espositivo*. Monza: Johan & Levi Editore, 2012.
- PATTERSON, K. Blending science, art and other excremento. *The Conversation*, 11 fev. 2016. Disponível em: <https://bit.ly/2GsvHjk>. Acesso em: 15 fev. 2019.
- PROSS, H. *Estructura simbólica del poder*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A., 1980.
- RANCIÈRE, J. *The Emancipated Spectator*. Londres, Nova York: Verso, 2009.
- SIMONDON, G. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Aubier, 1989.
- WALLACE, I. L. Deep Shit: Thoughts on Wim Delvoye's *Cloaca* Project. In: *Contemporary Art and Classical Myth*.
- WALLACE, I. L.; HIRSH, J. (Orgs.). *Contemporary Art and Classical Myth*. Surrey: Ashgate, 2011.

## Sobre o autor

*Icaro Ferraz Vidal Junior* – Doutor em História, História da Arte e Arqueologia pelas Université de Perpignan Via Domitia e Università degli studi di Bergamo e em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Realizou estágio pós-doutoral no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná. Atualmente é bolsista de pós-doutorado PNPd-Capes no Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

---

Data de submissão: 09/04/2019

Data de aceite: 04/10/2019

## **Pagando para vencer, parte 2: serialização, power creep e capitalismo tardio em Hearthstone**

### **Paying to win, part 2: serialization, power creep, and late capitalism in *Hearthstone***

Thiago Falcão<sup>1</sup>

Daniel Marques<sup>2</sup>

**Resumo:** *Este artigo discute o fenômeno de power creep no card game digital Hearthstone (Blizzard, 2012), problematizando-o a partir das perspectivas da mediatização, serialização e capitalismo tardio. O objetivo central é politizar a questão, apontando para os imbricamentos da indústria cultural contemporânea com as perspectivas epistemológicas e ontológicas do jogo enquanto chave interpretativa. Nesse sentido, empreendemos o esforço de revisar algumas teorias da mediatização, observando em particular o conceito nos videogames a partir da serialização. Partimos para uma análise empírica exploratória de relatos de jogadores profissionais no YouTube, revelando discursos que nos ajudam a localizar a agência do capitalismo tardio a partir da serialização e da mediatização. Por fim, reforçamos a necessidade de contemplar os pontos desvelados pela pesquisa na compreensão da indústria contemporânea do entretenimento, bem como a necessidade de (re)pensar os entendimentos particulares sobre jogos digitais e suas culturas.*

**Palavras-chave:** *card games; eSports; jogo; mediatização; capitalismo tardio.*

**Abstract:** *This paper discusses power creep in the digital game card Hearthstone (Blizzard, 2012), questioning it from the perspectives of mediatization, serialization and late capitalism. The goal is to politicize the issue by pointing*

1 Universidade Federal da Paraíba (UFPB). João Pessoa, PB, Brasil.

<https://orcid.org/0000-0001-6302-2264> E-mail: [thfalcao@cchla.ufpb.br](mailto:thfalcao@cchla.ufpb.br)

2 Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB). Santo Amaro, BA, Brasil.

<https://orcid.org/0000-0002-7731-8581> E-mail: [danielmarquescontato@gmail.com](mailto:danielmarquescontato@gmail.com)

*to the overlapping of contemporary cultural industry with game's epistemological and ontological perspectives. We undertake the effort to review some theories of mediatization, observing the particularities of serialization in games. To achieve the main goal, we set out for an exploratory empirical analysis of professional players discourse on YouTube, revealing traces that help us locate the agency of late capitalism and serialization in Hearthstone's power creep. Finally, we reinforce the need to scrutinize the contemporary entertainment industry, as well as the need to (re) think understandings about digital games and their cultures.*

**Keywords:** *card games; e-sports; game; mediatization; late capitalism.*

## Introdução

O jogo, no aspecto mais amplo do termo, é um dos elementos centrais do desenvolvimento da cultura. O impulso criativo, a brincadeira e a apropriação são poderosos catalisadores agenciais, tanto na ação situada quanto para condições estruturais mais amplas. Esse jogo sem bordas, livre, sem regras; de um impulso que se (nos) aproxima da loucura, é imprescindível em qualquer análise mais completa de um espectro social qualquer. Esta discussão pressupõe que a compreensão das organizações sociais da contemporaneidade obriga uma observação através de condições epistemológicas que privilegiem o jogo como chave de leitura.

Esta retórica sugere um desvio pela ideia de jogo, que ao se apresentar como mediador para uma compreensão sociológica modifica-a. Intenta-se, portanto, resgatar a noção de jogo do *status* de irrelevância a ele conferido pelo raciocínio positivista e pela Modernidade, contextos que ainda ecoam em suas representações, e posicioná-la ao lado dos pilares epistemológicos contemporâneos; das chaves de leitura que nos utilizamos para compreender a sociedade dos dias de hoje. Trata-se de uma discussão ampla, um esforço de longo prazo sobre afetações na tessitura do social que convocam um escrutínio das práticas agenciais e materiais envolvidas neste processo.

Assim, ao mesmo tempo em que busca empreender um esforço de compreensão de dinâmicas microagenciais ao discutir o fenômeno conhecido como *power creep* e a forma como este acontece no *card game Hearthstone*<sup>3</sup> (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2012), este artigo procura sublinhar o papel das dinâmicas comuns ao capitalismo tardio (JAMESON, 1991) e como estas são particularmente relevantes no estudo de uma cultura contemporânea dos *games*.

O *power creep*, um fenômeno que acontece em jogos publicados de forma serial, se assemelha à ideia de obsolescência programada e acontece quando certos recursos dentro destes sistemas se tornam obsoletos e demandam uma substituição que só pode ser executada através de relações de consumo. A questão ilustrada por este fenômeno diz respeito à serialização da experiência dos meios de comunicação



de forma mais ampla, e remete a dois processos que são largamente discutidos no âmbito da sociologia da mídia: (1) a produção de bens simbólicos em escala industrial, discutida a partir da noção de indústria cultural e das derivações do conceito e de seus problemas; e (2) o fenômeno da midiaticização, através do qual instituições e práticas sociais vêm sendo modificadas pela ubiquidade comunicacional.

Este artigo oferece continuidade a uma discussão travada anteriormente (FALCÃO; MARQUES, 2017), que conecta dois aspectos da experiência contemporânea do jogo: um de ordem social, mais amplo e genérico, que cria ecos e referências culturais; e outro de ordem técnica, comprometida com o aspecto interno à mídia, sua materialidade. Nossa proposta é demonstrar como o fenômeno do *power creep* emerge enquanto consequência direta do processo de midiaticização experimentado pelos jogos atuais, e reafirmar a intenção de problematizar a relação entre a indústria dos jogos e dinâmicas mercadológicas que implicam relações de poder. Para tanto, torna-se necessário observar uma cadeia de práticas que vão desde o *game design* até as políticas institucionais da Blizzard, passando pela conformação dos ambientes discursivos mobilizados pelo jogo. Observamos essas práticas a partir de uma análise exploratória de vídeos no YouTube sobre o fenômeno de *power creep*: relatos de jogadores profissionais, comentaristas e funcionários da Blizzard discutindo o tema e suas implicações. Em vias de conclusão, apontamos a conexão dos fenômenos de obsolescência inerentes a *Hearthstone* a estruturas de agenciamento globais, à cultura do jogo e ao mercado de entretenimento contemporâneo.

### **Midiaticização e lógica das mídias**

O conceito de midiaticização vem sendo amplamente trabalhado no campo da comunicação nas últimas décadas, produzindo entendimentos polissêmicos sobre seus pressupostos e aplicações. Os estudos da midiaticização surgem a partir do reconhecimento do crescente imbricamento entre as instituições e campos sociais – religião, política, educação etc. – com a mídia, sua lógica e práticas (COULDRY, 2004). As diferentes

abordagens à teoria da mediação produzem afetações particulares do conceito. Verón (2014), por exemplo, parte do entendimento da mediação sob um viés semioantropológico, sendo “resultado operacional de uma dimensão nuclear de nossa espécie biológica, mais precisamente, sua capacidade de semiose” (VERÓN, 2014, p. 14). Essa operacionalização resulta na constituição de fenômenos midiáticos, que seriam a exteriorização dos processos mentais na forma de dispositivos materiais. A mediação consistiria, para Verón, na estabilização desses fenômenos midiáticos à medida que sua configuração, uso e prática se institucionaliza. Cria-se, portanto, “um lugar e tempo particular ao redor de um dispositivo de comunicação” (VERÓN, 2014, p. 16). É importante, portanto, considerar a implicação das teorias da mediação na análise dos jogos digitais na contemporaneidade. A experiência do “jogar” e, conseqüentemente, a cadeia produtiva – do design ao consumo via *streaming* – é afetada e tensionada pelo ambiente mediado do jogo. Para um jogo digital obter sucesso comercial, portanto, é preciso apropriar-se do ambiente mediado onde circulam, hoje, os objetos da cultura. *Hearthstone*, por exemplo, figura atualmente como o décimo quarto jogo mais popular no Twitch<sup>4</sup>, junto a outros jogos da Blizzard. *Overwatch* e *World of Warcraft*, outros jogos da mesma empresa, figuram no sétimo e oitavo lugar, respectivamente. Esses dados não são de forma alguma aleatórios, e apontam para uma intencionalidade – *by design* – por parte da Blizzard em mediar suas experiências de jogo.

A busca pela mediação de corporações como a Blizzard aponta para os processos de estabilização tratados por Verón, sugerindo uma operacionalização particular que se coalesce na ideia de *institucionalidade*. Sob esse viés entende-se que a mídia passa a figurar enquanto instituição social cujos processos não são somente pautados pelos campos sociais estabelecidos, mas passa a possuir legitimidade e autonomia próprias. Passa, assim, a afetar e tensionar outros pontos do tecido social. Para Braga (2012), o imbricamento dos meios de comunicação

4 Trata-se da plataforma de *streaming* mais popular e amplamente adotada por *streamers* e jogadores profissionais. Dados e métricas podem ser encontradas aqui: <https://www.twitchmetrics.net>

com os campos sociais pressupõe refletir também acerca dos conceitos de circulação, mediação, recepção, produção e ambiência midiática. A pesquisa em midiatização, portanto, funcionaria como uma espécie de guarda-chuva, capaz de abarcar as diferentes lógicas, mediações, circuitos e dispositivos comunicativos oriundos da institucionalização da mídia e a produção de novos ambientes midiáticos. Essa hipótese parte do princípio de que habitamos um mundo midiatizado (BASTOS, 2012, p. 68), marcado pela influência da mídia na constituição da cultura e sociedade. A “midiatização” do mundo, portanto, pressupõe não só o reconhecimento da lógica da mídia nos artefatos e instituições sociais, mas também a vinculação material dos dispositivos midiáticos na estrutura dos fenômenos contemporâneos.

Num mundo midiatizado não seríamos mais capazes de analisar os campos sociais, seus processos e produtos descolados da ação das mídias: trata-se de uma hibridização completa e indelével. Na indústria dos jogos digitais, de maneira geral, é possível verificar a presença dessa hipótese. Cada vez mais o projeto dos jogos – seu *game design*, portanto – busca a integração de processos de midiatização. Esse imbricamento é profundo e observável materialmente, inclusive, em consoles contemporâneos. Controles de consoles como PlayStation 4 e Nintendo Switch possuem botões dedicados para compartilhamento de conteúdo (Figura 1), e os sistemas operacionais desses consoles tendem a buscar integração com plataformas como YouTube, Facebook e Twitch. As mudanças materiais, portanto, na estrutura física dos consoles e no funcionamento de seus sistemas operacionais e interface aponta para a naturalização dos fenômenos de midiatização quando consideramos sua presença no *game design*.

Figura 1 – Botões de compartilhamento de conteúdo em consoles



Fonte: <https://boards.fireeden.net/v/thread/369558869/>

Há sempre uma negociação entre o que os autores denominam de lógica da mídia para as outras lógicas institucionais da cultura e sociedade. Não se trata de admitir uma sobreposição ou colonização das lógicas institucionais pela mídia, mas compreender que a formação de novos ambientes midiáticos produz afetação tanto na mídia quanto nos demais campos. Um exemplo interessante é documentado por Turtiainen *et al.* (2018), que evidencia a “esportificação” nos eSports, como defendido por Falcão e Marques (2017), de forma a aproximá-los das lógicas dos esportes tradicionais. Os autores (TURTIAINEN *et al.*, 2018) empenham uma análise da cobertura da Overwatch World Cup 2016, comparando-a com a Copa do Mundo FIFA 2014, expondo semelhanças e diferenças na forma como os dois fenômenos abordam práticas relacionadas à mídia.

Por um lado, o *modus operandi* das competições esportivas – *esportificação* – aparece no esforço da Blizzard Entertainment em aproximar o formato da Overwatch World Cup ao de torneios e campeonatos esportivos tradicionalmente reconhecidos como tal, de forma a facilitar as

práticas de recepção e circulação das audiências envolvidas (BRAGA, 2012). Isso se verifica materialmente na estrutura do campeonato, na formação dos times, uniformes, divisão por países, fases, métodos de classificação etc. Também se faz sentir a lógica da mídia – midiaticização –, na medida em que há um amplo esforço em aproximar a transmissão da Overwatch World Cup de outros produtos midiáticos do campo do esporte. O formato do estúdio, a enunciação dos apresentadores e comentaristas, as interfaces gráfico-visuais de apresentação de jogadas e placares etc. Esse próprio formato de *broadcast* já é resultado da hibridização das lógicas da mídia com as lógicas do esporte.

O caminho através das teorias da midiaticização nos ajuda a compreender que não se trata de um fenômeno tecnodeterminista: entender a midiaticização pressupõe observar suas institucionalidades (HJARVARD, 2014), seu caráter semiótico (VERÓN, 2014), as práticas sociais cotidianas (HEPP, 2013) e a hibridização entre sociedade e técnica (COULDRY; HEPP, 2016). Essa visada polissêmica nos ajuda a compreender os fenômenos sociais – e da comunicação – de forma contextualizada, observando a configuração dos ambientes midiáticos e mundos midiaticizados em sua materialidade.

## **Midiaticização e a experiência do jogo e da brincadeira**

Stig Hjarvard devota, em *The mediatization of culture and society* (2013), um capítulo à discussão sobre como a brincadeira<sup>5</sup> foi midiaticizada, tanto direta como indiretamente, o que implica na noção de que o ato de brincar foi transposto para um horizonte no qual não há condições de empreendê-lo de forma alheia aos meios de comunicação. Nos interessa empreender uma crítica à forma como o autor sugere que o *videogame* é experimentado em caráter hegemônico, a ponto de seu consumo ser equiparado à prática da brincadeira *per se*. Nos debruçamos sobre

5 *Play*, no original, que é uma palavra de difícil tradução e que possui mais sentidos do que a língua portuguesa consegue condensar. As traduções aqui variam entre jogo e brincadeira, atentando para contextualidades específicas. Ver Juul (2005) e Falcão (2010), no que diz respeito ao “problema da linguagem”.

a argumentação de Hjarvard a partir de dois posicionamentos que são certamente imperativos à redução empreendida à atividade lúdica.

O primeiro deles diz respeito a uma dimensão da representação, e está relacionado à forma como, na contemporaneidade, os produtos infanto-juvenis se encontram sempre relacionados à esfera dos meios de comunicação de massa. Pode-se observar este fenômeno, inclusive, em produtos costumeiramente endereçados sob a alcunha de *geek*, desenhados para um público que Hjarvard considera *adulto*, mas que *permanece jovem por mais tempo* – ASYL<sup>6</sup> – e sublinha, por exemplo, que “os brinquedos de hoje dificilmente lembram os objetos do mundo real” (2013, p. 167) e “fazem parte de um mundo de fantasia” (p. 168), em um movimento que ignora de forma relevante tanto a constituição histórica das práticas do jogo, em seu aspecto mais amplo, quanto discussões recentes acerca da materialidade deste. É necessário considerar que a relação entre brincadeira e atributos ficcionais não é particularmente nova ou, sequer, um produto do processo de midiaticização: subsistem no faz de conta (*mimicry*) representações e diálogos com as franquias audiovisuais contemporâneas, mas não se pode esquecer que sempre fomos, em nossas brincadeiras, piratas, astronautas, cavaleiros.

A segunda posição diz respeito a uma leitura que identifica, no raciocínio de Hjarvard (2013), aquilo que Bruno Latour (2012) classifica como pensamento purificador. A despeito do dado argumento se expressar de forma factual, como uma leitura de um contexto social específico, é sensível uma clara urgência em se categorizar a relação entre trabalho e lazer no argumento do autor. Não à toa, por exemplo, este discute sua análise do processo de midiaticização da brincadeira a partir de uma ideia de expectativa associada às faixas etárias específicas elencadas. Estar atento a essas posições é fundamental para que se possa repensar o lugar do jogo enquanto objeto da comunicação. A questão aqui diz menos respeito à formação de contornos para um campo que se debruce sobre os *games*, e mais à necessidade de se reconhecer que um dos grandes feitos do capitalismo tardio (JAMESON, 1991) foi

6 Sigla para *Adults staying Young longer*.

rearranjar as fronteiras e as percepções com relação ao que percebemos, hoje, como as dicotomias da modernidade. Pensar desta forma implica reconhecer que a celeridade e imediatez com a qual experimentamos a contemporaneidade é uma consequência direta da forma como as dinâmicas do capital se alastraram por todas as esferas da vida social.

Assim, a urgência em perceber de que forma o jogo se torna um objeto imperativo para as epistemologias comprometidas com a interpretação do social jaz no simples fato de que este domínio, antes *livre*, no sentido em que não é obrigatório; *separado*, à medida que é circunscrito a um tempo e espaço limitados; *incerto*, pois seu curso não pode ser determinado e *improdutivo*, porque não pode criar bens ou riqueza, hoje se apresenta como mais um dos muitos contextos colonizados pelo raciocínio capitalista. O argumento de Hjarvard (2013), ao executar a mesma purificação encontrada em autores do início do século XX, sublinha o aspecto mercadológico imbuído na experiência do jogo ao simplificar sua relação e a forma como este é um poderoso vetor agencial na sociedade contemporânea.

*Hearthstone*, por exemplo, ao mesmo tempo em que faz uso de personagens e histórias tecidas ao longo das décadas pelos vários produtos da franquia de *Warcraft* (Blizzard Entertainment, 1994-2018), é projetado como um produto de uso contínuo e frequentemente atualizável. Este tipo de mecânica busca transformar a experiência do jogo não em um momento de consumo, mas em uma experiência longitudinal na qual um jogador está, de certa forma, sempre em diálogo com o produto. A Blizzard possui uma série de estratégias que dão vazão a este comportamento, fomentando a produção e circulação do jogo a partir de uma relação criada com a comunidade. Esse comportamento é prescrito pela empresa, ou seja, integra seu programa de ação (LATOUR, 2012). Ademais, utiliza-se das materialidades produzidas pelo espraiamento do fenômeno da midiatização, conforme discutido previamente. A relação que nos interessa particularmente neste artigo, contudo, é uma de ordem mais direta: uma estabelecida entre o jogador e o jogo de forma mais sistemática, não contemplando as possibilidades paratextuais,

narrativas incutidas no produto, mas que é parte, também, deste movimento de mediação comercial.

Retomamos nossa hipótese, portanto, de que o *power creep* experimentado em um jogo como *Hearthstone* é uma consequência direta da serialização imposta pelas dinâmicas do capitalismo tardio, e que a forma mais adequada de compreender este fenômeno e suas repercussões é perceber de que forma se empreende, nesta relação entre jogo e jogador, uma dinâmica facilmente reconhecida como de mediação.

### **Interlúdio: sobre serialização**

*Hearthstone*, como discutido em Falcão e Marques (2017), é um jogo de cartas publicado e atualizado continuamente pela Blizzard Entertainment desde 2012, e que oferece ao jogador uma coleção de centenas de cartas que precisam ser adquiridas a partir de formas regidas por sólidas relações econômicas entre tempo de jogo e dinâmicas de *pay to play*, para, em seguida, organizar 30 delas em um baralho (*deck*) e, então, estar apto a competir com outros jogadores. É um jogo competitivo (*agôn*), cujo objetivo é a vitória através de uma série de movimentos estratégicos, mas que possui diversos elementos de aleatoriedade (*alea*) em sua jogabilidade, que balizam as decisões, estratégias e filosofias do jogo em si.

Cada expansão de *Hearthstone* transforma o jogo apenas *um pouco*. O suficiente para que a mudança seja sentida, mas não para que se possa alegar que o jogo é outro. Essa lógica no *game design* dá vazão a uma ligação muito forte entre *Hearthstone* e outros domínios da indústria cultural. O jogo não apenas dialoga com as franquias da Blizzard, mas se conecta a todo um espectro cultural, estabelecendo um rico diálogo com a cultura dos jogos, com a cultura de massa e com sua própria história. Ao se apropriar do mundo ficcional de *Warcraft*, discutido por Falcão (2014) e Aarseth (2009), entre outros, *Hearthstone* ganha um rico universo que, aos poucos, vai sendo trabalhado através de várias nuances que (1) paratextualizam a experiência do jogo e, finalmente, (2) oferecem um suporte narrativo para o que poderia ser apenas um jogo de cartas qualquer.



Por estar subscrito a uma dinâmica de serialização, *Hearthstone* publica, a cada três meses, novas cartas que, por vezes, tornam outras cartas obsoletas no que tange a participação competitiva do jogador no contexto do jogo. É importante considerar que a dimensão competitiva é fortemente prescrita pelo fenômeno de midiatização de *Hearthstone*, os *streamers*, *youtubers* e outros *digital influencers* do jogo são, comumente, *pro players*. Essa dimensão seria interessante por si só se discutida apenas a partir do design; e quando se adiciona a camada de problematização política – aqui discutida a partir de como o jogo é consumido, ela se torna uma questão legítima e imperativa para a compreensão não apenas da relação entre jogo e jogador, mas de uma nuance social que envolve legítimas relações de poder que são movimentadas a partir de decisões que afetam o estado de jogo e, assim, agenciam comportamentos ao seu redor. A partir de agora, discutiremos esta dimensão de forma mais sistematizada.

### **Procedimentos metodológicos**

Este trabalho, assim, para além de estabelecer uma discussão de ordem epistemológica acerca das práticas atuais do jogo contemporâneo, se alicerça sobre um viés teórico-metodológico exploratório. Nossa observação foi realizada a partir de uma análise descritiva do conteúdo que toma como recorte vídeos publicados no YouTube que possuem os termos “*power creep*” e “*Hearthstone*” como chaves de indexação. Embora a busca inicial tenha revelado uma quantidade maior de vídeos, optamos por analisar somente aqueles com, no mínimo, 40.000 visualizações e gravados em inglês, o que oferece, em nossa opinião, maior consistência à amostra, uma vez que esta concentra um conteúdo de maior relevância para os usuários. É possível visualizar a lista completa dos vídeos analisados no Quadro 1.

## Quadro 1 – Vídeos analisados

TÍTULO	VIEWS	USER	PERFIL	TEMPO	DATA
Power Creep in Hearthstone - What It Teaches Us About Games - Extra Credits	643.448	Extra Credits	Canal informativo com conteúdo sobre games, história, ficção científica e mitologia.	07:08	Set/15
[Hearthstone] Ben Brode & Kripp On Bad Cards	624.337	Kripparrian	Streamer e comentarador de HS. É, atualmente, um dos mais populares em HS no Twitch.	30:46	Jun/15
[Hearthstone] How I'd Improve HS	319.814	Kripparrian	Streamer e comentarador de HS. É, atualmente, um dos mais populares em HS no Twitch.	21:12	Dez/15
[Hearthstone] Power Creep & Buffing Bad Cards	255.012	Kripparrian	Streamer e comentarador de HS. É, atualmente, um dos mais populares em HS no Twitch.	14:22	Ago/15
[Hearthstone] Doing Your Best With Trash	230.379	Kripparrian	Streamer e comentarador de HS. É, atualmente, um dos mais populares em HS no Twitch.	17:27	Jan/17
Designer Insights with Ben Brode: The Dark Side of Releasing New Content	195.986	Hearthstone	Perfil oficial da Blizzard destinado a conteúdo sobre HS.	6:53	Set/15
Hearthstone: Trump Talks - Card Design, Power Creep & The Grand Tournament	159.275	Trump	Jogador profissional e streamer de HS.	13:03	Ago/15
POWER CREEPIN' MY HEARTHSTONE	76.564	Noxious	Ex-jogador profissional de HS. Atualmente dedica-se a MTG Arena.	17:30	Ago/15
Thoughts on Power Creep in Hearthstone	41.064	Noxious	Ex-jogador profissional de HS. Atualmente dedica-se a MTG Arena.	26:08	Nov/14

Fonte: Autoria própria

A análise não partiu de categorias já estabelecidas. Pelo contrário, nosso objetivo analítico reside na observação de quais posições os produtores desses vídeos – majoritariamente jogadores profissionais e analistas de *Hearthstone* – assumem em relação ao fenômeno de *power creep*. Em outras palavras, quais sentidos gerais estes sujeitos atribuem ao fenômeno? Como essa produção de sentido nos ajuda a problematizar aspectos da política de produção, circulação e negociação de bens virtuais em *Hearthstone*? E, para além disso, como esses discursos nos ajudam a localizar a agência do capitalismo tardio a partir da serialização e da mediatização do jogo.

Acreditamos que a análise de conteúdo oferece uma compreensão importante sobre como o fenômeno de *power creep* é percebido pela comunidade de usuários interessada, o que nos ajuda a problematizar o seu papel nas políticas de conteúdo e estratégias político-econômicas da Blizzard. Nesse sentido, acreditamos que esse trabalho expande e complementa o esforço de pesquisa realizado anteriormente (FALCÃO; MARQUES, 2017), pois elucida outra dimensão da circulação de bens virtuais em *Hearthstone*. Assim como no trabalho anterior, entendemos *Hearthstone* e os bens virtuais oriundos desse dispositivo enquanto objetos-rede (LATOURET, 2012), cuja agência e mediação se faz sentir para além da sua materialidade imediata, embora indissociável desta.

### **Power creep em Hearthstone**

O fenômeno de *power creep* não é exclusivo a *Hearthstone*. Trata-se de um processo que tende a afetar qualquer jogo digital que passe por ciclos de atualização e expansão. O processo, contudo, se torna mais crítico em jogos que possuem foco na competição *multiplayer*, tendo em vista que a diferença de poder só passa a ser sentida em relação ao desempenho de outros jogadores. No caso de *Hearthstone*, é possível verificar a ocorrência de *power creep* quando o lançamento de novas cartas faz com que jogadores abandonem *decks* e cartas antigas com o intuito de permanecerem competitivos. Um exemplo claro de *power creep* pode ser visualizado na Figura 2.

Figura 2 - Exemplo de power creep em Hearthstone

## CUSTO DE MANA



Fonte: Adaptado de Blizzard Entertainment

As duas cartas possuem os mesmos atributos básicos: cinco pontos de ataque e quatro pontos de vida, além da habilidade *taunt* – provocar. Entretanto, é possível perceber que a primeira – *Evil Heckler* (EH) – requer um cristal de mana a menos do que *Booty Bay Bodyguard* (BBB) para ser jogada. Essa diferença faz com que EH seja objetivamente melhor que BBB em qualquer cenário possível de jogo, já que ele precisa de menos recursos para ser ativado. Caso o jogador possua as duas cartas e deseje encaixar alguma em seu *deck*, EH se torna a escolha óbvia. A diferença crucial está no seguinte aspecto: enquanto BBB compõe a coleção de cartas básicas do jogo, à qual os jogadores podem ter acesso sem a mobilização de recursos financeiros, EH integra uma expansão paga (*The Grand Tournament*, lançada em 2015). Seja com dinheiro

ou com recursos monetários do jogo<sup>7</sup>, a obtenção de EH exigirá tempo e esforço dos jogadores. Embora nenhuma das cartas discutidas acima sejam utilizadas no cenário competitivo, o exemplo nos ajuda a entender o fenômeno e ilustrar algumas questões. A barreira monetária é uma delas, conforme aponta Noxious, ex-jogador profissional, analista e comentarista de *Hearthstone*:

Um argumento que é surge com muita frequência quando vejo pessoas defenderem o *power creep* que afeta as cartas básicas (...) As pessoas dizem coisas como: “O Booty Bay Bodyguard é uma carta grátis, o Evil Heckler não é uma carta grátis, então tudo bem se ela for um um pouco melhor que a carta grátis porque você percebe que cartas gratuitas não são as melhores”. Bem, isso não tem nada a ver com o equilíbrio do jogo! (NOXIOUS, 2014, Tradução do autor<sup>8</sup>)

No lado de quem recebe o design, eles (os desenvolvedores) basicamente lançam cartas que tornam cartas antigas obsoletas. Eles lançam na minha cara, especialmente quando há uma barreira monetária entre BBB (Booty Bay Bodyguard) e o 5/4 com Provocar. (NOXIOUS, 2015, Tradução do autor<sup>9</sup>)

A relação pontuada por Noxious entre cartas gratuitas e pagas se estabelece, como já dito, através do sistema de expansões. Esse sistema corrobora para que o ambiente do jogo esteja em constante atualização, com novos *decks* e estratégias competitivas surgindo e desaparecendo. Aqui está a primeira pista para visualizar os fenômenos de midiática e, conseqüentemente, serialização em *Hearthstone*. A barreira monetária descrita por Noxious é envolta em uma carapaça midiática produzida

- 7 O processo de obtenção, circulação e negociação dos bens virtuais em *Hearthstone* foi amplamente discutido em Falcão e Marques (2017).
- 8 Citação original: An argument that is brought up very frequently when I read people defend the power creep that happen over basic cards (...) People are like: “Booty Bay Bodyguard is a free card, Evil Heckler is not a free card so it’s fine if it’s a bit better than the free card because than you realize that free cards are not the best”. Well that has nothing to do with the game balance itself!
- 9 Citação original: On the receiving end of the design, they basically throw cards that obsolete older cards. They have it thrown in my face, especially when there is a monetary barrier between BBB and the 5/4 with taunt.

pela Blizzard de forma a obscurecer os processos de monetização envolvidos na aquisição das novas cartas. Não se trata também, como aponta Noxious, de questões de balanceamento do jogo, mas sim da filosofia que rege a modulação do ambiente de *Hearthstone*.

A mecânica de expansões constitui um dispositivo, uma rede que mobiliza a Blizzard, a equipe de *Hearthstone* e a comunidade de jogadores em diferentes práticas. É realizado um esforço de comunicação e *narrativização* – nos termos de Hjarvard (2013) – para que as novas expansões sejam desejadas: lançamento de vídeos promocionais no YouTube, parcerias com jogadores populares para revelação de novas cartas, lançamentos de HQs e contos que contextualizam o universo narrativo da próxima expansão etc. Há um forte entrelaçamento do que se reconhece como lógicas da mídia e o sistema de expansões. Esse esforço é reconhecido por *streamers* como Kripparrian:

A Blizzard está realmente fazendo um trabalho muito bom na produção de conteúdo. Essa expansão tem 132 cartas e, bem, foi desenvolvida no tempo padrão das expansões (...) O que isso quer dizer, uma média de 3 ou 4 cartões por dia? Eles estão realmente se esforçando bastante. (KRIPPARRIAN, 2015a, Tradução do autor<sup>10</sup>)

Kripparrian explora esse argumento ao propor uma saída para o problema de *power creep*: atualizar cartas antigas, aumentando seu poder (*buff*). Para ele, os jogadores estariam interessados majoritariamente na introdução de novas cartas que, por sua vez, produzam novos tipos de *deck* e estratégias de jogo: sejam cartas inéditas ou cartas antigas reformuladas e/ou melhoradas. Seguindo seu argumento, esse resultado seria mais fácil de alcançar a partir do incremento no poder de cartas antigas que tenham caído em desuso. Ao fazer isso, argumenta Kripparrian, a Blizzard impulsionaria a dinâmica do jogo, já que a realização de melhorias (*buffs*) ou decrementos (*nerfs*) no nível de poder

10 Citação original: Blizzard is actually doing a really good job pushing up content. This expansion has 132 cards and well, at regular expansion time (...) What is that like, an average of like 3 or 4 cards a day? They are popping up pretty big time.

de determinadas cartas ajudaria a produzir esse ambiente “caótico” e “criativo” ao qual Kripparian se refere.

Essa posição nos parece interessante, pois desloca a atenção dos jogadores de uma conexão narrativa com o universo do jogo – e consequentemente as estratégias de serialização do conteúdo ficcional – para a sensação de novidade, ao ter cartas reformuladas à disposição no momento de construção dos *decks*. O argumento a favor do *buff* em cartas com baixo nível de poder, portanto, desconsidera os aspectos narrativos mobilizados por novas expansões:

(...) Eu acho que a maioria dos jogadores que jogam *Hearthstone* a longo prazo realmente não se importam se a expansão introduz novas cartas como Ragnaros ou Nefarian, o que importa é que novas cartas sejam introduzidas (...) eu acho que seria muito fácil alcançar esse objetivo apenas alterando cartas ruins pré-existentes. (KRIPPARRIAN, 2015b, Tradução do autor<sup>11</sup>)

Em resposta a esse argumento, Ben Brode – ex-diretor-geral de *Hearthstone* – problematiza a ideia de que melhorar uma carta antiga seria mais fácil e/ou simples do que produzir uma carta nova. O argumento de Ben Brode implica que se há algum novo *feature* de design interessante para o ecossistema de *Hearthstone* – mecânicas, habilidades, modos de jogo etc. –, a Blizzard prefere introduzir esse elemento enquanto conteúdo inédito. Novas cartas que integram novas expansões, portanto, fazem com que o ambiente e ecossistema do jogo cresçam constantemente. Em outras palavras, para Ben Brode seria mais interessante expandir a quantidade total de conteúdo disponível para os jogadores em detrimento ao processo de remanejo de conteúdo antigo.

Essa disputa entre a Blizzard e Kripparian nos ajuda a entender algumas questões. Nos parece que tanto a Blizzard quanto a comunidade de jogadores possuem interesse na manutenção de *Hearthstone*

11 Citação original: (...) I think that most players who play *Hearthstone* in the long end don't really care if the expansion introduces new cards like Ragnaros or Nefarian, they only care if new cards are being introduced (...) I think that would be very easy to do by just changing bad cards.

enquanto um ambiente flexível, criativo e orgânico, no qual estratégias de jogo estão sempre em desenvolvimento e se modificando ao longo do tempo. Entretanto, enquanto a Blizzard defende esse processo a partir do lançamento constante de novo conteúdo, Kripparian e outros interlocutores (como Noxious e Trump) sugerem que alterações em cartas antigas produziriam efeitos semelhantes, além de acarretar menor desgaste econômico por parte dos jogadores.

É evidente que a implementação de *buffs* e *nerfs* não corrobora com a estratégia econômica da Blizzard: capitalizar a partir da serialização. A cada nova expansão lançada há um grande investimento na divulgação e comercialização de pacotes promocionais, a partir dos quais os jogadores podem ter acesso a conteúdos exclusivos, maior quantidade de cartas novas, itens cosméticos etc. Não obstante, percebem-se processos de naturalização do *power creep* pela Blizzard: pode-se observar o fenômeno como materializado na filosofia de *game design* da empresa. Pensar desta forma implica conceber que subsiste uma relação agencial de muita força, considerando o quão importante a Blizzard é enquanto ator nessa rede sociotécnica.

Nesse sentido, é evidente que a Blizzard obscurece seu interesse mercadológico, envolvendo-o em um discurso voltado para aspectos técnicos de *game design* e o bem-estar idealizado da comunidade de jogadores. Ora os argumentos de Ben Brode versam sobre aspectos materiais do objeto (balanceamento, conteúdo narrativo, novas mecânicas etc.), ora sobre a percepção dos jogadores e a sua satisfação com o estado das coisas em *Hearthstone*. Por outro lado, em nenhum momento Ben Brode menciona os impactos que novas cartas e expansões produzem no cenário do jogo, estabelecendo assim um sistema de demanda por cartas mais competitivas. Kripparian explicita esse ponto:

Algumas coisas realmente impedem que novos jogadores joguem *Hearthstone* e uma dessas coisas é a quantidade de dinheiro e o comprometimento que você realmente precisa para atingir um nível aceitável e tornar-se capaz de jogar uma partida competitiva. Isso é algo que a Blizzard constantemente ignora a cada expansão. Com muito



mais cartas a serem adquiridas, com cartas de difícil acesso em diferentes tipos de pacotes (...) Com cada expansão, cada jogador de Hearthstone terá mais dificuldade para recuperar o atraso, terá mais dificuldade de atingir um nível adequado de fair-play. É realmente péssimo para eles. (KRIPPARRIAN, 2015c, Tradução do autor<sup>12</sup>)

Para além de pensar o *power creep* enquanto fenômeno relacionado à dinâmica de balanceamento do jogo, precisamos politizá-lo, problematizando-o a partir das estratégias econômicas dos desenvolvedores. Esse ponto se ausenta no discurso de Ben Brode, o designer define *power creep* a partir de uma perspectiva puramente mecânica:

Power creep significa que quando fazemos uma carta melhor do que as cartas antigas, ela é simplesmente mais poderosa, ou fazemos uma carta que aumenta o nível geral de poder do jogo e melhora também as cartas antigas. Por exemplo, quando lançamos Grim Patron, de repente o Warsaw Commander e Battle Rage, cartas que eram pouco utilizadas antes, (...) se tornaram mais poderosas. (HEARTHSTONE, 2015, Tradução do autor<sup>13</sup>)

Ben Brode deixa de mencionar que o lançamento de cartas mais poderosas não só produz um efeito de aumento de poder no jogo, mas também mobiliza o surgimento de novos *decks* de alto desempenho e competitividade. Como fica claro no vídeo do *Extra Credits*, o lançamento de novas cartas força jogadores competitivos a comprar pacotes das novas expansões. Para Ben Brode é fundamental que cartas mais poderosas sejam

12 Citação original: There is some things that really prevents new players from playing Hearthstone and one of those things is the amount of money and the amount of commitment you really need to get to an acceptable level to play somewhat of a fair game of Hearthstone. This is something that Blizzard constantly overlooks with every single expansion. With much more cards to get, with the cards being hard to access in different types of card packs (...) With every single expansion every single player that plays Hearthstone will have a harder time catching up, a harder time meeting an adequate level of fair play. It really sucks for them.

13 Citação original: Power creep means when we either make a card that is better than old cards, it is just more powerful, or we make a card that kinda increases the overall power level of the game and make old cards better. For example, when we released Grim Patron, all of the sudden Warsaw Commander and Battle Rage, underplayed cards before (...) became more powerful.

lançadas ao longo do tempo, senão o comprometimento da Blizzard, de manter o jogo sempre excitante, não ocorre.

Noxious posiciona seu desconforto com a postura da Blizzard, que trata o problema puramente enquanto de balanceamento no *game design*. Segundo sua linha de pensamento, em um jogo digital não haveria nenhuma dificuldade em alterar uma carta antiga, ao contrário de *card games* analógicos. O lançamento de EH (carta paga), por exemplo, torna BBB (carta gratuita) obsoleta indefinidamente. Certamente as decisões da Blizzard sobre o lançamento de conteúdo inédito não são tomadas somente por uma perspectiva de balanceamento. Como o próprio Noxious aponta, o fenômeno deriva de uma instrução intencional no design do jogo:

(...) Um aumento vertiginoso no nível de poder do conteúdo em comparação com conteúdo antigo. (...) À medida que o novo conteúdo é lançado, o conteúdo mais antigo fica obsoleto. Isso pode ser projetado ou evitado. Ou, às vezes, é um resultado não intencional do design de jogos, alguém tenta criar um conteúdo que deveria ser incrível, mas acaba tomando todo o resto obsoleto (...). (NOXIOUS, 2015, Tradução do autor<sup>14</sup>)

As múltiplas vozes colocam em perspectiva diferentes camadas do *power creep*. É evidente que a Blizzard mobiliza um poderoso aparato midiático para a naturalização da serialização em sua lógica de expansões, ora narrativizando a problemática, ora tratando como questões de balanceamento. A flutuação do *metagame*, entretanto, nos ajuda a localizar o *power creep* em uma dimensão material, inscrita no *game design* do jogo, mas que politiza a filosofia da Blizzard e a própria ideia de serialização. A fala dos jogadores e comentaristas, por sua vez, revela pistas que escapam do argumento hegemônico postulado pela Blizzard, em uma espécie de resistência às práticas mercadológicas da corporação. A desvelação dos agenciamentos e materialidades que

14 Citação original: (...) a creeping increase in power level in content related to older content. (...) As new content is released, older content becomes obsolete. This can be design for or against. Or sometimes it's an unintentional result of game design, somebody tries to make a piece of content that is supposed to be so awesome, but it renders everything else obsolete (...).

produzem o *power creep*, portanto, é fundamental para a politização da prática.

## Considerações finais

Pesquisas sobre relações entre consumo, bens virtuais, ambientes de jogo de alta competitividade (eSports) e capitalismo tardio já começam a surgir internacionalmente (GIDDINGS; HARVEY, 2018). Embora ainda escassas no Brasil, é possível localizar outros trabalhos que avançam na discussão. Entretanto, muitos ainda se ocupam em tratar o fenômeno por um viés do consumo simbólico (MACEDO; VIEIRA, 2017), destacando assim o papel que os bens virtuais ocupam na construção de sentidos a partir do acoplamento jogador-jogo, ou oferecendo uma taxonomia inicial para o tratamento de bens virtuais em jogos competitivos (MACEDO; VIEIRA, 2018). Entretanto, acreditamos que ainda não há uma preocupação geral em politizar as maquinações que, antes de mais nada, dão origem aos ditos bens virtuais. Nesse sentido, o mapeamento desenvolvido anteriormente (FALCÃO; MARQUES, 2017) foi fundamental para revelar os rastros que deram origem a este trabalho.

Acreditamos, portanto, que esta pesquisa apresenta algumas contribuições gerais para os *game studies*, bem como para os estudos em mediatização e consumo. Em primeiro lugar, buscamos politizar a indústria cultural do entretenimento na contemporaneidade, localizando a ação das estruturas agenciais do capitalismo tardio. O cenário competitivo e profissional de videogames está em sua infância, bem como as estratégias político-econômicas que subjazem esse mercado. Esse fato torna urgente a localização das estruturas agências e dispositivos materiais-discursivos (BARAD, 2007) que possibilitam a ação do capitalismo tardio. É certo que os fenômenos de mediatização e serialização ganham novos contornos no campo dos videogames, sendo o *power creep* uma de suas conformações. É preciso também iluminar e politizar outras práticas, como sistemas de microtransações, *loot boxes*, remuneração a partir de *streaming* etc.

Por fim, cabe apontar que a presente pesquisa corrobora não só com a questão do consumo em videogames, mas parte de uma perspectiva *bottom-up* que produz questões sobre o estado ontológico e epistemológico do que se entende por jogo. A conformação dessa rede de consumo, apropriação e técnica em jogos coloca em causa (a) o que passa a ser percebido como jogo/nãojogo e (b) de que forma temos acesso a esses fenômenos. Desdobramentos e efeitos dessa rede são sentidos com cada vez mais intensidade, seja na demissão em massa de trabalhadores, em boicotes realizados por profissionais a campeonatos até movimentos sociais em prol da sindicalização na indústria. Essas pistas apontam para a urgência na politização e problematização da questão.

## Referências

- AARSETH, E. A Hollow World. World of Warcraft as Spatial Practice. In: H. G. CORNELIUSSEN, H. G.; RETTBERG, J. W. (Eds.). *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*. Cambridge: The MIT Press, 2009.
- BAILEY, Hearthstone player count has grown by 30 million in the past 18 months. *PCCGamesN*, 2018. Disponível em: <<https://www.pcgamesn.com/hearthstone/hearthstone-player-count>>.
- BARAD, K. *Meeting the Universe Halfway*. Durham: Duke University Press, 2007.
- BASTOS, M. T. Medium, media, mediação e midiatização: a perspectiva germânica. In: MATTOS, M.; JANOTTI, J.; JACKS, N. (Orgs.) *Mediação & Midiatização*. Salvador: Edufba, 2012. p. 53-77.
- BATESON, G. A Theory of Play and Fantasy. In: BATESON, G (Ed.). *Steps to an Ecology of Mind*. New York: Ballantine Books, 1972.
- BRAGA, J. L. Interaction as a context of communication. *Matrizes*, São Paulo, v. 6, n. 1-2, p. 25, 11 dez. 2012.
- COULDRY, N. Theorising media as practice. *Social Semiotics*, Londres, v. 14, n. 2, p. 115-132, ago. 2004.
- COULDRY, N.; HEPP, A. *The mediated construction of reality*. Cambridge, UK: Polity Press, 2016.
- FALCÃO, T. *Uma incursão sobre as estruturas comunicacionais em mundos virtuais: estudo sobre a mediação dos diálogos pela figura do jogo*. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, UFBA. 2010.

- FALCÃO, T.; MARQUES, D. Pagando para vencer: Cultura, Agência e Bens Virtuais em Video Games. *Contracampo*, Niterói, v. 36, n. 2, p. 133-156, ago./out. 2017.
- GIDDINGS, S.; HARVEY, A. Introduction to Special Issue Ludic Economies: Ludic Economics 101. *Games and Culture*, Ahead of Print, 11 fev. 2018.
- HEARTHSTONE. Designer Insights with Ben Brode: The Dark Side of Releasing New Content. *YouTube*, 2015. (6m53s). Disponível em: <<https://youtu.be/EGc6hAr8r6c>>.
- HEPP, A. The communicative figurations of mediatized worlds: Mediatization research in times of the 'mediation of everything'. *European Journal of Communication*, v. 28, n. 6, p. 615-629, dez. 2013.
- HJARVARD, S. Mediatization: conceptualizing cultural and social change. *Matrizes*, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 21, 24 jun. 2014.
- KRIPPARRIAN. [Hearthstone] Ben Brode & Kripp On Bad Cards. *YouTube*, 2015a. (30m46s). Disponível em: <<https://youtu.be/flioY1KO79A>>.
- KRIPPARRIAN. [Hearthstone] How I'd Improve HS. *YouTube*, 2015b. (21m12s). Disponível em: <<https://youtu.be/Cs3H5NYQKVo>>.
- KRIPPARRIAN. [Hearthstone] Power Creep & Buffing Bad Cards. *YouTube*, 2015c. (14m22s). Disponível em: <<https://youtu.be/Ov4P8rSIPjw>>.
- JAMESON, F. *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. London: Verso, 1991.
- JUUL, J. *Half-Real*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005.
- LATOURE, B. *Reagregando o social*. Salvador: EDUFBA, 2012.
- REUTERS. Hearthstone announces \$4 million prize pool in 2019. *ESPN*, 2018. Disponível em: <[https://www.espn.com/esports/story/\\_/id/25410787/hearthstone-announces-4-million-prize-pool-2019](https://www.espn.com/esports/story/_/id/25410787/hearthstone-announces-4-million-prize-pool-2019)>.
- MACEDO, T.; VIEIRA, M. D. C. Dinâmicas de consumo de bens virtuais: práticas e valores no universo de League of Legends. *E-Compós*, v. 21, n. 1, 26 abr. 2018.
- \_\_\_\_\_. Muito além dos pixels: experiências de consumo e cultura material em League of Legends. *Comunicação Mídia e Consumo*, São Paulo, v. 14, n. 41, p. 146, 15 dez. 2017.
- NOXIOUS. POWER CREEPIN' MY HEARTHSTONE. *YouTube*, 2015. (17m30s). Disponível em: <https://www.dropbox.com/s/51lltc1klqysawy/powercreep8.mp4?dl=0>.
- NOXIOUS. Thoughts on Power Creep in Hearthstone. *YouTube*, 2014. (26m08s). Disponível em: <<https://www.dropbox.com/s/h0xs8x1dogt536k/powercreep6.mp4?dl=0>>.
- TURTIAINEN, R.; FRIMAN, U.; RUOTSALAINEN, M. "Not Only for a Celebration of Competitive Overwatch but Also for National Pride": Sportificating the Overwatch World Cup 2016. *Games and Culture*, Ahead of Print, 27 ago. 2018.
- VERÓN, E. Mediatization theory: a semio-anthropological perspective and some of its consequences. *Matrizes*, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 13, 24 jun. 2014.

## **Sobre os autores**

*Thiago Falcão* – Professor Adjunto do Curso de Comunicação em Mídias Digitais e Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba. É doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia e tem Pós-Doutorado em Comunicação e Audiovisual pela Universidade Anhembi Morumbi. Sua pesquisa se dedica a compreender as formas agenciais do capitalismo tardio no entretenimento, problematizando o papel do jogo na compreensão da sociedade contemporânea. No presente artigo, atuou na concepção e desenho geral da pesquisa, desenvolvimento e revisão da discussão teórica, redação e revisão do manuscrito final.

*Daniel Marques* – Professor assistente do Centro de Cultura, Linguagem e Tecnologias Aplicadas da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (CECULT/UFRB), doutorando em Comunicação e Cultura Contemporâneas (Póscom/UFBA), pesquisador no Lab404/UFBA e Caminhos da Criação/UFRB, coordenador do LAG – Laboratório de Análise e Desenvolvimento de Games (CECULT/UFRB). Mestre em Cultura e Sociedade pelo Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade (PósCultura/UFBA). Especialista em Design Estratégico (UNIFACS/LAUREATE) e bacharel em Design (UNIFACS/LAUREATE). No presente artigo, atuou no desenvolvimento da metodologia, coleta e interpretação dos dados, desenvolvimento e revisão da discussão teórica, redação e revisão do manuscrito final.

---

Data de submissão: 10/10/2018

Data de aceite: 04/10/2019

## O monstro que não se vê e a cultura da participação em Bird Box

### The monster that cannot be seen and participatory culture in Bird Box

Fernanda Manzo Ceretta<sup>1</sup>

Silvio Antônio Luiz Anaz<sup>2</sup>

**Resumo:** *Bird Box*, filme de terror e um dos maiores sucessos da Netflix, tem entre os protagonistas um monstro cuja imagem não é revelada. Tal estratégia narrativa resulta em amplo engajamento da audiência, que busca preencher a lacuna deixada no processo de criação do filme. Neste artigo, analisamos como a construção da ideia do monstro se dá também por meio de recursos não visuais, sobretudo sonoros, e é complementada por um imaginário que explora o tema do apocalipse, a metáfora da cegueira e a oposição arquetípica claro-escuro. A investigação fundamenta-se nas relações imagem-som propostas por Altman e Iazzetta e na teoria do imaginário de Durand. Os resultados mostram como esses elementos fomentam o engajamento da audiência, convergindo para a ideia de cultura da participação de Jenkins.

**Palavras-chave:** *Bird Box*; monstro; imagem sonora; imaginário; cultura da participação.

**Abstract:** *Bird Box*, a horror film and one of Netflix's greatest hits, has among its protagonists a monster that is not imagetically revealed. Such narrative strategy results in broad audience engagement, which seeks to fill this gap left in the creative process of the film. In this article, we analyze how the construction of the monster idea is also based in non-visual resources, especially sound, and is complemented by an imaginary that explores the theme of apocalypse, the metaphor of blindness and the archetypal opposition between light and darkness. The investigation is based on the image-sound relations proposed by Altman and Iazzetta, and in the theory of the imaginary by Durand. The results show how

*these elements foster audience engagement, converging on Jenkins' idea of participatory culture.*

**Keywords:** *Bird Box; monster; sound image; imaginary; participatory culture.*



## Introdução

Em *Bird Box* (2018), filme de terror dirigido por Susanne Bier e baseado no livro homônimo de Josh Malerman, um tipo de monstro percorre o mundo e provoca um impulso suicida nas personagens que o veem diretamente ou por câmeras. Lembranças terríveis e medos insuportáveis, moldados de acordo com as vivências individuais, seriam a consequência do efeito do monstro. A forma pela qual a criatura provoca o ímpeto suicida origina-se de um imediato estado de profunda depressão, que dialoga com vivências das personagens. Isto transparece através do que é dito pelas vítimas. Lydia (Rebecca Pidgeon), ao ver o monstro (após esse a chamar pelo nome), tem lembranças da mãe, morta há anos. A personagem, após ser afetada, diz: “Mamãe? Por favor, não vá embora”. Olympia (Danielle Macdonald), personagem de vida feliz e tranquila, ao ver o monstro reage dizendo “Não é tão ruim assim”. Ambas, em seguida, cometem suicídio. Para não sucumbir aos efeitos autodestrutivos do monstro, personagens cobrem seus olhos ou isolam-se em locais fechados.

Enquanto as personagens podem evitar olhar diretamente para o monstro, o espectador não tem essa alternativa: o momento de revelação da criatura, recorrente em outros filmes do gênero, jamais acontece.

A decisão de não mostrar o monstro não foi simples. O roteirista Eric Heisserer conta que foi pressionado por produtores para revelar a criatura (TOPEL, 2018), o que o levou a escrever uma cena em que uma das versões do monstro aparecia. Susanne Bier explica que a sequência foi gravada e posteriormente abandonada, pois tinha um viés cômico. Finalmente, decidiram extinguir a visualidade do monstro da edição, pois, como descreve Bier:

Seja o que forem estes seres, eles ativam o seu maior medo. O maior medo de alguém será diferente do de outra pessoa. [...] Quando o conceito é tão forte, tentar ilustrá-lo perde o sentido. Portanto, seria uma decisão equivocada (TOPEL, 2018).

Neste caso, manter o mistério por meio da ausência visual significa depositar nos demais recursos narrativos a construção da imagem do monstro. O trabalho da equipe, como veremos, se dá, sobretudo, na composição das sonoridades. Por meio dos sons emitidos pela criatura, podemos compreender sua presença ameaçadora. Entretanto, como a revelação do monstro é um cânone do gênero, *Bird Box* aposta na incompletude acerca da personagem que tem o maior potencial gerador de curiosidade nos espectadores. Mesmo assim, tem uma grande audiência e reverbera nas redes.

O filme está entre os maiores sucessos produzidos pela Netflix. Foi assistido em sua semana de estreia por aproximadamente 45 milhões de pessoas, segundo a empresa. A relevância de *Bird Box* é dada não só pelo tamanho da audiência mas também pelo engajamento dela.

Apesar de não ter sido lançado como um produto transmídia (JENKINS, 2009), os fãs cuidaram de encaminhá-lo na direção do transmidiático. Entusiasmados em construir teorias que expliquem os enigmas da narrativa, eles formaram *fandoms*, criaram *fan fictions* (*fanfics*) e publicaram em *blogs*, *sites*, redes sociais e em canais do YouTube. Apenas em uma das plataformas de criação de *fanfics*, a *Wattpad.com*, foram registradas cerca de 70 mil histórias inventadas pelos fãs a partir do filme da Netflix<sup>3</sup>, incluindo versões *crossovers*. A propagação de informações relacionadas ao filme levou a Netflix a alertar os fãs dos riscos de participar de alguns desafios como o que no Twitter (*#birdboxchallenge*) os incentivava a fazer *cosplay* da protagonista, o que significava caminhar pelo mundo real com uma venda nos olhos (SHOARD, 2019).

Um dos caminhos para entender o que leva ao alto engajamento dos fãs em *Bird Box*, embora o filme não seja bem avaliado nem pela crítica nem pela audiência<sup>4</sup> e caracterize-se como mais uma produção dentro dos padrões narrativos de Hollywood, é entender quais elementos na narrativa estimulam isso. Na hipótese que desenvolvemos a seguir

3 A série *Black Mirror*, por exemplo, tinha cerca de 4 mil fanfics na mesma plataforma.

4 No Metacritic (<https://www.metacritic.com/movie/bird-box>), a avaliação média dos críticos é 51/100. No IMDb (<https://www.imdb.com/title/tt2737304/>), a nota média dada pela audiência foi de 6.6/10.

a participação da audiência é o resultado da combinação de alguns fatores-chave: (i) decisão no processo criativo de não revelar o monstro; (ii) uso de recursos especialmente sonoros para construir a ideia de sua existência invisível; e (iii) construção de um imaginário centrado no tema do apocalipse, na metáfora da cegueira e na oposição arquetípica claro-escuro.

### **Apocalipse e oposição arquetípica claro-escuro no imaginário de *Bird Box***

*Bird Box* insere-se na linhagem de narrativas apocalípticas que alcança sucesso global desde o final dos anos 1970, como *Mad Max* (1979, 1981, 1985 e 2015), *Independence day* (dir. Roland Emmerich, 1996), *Armageddon* (dir. Michael Bay, 1998), *Guerra dos mundos* (dir. Steven Spielberg, 2005), *Cloverfield* (2008, 2016 e 2018) e a série de TV *The walking dead* (criação de Frank Darabont, 2010-atual). Para Ostwalt Jr. (1995), o modelo tradicional de narrativas apocalípticas traz o fim dos tempos e da história como uma realidade imanente e iminente definida por Deus (ou pelos deuses), enquanto o modelo contemporâneo oferece a noção de que o fim dos tempos é evitável: “[...] A imaginação moderna sobre o apocalipse remove o fim dos tempos do sagrado reino dos deuses e coloca o apocalipse firmemente sob o domínio e controle da humanidade” (OSTWALT JR., 1995, p. 63).

Em narrativas audiovisuais de sucesso contemporâneas, o apocalipse ocorre por diferentes causas, como invasões alienígenas, megacatástrofes naturais, contaminações do ambiente, mutações genéticas, escassez de recursos e a aparição de monstros. *Bird Box* se filia a esta última categoria, mas ao longo do processo criativo a ideia de revelar um monstro como causa do cenário apocalíptico foi abandonada em prol de uma fonte de ameaça que não se torna visível aos espectadores.

A ideia de que há algo *invisível* no mundo diegético que ao ser *visto* pelos personagens torna-se fonte de impulsos suicidas ou assassinos é um dos principais recursos para motivar o engajamento da audiência em

*Bird Box*. O efeito narrativo que surge ao não se revelar esse algo que é responsável pela ameaça apocalíptica foi decidido no processo criativo quando a equipe de criação e produção optou, na etapa de edição, por cortar a cena em que o monstro apareceria (TOPEL, 2018). A decisão mostrou-se eficiente para a geração de desafios narrativos em *Bird Box* que levam ao engajamento da audiência.

Com um monstro que não se vê como protagonista, *Bird Box* recorre à atualização da metáfora da cegueira, tema ancestral que está presente nas mitologias de diversas culturas. Dentre elas, destacamos as que se alinham com a perspectiva adotada em *Bird Box* e exploram a premissa paradoxal de que a *cegueira* – o *não olhar* ou o *não ver* – é fonte de sabedoria, ou de que o ato de *olhar* ou *ver* é ameaçador. Ela está presente em mitos gregos como o da Medusa, criatura mortal para quem para ela olhasse, e o de Narciso, jovem belo que ao olhar a si próprio como reflexo é tomado pela *hybris* que o leva ao suicídio.

O paradoxo aparece também na produção dramaturgica de Sófocles, que fez da cegueira motivo constante em suas peças. Buxton (1980), ao analisar as sete dramaturgias do autor grego que chegaram até nós, entende que o tema da ausência de visão é uma constante nas suas tragédias. A ausência visual da deusa Atena ao falar com Ulisses e a desorientação visual que provoca em Ajax, escurecendo sua visão para que confunda animais com homens, na tragédia *Ajax* (445 a.C.), “ênfatizam uma característica recorrente e crucial no universo dramático sofocliano: o sentimento de que a visão e a compreensão humanas são limitadas quando comparadas com a visão e a compreensão dos deuses” (BUXTON, 1980, p. 23). Mas é na tragédia *Édipo Tirano* (ou *Édipo Rei*) que a metáfora da cegueira ganha maior relevância ao destacar o paradoxo de que, enquanto paradigma da humanidade, Édipo tem a visão, mas não a compreensão do mundo, enquanto Tirésias, o profeta cego de Tebas, apresenta uma compreensão superior à de qualquer humano dotado de visão. Buxton (1980) mostra que, em outras cinco dramaturgias de Sófocles (*Antígona*, *Édipo em Colona*, *Electra*, *As Traquínias* e

*Filoctetes*), o paradoxo visão = ignorância e cegueira = sabedoria faz-se sempre presente.

*Bird Box* atualiza a metáfora da cegueira, em sua forma paradoxal, presente nas obras gregas mencionadas, e a insere na narrativa arquetípica do fim dos tempos. Para fazer isso, não recorre a recursos sofisticados que tornem a história intrincada. O elemento que estimula o engajamento é simplesmente o enigma sobre qual é a causa da ameaça à humanidade, uma vez que ao não revelar o *monstro* aos espectadores – e apenas sugerir pistas de como ele seria a partir dos desenhos feitos por um personagem e de outros elementos visuais e sonoros – a narrativa abre outras possibilidades interpretativas, como fica evidente nas diferentes teorias criadas pelos fãs, analisadas mais à frente.

O engajamento da audiência em *Bird Box* se dá a partir de uma estrutura narrativa convencional, com o recurso aos *flashbacks* para mostrar o início do cenário apocalíptico em que os protagonistas estão inseridos. A espinha dorsal da história é a da *heroína que supera o monstro para salvar algo*, neste caso, a *heroína* é Malorie Hayes (Sandra Bullock), que *supera o monstro* ao completar sua jornada, sem sucumbir à ameaça de algo que ao ser visto pelos personagens no mundo diegético torna-se letal a esses, *para salvar* Tom/o garoto (Julian Edwards), seu filho biológico, e Olympia/a garota (Vivien Lyra Blair), sua filha adotiva. A relação da heroína com a maternidade – da relutância/rejeição à aceitação – estabelece a premissa do filme de que *o instinto materno vence todos os males*.

O imaginário que emerge é construído principalmente a partir dessa premissa inserida num cenário apocalíptico, em que se destacam as grandes oposições entre *bem* e *mal*, *ordem* e *caos*, *luz* e *escuridão*.

O apocalipse é uma imagem comum a diferentes culturas. O tema do fim do mundo, representado por narrativas como a do dia do juízo final, aparece nas mitologias das principais religiões, como o cristianismo, judaísmo, islamismo, budismo, zoroastrismo, confucionismo, hinduísmo e taoísmo, e nos mitos das civilizações arcaicas (NEAMAN, 2004). A imagem arquetípica do apocalipse é representada pela última batalha

entre as forças do bem e as do mal, que precede o surgimento de um novo mundo. Na civilização ocidental, influenciada pelo cristianismo, o retorno do messias e o enfrentamento do anticristo alimentam as metáforas sobre o apocalipse.

Em *Bird Box*, com a chegada do *dia final*, que muda o mundo como era conhecido, aquilo que se revela aos olhos humanos é o *mal* e a *danção* – sendo que essa *revelação* se dá apenas no mundo *diegético*, uma vez que o espectador não vê o que os personagens veem nesses momentos –, restando a *cegueira* como o único caminho para o *bem* e para a salvação das personagens.

Se tomarmos como referência a arquetipologia de Durand (2002), o imaginário do filme constrói-se principalmente a partir da oposição arquetípica claro e escuro, arquétipos esses situados no âmbito mais abstrato da estrutura durandiana e pertencentes ao Regime Diurno das imagens, regido pela lógica da oposição, combate, contradição, exclusão e antítese. Cabe analisar aqui quais aspectos desses arquétipos prevalecem na narrativa e quais significações eles constroem.

O arquétipo do *claro* resulta no simbolismo da iluminação, associado muitas vezes, como afirma Bachelard (2001), com aquilo que está no alto, pois é a mesma operação do espírito humano que nos conduz para o alto e para a luz. Assim, como mostra Durand (2002), a luz celestial, o azul-celeste, o céu, as divindades celestiais, o sol, a coroa solar, o olho e a visão são símbolos da ideia de claridade ou luminosidade. Claridade e luminosidade que podem ser associadas quando de sua valoração positiva às significações de revelação, de conhecimento e de esclarecimento, ou quando da sua valoração negativa, isto é, quando há claridade excessiva, aos significados de cegueira e ofuscamento. Em oposição ao *claro*, o arquétipo do *escuro* liga-se ao simbolismo nictomórfico, fruto das nossas experiências primordiais. As trevas, o negro, o escuro, a noite e a cegueira são valorados negativamente quando remetem ao desconhecido, ao caos e ao obscuro, ou positivamente quando têm seus sentidos invertidos ou transmutados já no âmbito do Regime Noturno das imagens – assim, a noite eufemiza-se e torna-se divina, tempo do grande repouso;

forma-se nesse sentido uma “cadeia isomórfica que vai da revalorização da noite à da morte” (DURAND, 2002, p. 218).

Em *Bird Box*, a principal cadeia isomórfica surge da ambivalência dos arquétipos do *claro* e *escuro* e das inversões de suas significações mais comuns. No filme, o *claro* relaciona-se com a visão da criatura pelos personagens, o que resulta em consequências nefastas a eles, associando, assim, as ideias de excesso de luminosidade e conhecimento à da manifestação do *mal*. Já o arquétipo do *escuro* liga-se à metáfora da cegueira, que remete ao obscuro, mas única forma de salvação, associando a ideia da escuridão ou do desconhecimento à do *bem*. Em *Bird Box*, assim como em *Édipo Tirano*, a *claridade* e a *visão* são valoradas negativamente, enquanto o *escuro* e a *cegueira* são valorizadas positivamente.

Essas relações arquetípicas, que ocupam o núcleo do imaginário do filme, alimentam as teorias criadas pela audiência para explicar os mistérios do filme. Antes de analisarmos isso, vejamos como a partir dos recursos audiovisuais a imagem do monstro é suscitada em *Bird Box* e como isso também alimenta as teorias dos fãs.

## **A construção da imagem do monstro em *Bird Box***

Culturalmente, a depender do contexto, o monstro assume diferentes formas e surge em narrativas distintas. Produções audiovisuais exploram várias facetas do monstruoso, desde criaturas fantásticas até personagens com atitudes consideradas desumanizadas. O monstro pode ser uma criatura fisicamente incomum ou até mesmo um ser humano com atitudes consideradas eticamente *monstruosas*.

*Monstro* deriva da palavra latina *monstrum*, que deriva da raiz *monere*, a qual significa avisar/aviso (ASMA, 2009). Para Stephen Asma, a recorrência de monstros nas mídias se dá pela sua representação de tudo aquilo que é desconhecido e/ou assustador. Asma, porém, revela em sua pesquisa uma relação particular entre o que é desconhecido/assustador e a curiosidade humana. O pesquisador cita uma experiência feita por Charles Darwin. O autor de *A origem das espécies* (1859) buscava

compreender a relação entre macacos e seu medo instintivo de cobras. Para tal, colocou uma cobra empalhada na *casa* desses animais. Eventualmente, os macacos perceberam que se tratava de um animal morto, desconsiderando-o. Posteriormente, no mesmo lugar, Darwin colocou uma cobra viva dentro de um saco:

[...] um dos macacos imediatamente aproximou-se, abriu o saco cuidadosamente, espiou e se afastou rapidamente. Mas então, em uma atitude de curiosidade típica dos homens, nenhum macaco resistiu a dar uma espiada momentânea, um após o outro, para ver o animal terrível repousando calmamente no fundo do saco (ASMA, 2009, p. 3).

A experiência mostra que os macacos eram repelidos e, simultaneamente, atraídos por aquilo que provoca medo. Para Asma, assim como os macacos da experiência darwiniana, “não conseguimos resistir a dar uma espiada momentânea no animal terrível” (ASMA, 2009, p. 5).

Diretores de filmes com criaturas fantásticas seguidamente constroem uma crescente de expectativas que precede a total revelação da personagem assustadora. Isso se dá de formas diferentes. Em *Metrópolis* (d. Fritz Lang, 1927), uma cortina de fumaça ralenti faz a revelação de Morloch. Em *A Mosca* (d. David Cronenberg, 1986), acompanhamos a lenta transformação do protagonista em monstro. Igualmente, em *Godzilla* (d. Gareth Edwards, 2014), a revelação coincide com o clímax do roteiro, próximo ao final do filme, no momento da batalha decisiva. São exemplos que, com outros como *Tubarão* (d. Steven Spielberg, 1975), *Alien* (d. Ridley Scott, 1979) e *Cloverfield* (d. Matt Reeves, 2008), apontam para um cânone do gênero que consiste em mostrar o monstro em algum momento.

*Bird Box* provoca os espectadores e dispõe de vários recursos para gerar antecipação para a visualidade do monstro. No entanto, rompe com as expectativas do gênero e mantém o monstro oculto.

Imageticamente, enfatiza a reação das personagens ao fenômeno, propondo inclusive um aspecto físico distinto nos olhos de quem olha para o monstro. É uma forma de suscitar ainda mais a curiosidade dos espectadores, propondo que o que é visto é extraordinário. Esta intenção



é fortalecida pelos adjetivos que as personagens imunes ao monstro (os *loucos*) usam para descrevê-lo: ver o monstro é “ver a verdade”, “é preciso” e ele “é belo”, entre outros.

Figura 1. Fotograma do filme *Bird Box*. Jessica Hayes (Sarah Paulson) vê o monstro.



Fonte: Netflix.com

Sobre a imagem da criatura em si, o filme sugere algumas características. Em determinado momento, um destes *loucos*, Gary (Tom Hollander), antes de persuadir os demais personagens a olharem e succumbirem, dispõe vários desenhos em uma mesa. As ilustrações podem ser imagens do monstro, e são o que o filme apresenta de mais concreto imageticamente para compreendermos sua forma ou uma de suas formas possíveis.

Figura 2. Fotograma do filme *Bird Box*. Ilustrações de monstro.



Fonte: Netflix.com

Na decupagem, percebemos como o monstro afeta o ambiente circunstante. A sua aproximação, além dos limites do enquadramento, provoca a movimentação brusca de elementos leves, como folhas, copas de árvores e cabelos, que parecem *empurrados* pelo monstro e magnetizados pela sua presença. Além disso, quando o monstro se aproxima de eletrônicos, provoca uma perturbação em seu funcionamento. Estes eventos sugerem que a presença do monstro emite um tipo de energia, a qual pode ser percebida também por pássaros, que ficam agitados em sua presença. A partir disso, seria possível concluir que o monstro é esta massa de energia invisível, assumindo uma forma apenas na mente de vítimas potenciais. Entretanto, o filme sugere uma certa concretude do monstro pela sombra que este projeta dentro do enquadramento, em algumas sequências. A sombra traz a sugestão da existência de um corpo, de uma forma, que vai além da emissão de ondas, e deixa evidente a escolha da diretora de não mostrá-lo.

Figura 3. Fotograma de *Bird Box*. Sombra.



Fonte: Netflix.com

Figura 4. Fotograma de *Bird Box*. Sombra.



Fonte: Netflix.com

Frequentemente, em filmes de monstro e de terror, o som ajuda na antecipação da criatura terrível e potencializa a curiosidade sobre como é a sua forma. Não raramente, o espectador pode ouvir o monstro antes de vê-lo, como em *Predador* (d. John McTiernan, 1987) e *It* (d. Tommy Lee Wallace, 1990).

O som possui grande potencial na construção de expectativa. Baitello define visão e audição como sentidos de alerta e prontidão. Como tais, movidos pelo medo (BAITELLO, 2012). O homem vivia no topo das árvores, onde tinha uma visão privilegiada, conseguindo observar o ambiente em todas as direções e a grandes distâncias. “[...] nossa percepção cobria todas as direções espaciais, para todos os lados, para cima e para baixo, construindo um entorno perceptivo esférico [...]. A visão não conhecia horizonte [...]” (BAITELLO, 2012). Posteriormente, ao abandonar as árvores e viver no chão, a visão do homem limita-se por obstáculos, torna-se menos abrangente, e com essa reconfiguração do modo de vida, é necessário também reconfigurar a função dos sentidos. A audição, neste novo contexto, “torna-se mais importante como sentido prospectivo, pois na vegetação densa deve-se escutar o que ainda não pode ser visto” (BAITELLO, 2012).

A partir dessa relação com as sonoridades, efeitos sonoros em filmes de terror são usados para esconder referências visuais como forma de gerar suspense, ansiedade e medo. Segundo Whittington (2007), efeitos

sonoros criam corpos e, portanto, também podem ser utilizados para escondê-los.

Quando ouvimos uma voz ou ruído em um filme antes de vermos o emissor, esses sons “[...] tornam-se investidos com poderes mágicos assim que envolvidos, mesmo que levemente, na imagem” (CHION, 1999, p. 23). No entanto, quando um som específico não faz parte do nosso repertório, portanto não é reconhecível, e se o filme não nos apresenta o emissor, como em *Bird Box*, construímos uma imagem mental daquele som, a partir de relações de proximidade. A *Hermenêutica Sonora*, descrita por Altman (1992) nos ajuda a compreender como é forte esta antecipação. O fenômeno compreende a dúvida do espectador e a resposta do filme para a pergunta: *quem emitiu esse som?* Deixar o público sem a resposta durante muito tempo quebraria com um dos recursos cinematográficos mais tradicionais, o de identificar a fonte emissora e responder à pergunta. Quando ocorre esta incompletude da *Hermenêutica Sonora*, o espectador fica um tempo considerável tentando, incessantemente, responder à questão, ou seja, descobrir o emissor, o que engrandeceria o momento da revelação do monstro. Daí a importância do design sonoro em *Bird Box*: o som faz várias sugestões e provoca a dúvida no espectador, deixando a questão inconclusa enquanto este prova grande curiosidade.

Mas, como vimos a partir de Whittington (2007), o som por si só é capaz de construir um corpo. Sendo assim, podemos considerar que o som que acompanha o monstro em *Bird Box* é a sua própria imagem. Entre autores que discutem os conceitos de imagem, a sonora não incomumente é mencionada, como mostra W. J. T. Mitchell em *Iconology: image, text and ideology* (1986). Por exemplo, Ludwig Wittgenstein menciona imagens mentais sonoras (MITCHELL, 1986, p. 15) e Edmund Burke afirma que a sonoridade pura das palavras é capaz de produzir efeitos e significados (MITCHELL, 1986, p. 124).

Em *A imagem que se ouve*, Fernando Iazzetta explica que

[...] imagem é tudo aquilo que representa algo, por analogia ou semelhança, por figuração. Portanto, não seria um ato irregular, nem mesmo

um mero artifício de metáfora, usá-la na representação de um outro campo que não fosse visual. [...] O que dizer do som enquanto formador de imagens? [...] O que são os sons senão uma representação acústica de algo? Assim como acontece com aquilo que vemos, o que ouvimos é a impressão criada pelo nosso aparelho sensório-mental a partir de estímulos externos: ondas acústicas de natureza mecânica no caso dos sons e ondas luminosas de natureza eletromagnética no caso das luzes que compõem o que vemos. Som e luz não são opostos, mas parentes em suas capacidades de impressionarem nossos sentidos. Ambos originam-se de uma fonte e são refletidos nos objetos que fisicamente ocupam o ambiente. Ao mesmo tempo em que há uma diferença em suas naturezas - mecânica e eletromagnética -, há também uma semelhança em seus modos de operação na forma de ondas que se propagam no ambiente. Assim, não me parece um problema tomar ambos, o som e a luz, como geradores de imagem (IAZZETTA, 2016, p. 377-378).

Em *Bird Box*, a construção da imagem sonora do monstro ficou a cargo da equipe liderada por Glenn Freemantle e Ben Barker. Em entrevista, Bier afirma que:

Todo o uso do som é incrivelmente importante. [...] Ter criaturas que são principalmente compostas por coisas invisíveis gera uma grande pressão para que o som seja bem distinto. As criaturas mexem com a sua cabeça e brincam com seus maiores medos, portanto o som precisa sugerir isso (BURGOS, 2018).

A diretora pediu à equipe de áudio que os sons do monstro fossem originais. Apesar de toda obra ter sua particularidade, o som do monstro em *Bird Box* dialoga com o repertório de filmes de terror. Em entrevista para o site *A Sound Effect*, Freemantle e Barker comentam as três camadas de som que compõem a imagem sonora do monstro: movimentação, ataque e comunicação. Para sugerir movimentação e ataque do monstro, a equipe utilizou como base a captação do ruído de enxames de abelhas e sons diversos emitidos por animais e humanos (ANDERSEN, 2019). Contudo, como explica Bier, os efeitos sonoros são “na verdade compostos por muitas coisas diferentes, estimando cerca de 30 camadas sonoras sobrepostas” (BURGOS, 2018).

A camada mais importante para compreendermos de que forma o monstro afeta suas vítimas, a da comunicação, é composta, sobretudo, pelo som de sussurros e uma cacofonia de vozes inteligíveis e ininteligíveis. Freemantle explica que o guia para a gravação foi um efeito sonoro de vento que seria mixado junto às vozes (ANDERSEN, 2019). Com isso, pretendiam que o espectador sentisse que os sussurros fossem circundantes e acompanhassem o padrão de movimento sugerido pelas demais camadas.

Nas seqüências em que assumimos o ponto de vista de Malorie Hayes (Sandra Bullock), assumimos também o ponto de escuta da personagem, e é possível entender melhor a ação do monstro e como esta a afeta individualmente. Na cacofonia de vozes e sussurros, dentre o que é inteligível, ouvimos o monstro chamar Malorie e emular vozes de pessoas próximas a ela, como a de seu companheiro Tom (Trevante Rhodes) e a de sua irmã Jessica (Sarah Paulson).

Várias tradições religiosas têm como característica a presença das vozes em orações coletivas, cantos e outras manifestações. No entanto, se estas se apresentam em desarmonia e dissonância, frequentemente são relacionadas ao oculto. Segundo Altman, 1992, esta noção está presente em diversos momentos históricos:

Enquanto Pitágoras estava mapeando a harmonia das esferas, outros desenvolveram um mito para explicar o fenômeno do eco, transformaram o ventriloquismo em uma fonte sagrada de profecias e tornaram o processo de falar com muitas vozes algo para uso oracular. Na Idade Média, sons continuaram a ter um papel religioso importante. Para exprimir as intenções diabólicas de guerreiros infiéis, poetas épicos regularmente os descreviam como produtores de uma cacofonia de sons não-cristãos. A presença divina era indicada pelas harmonias calmas da banda angelical (ALTMAN, 2004, p. 5).

O repertório cinematográfico consolida a cacofonia e os sussurros como manifestação sombria em filmes de fantasia e horror. Para Whittington, *sound designers* baseiam-se no imaginário sonoro estabelecido por outras obras cinematográficas para criar a partir dele. Esse trabalho

leva em conta vários aspectos culturais, como a história dos efeitos sonoros e convenções de gênero. “É por isso que fantasmas ainda gemem, tempestades chicoteiam e enrolam ao nosso redor, e computadores mastigam dados com silvos e assovios audíveis” (WHITTINGTON, 2007).

A partir da relação do imaginário de *Bird Box* com o apocalipse e a oposição arquetípica claro-escuro, junto com um design sonoro capaz de construir uma imagem, o monstro assume uma forma e é capaz de contar a história. No entanto, a quebra de expectativas gerada a partir da escolha de não revelação fez com que o filme abrisse possibilidades interpretativas. A incompletude do monstro e a falta de precisão de sua forma servem como fomentadoras para geração de conteúdo por parte dos espectadores. Nas redes, interatores contribuíram com a construção da imagem do monstro a partir de um regime de cultura participativa.

### **Recriação de *Bird Box* pelos fãs: engajamento, arquétipos e teorias**

O engajamento dos fãs de uma narrativa, por meio de *fandoms*, produção de conteúdo enciclopédico em rede (*wikis*) e criação de *fan fictions*, por exemplo, é o principal indicador do que Jenkins (2015) define como *cultura de participação*. Em *Bird Box*, parte do engajamento dos fãs se dá pelo desenvolvimento de teorias que tentam explicar qual é a causa do apocalipse. Uma vez que a criatura não é revelada à audiência, os fãs desenvolvem teorias alimentados por pistas sobre o invisível, o que inclui os elementos sonoros, como vimos no segmento anterior.

Em uma amostragem de teorias publicadas em plataformas de fãs, é possível observar que elas convergem em três tipos, dentre as mais populares (Quadro 1).

## Quadro 1- Principais tipos de teorias sobre Bird Box

Natureza da ameaça apocalíptica	Teoria
Demônios (ou espíritos malignos)	Das teorias propostas no mundo diegético pelos personagens do filme, a de Charlie (Lil Rel Howery) é a que mais ecoa junto aos fãs. Nela, são recuperadas as narrativas mitológicas de diversas culturas sobre o apocalipse, sendo a entidade causadora do fim dos tempos um demônio ou um espírito do mal. Os elementos mitológicos são atualizados e expandidos nas teorias dos fãs que apontam para demônios ou espíritos malignos previstos nas mitologias como causas do apocalipse.
Monstros (e/ou alienígenas)	Nas teorias que apontam para monstros como a causa do que está acontecendo, destacam-se as que indicam que essas criaturas seriam similares ao Cthullhu, criação do escritor H.P. Lovecraft, que também levava as pessoas que o viam à insanidade e, da mesma forma que a criatura em <i>Bird Box</i> , não consegue atravessar barreiras, como portas e paredes. Os desenhos feitos pelo personagem Gary (Figura 2) também remeteriam ao monstro lovecraftiano. Assim como o Cthullhu que é um ser monstruoso extraterrestre, há variações nessa teoria que sugerem um ataque de seres alienígenas como causa do apocalipse.
Alucinações (e demência)	Histeria em massa e projeção de medos subconscientes sob a forma de alucinações seriam as causas dos suicídios em massa e da violência no filme, segundo parte dos fãs. Propõe-se ainda a possibilidade de tais alucinações serem causadas por elementos de uma guerra química ou biológica, conforme o aventado na hipótese do personagem Douglas (John Malkovich). Uma espécie de epidemia de uma doença mental teria atingido a população em escala global, segundo esse tipo de teoria, o que inclui o comportamento suicida das pessoas como uma metáfora da depressão. Ainda nesse grupo, encontra-se a teoria que vê a narrativa como uma metáfora do medo de tornar-se mãe, relacionado à protagonista.

Fonte: Autores<sup>5</sup>

As principais teorias dos fãs associam a causa da situação apocalíptica à percepção (visual e sonora) do *mal*, seja ele encarnado em criaturas sobrenaturais (demônios, monstros, alienígenas ou espíritos malignos),

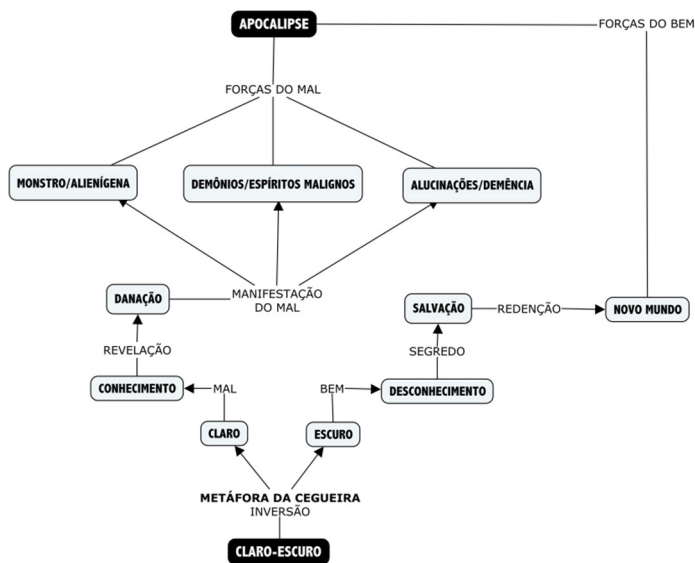


seja como projeção em alucinações daquilo que há de sombrio no interior do ser humano. Os elementos sonoros, especialmente os *sussurros*, presentes em *Bird Box* contribuem significativamente nesses tipos de interpretações pela recepção.

As teorias dos fãs são alimentadas por referências a imaginários mitológicos (apocalipse) e literários (H.P. Lovecraft) e por pistas apresentadas pelos elementos audiovisuais (sons, vozes, sombras, movimentos de folhas). Graças aos mecanismos da cultura da participação contemporânea, é possível observar alguns dos resultados no âmbito da recepção do processo de (re)criação do filme pelos fãs mais engajados.

Em *Bird Box*, há lacunas deixadas pela imaginação e pelas decisões dos criadores (roteirista, diretora, produtores) que estimulam o seu preenchimento pela imaginação da audiência. Assim, não revelar o monstro foi uma decisão eficiente nesse sentido. Quanto ao processo de explicar o elemento não revelado, o que os fãs mais compartilham do imaginário do filme em suas teorias são a imagem arquetípica do *apocalipse* e a oposição entre *bem* e *mal*, inserida na cadeia isomórfica da oposição arquetípica *claro-escuro*.

A ascendência desses elementos na construção das teorias pelos fãs é representada no diagrama:

Figura 5: Relações entre arquétipos e teorias dos fãs em *Bird Box*.

Fonte: Autores

O diagrama mostra como os três grupos de teorias (monstros/alienígenas; demônios/espíritos malignos e alucinações/demência), que procuram preencher a lacuna deixada na narrativa a partir das pistas (recursos sonoros e visuais) e intertextualidades (remissões a elementos mitológicos, religiosos e literários) presentes no filme, são o resultado principalmente da ascendência do mito do *apocalipse* e da oposição arquetípica *claro-escuro*.

O mito cristão da batalha final entre as forças do bem e do mal e do segundo advento e surgimento de um mundo novo – e purificado –, constitui-se como um dos elementos estruturantes da narrativa, oferecendo aos fãs o desafio de definirem qual é a representação das forças do mal nessa versão do apocalipse construída por *Bird Box*.

Sincronicamente, a oposição arquetípica claro-escuro vai ser outra influência importante. Neste caso, com seus convencionais significados (claro = bem; escuro = mal) invertidos pela metáfora da cegueira, uma

vez que apenas quem não vê a criatura apocalíptica, isto é, quem vive no escuro, tem a possibilidade de alcançar a salvação, representada por um novo mundo pós-apocalíptico habitado pelos mansos. Assim, na direção oposta, forma-se uma cadeia isomórfica de significados que associa o claro (ou o excesso de luminosidade), isto é, a possibilidade de ver, conhecer a verdade ao mal, à revelação e à danação, culminando na manifestação concreta desse mal, seja como monstro, demônio ou alucinação.

## Conclusão

*Bird Box* rompe com expectativas de gênero ao optar por não revelar o monstro. Mais do que uma solução inspiradora para filmes com baixos orçamentos, esta incompletude age como fomentadora de uma elevada participação da audiência.

O uso do som como principal recurso de linguagem a compor a imagem do monstro e a construção de um imaginário que dialoga com temas arquetípicos, sobretudo do apocalipse e das metáforas da cegueira e da oposição claro-escuro, são recursos que constroem de forma elaborada a expectativa dos que assistem. Ao oferecer a imagem sonora do monstro, a obra dá pistas sensoriais sobre sua forma e ação. Ao dialogar com temas arquetípicos presentes em outras obras, promove o acesso do espectador ao seu próprio repertório de narrativas midiáticas.

O fato do monstro não ser visto pelos espectadores, nem mesmo no clímax do filme, deixa a experiência de assistir *Bird Box* sem um desfecho completo. Esta lacuna torna-se, portanto, uma abertura à participação dos fãs que, ao produzirem conteúdos diversos e debaterem os aspectos do monstro e do roteiro, oferecem para a *experiência Bird Box* diferentes motivações, explicações e desfechos para o mistério, como vistos no Quadro 1. Cabe ao espectador interagir e consumir o conteúdo além do filme, escolhendo e debatendo suas teorias favoritas.

No caso, *Bird Box* nos permite compreender a importância de vislumbrar possibilidades de reverberação e contribuição por parte dos fãs na concepção de obras audiovisuais e alguns dos mecanismos que estão à disposição dos produtores para estimular a audiência a participar de suas histórias.

## Referências

- ALTMAN, R. (Ed.). *Sound theory, sound practice*. New York: Routledge, 1992.
- ANDERSEN, A. How Bird Box's quietly intense sound was created. *A Sound Effect*, 17 jan. 2019. Disponível em: <https://www.asoundeffect.com/bird-box-sound/>. Acesso em: 5 abr. 2019.
- ASMA, S. *On monsters: an unnatural history of our worst fears*. Oxford: Oxford University Press, 2009.
- BACHELARD, G. *O ar e os sonhos*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BAITELLO, N. *O pensamento sentado: sobre glúteos, cadeiras e imagens*. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2012.
- BIRD Box. Direção: Susanne Bier. Produção: Chris Morgan. Intérpretes: Sandra Bullock, Trevante Rhodes, Rosa Salazar, Danielle Macdonald, Lil Rel Howery, Tom Hollander, Sarah Paulson, John Malkovich e Colson Baker. Roteiro: Eric Heisserer. Música: Trent Reznor e Atticus Ross. Los Gatos: Netflix, 2018. Streaming online (124 min), color. Produzido por Netflix, Inc. Baseado na obra "Bird Box" de Josh Malerman.
- BURGOS, D. *How Bird Box director Susanne Bier made the movie's unseen monsters so terrifying*. 21 dez. 2018. Disponível em: <https://www.bustle.com/p/how-bird-box-director-susanne-bier-made-the-movies-unseen-monsters-so-terrifying-15547101>. Acesso em: 3 mar. 2019.
- BUXTON, R.G.A. Blindness and limits: Sophokles and the logic of myth. *The Journal of Hellenic Studies*, v. 100 (centenary issue), 1980. p. 22-37.
- CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix/Pensamentos, 1989.
- CHION, M. *The voice in cinema*. New York, USA: Columbia University Press, 1999.
- DURAND, G. *As estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- IAZZETTA, F. *A imagem que se ouve*. In: PRADO, G.; TAVARES, M.; ARANTES, P. (Org.). *Diálogos transdisciplinares: arte e pesquisa*. São Paulo: ECA/USP, 2016. p. 376-395.
- JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo: Editora Aleph, 2009.
- JENKINS, H.; GREEN, J.; FORD, S. *Cultura da conexão*. São Paulo: Aleph, 2015.
- MITCHELL, W. J. T. *Iconology: image, text, ideology*. Chicago, USA: University of Chicago Press, 1986.
- NEAMAN, J. Doomsday (Day of Judgment). In: GARRY, J.; EL-SHAMY, H. (Eds.). *Archetypes and motifs in folklore and Literature: A handbook*. New York: ME Sharpe Inc., 2004.
- OSTWALT JR., C. Hollywood and Armageddon: apocalyptic themes in recent cinematic presentation. In: MARTIN, J. W.; OSTWALT JR., C. *Screening the sacred: religion, myth, and ideology in popular american film*. Boulder: Westview Press, 1995.
- SCHOARD, C. *Netflix warns viewers against Bird Box challenge meme: 'Do not end up in hospital'*. The Guardian, 3 jan. 2019. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2019/jan/03/netflix-bird-box-challenge-meme-sandra-bullock-blindfold>. Acesso em: 15 mar. 2019.

TOPEL, F. *A Deleted Scene for 'Bird Box' Actually Showed the Creature*. Bloody Disgusting. 21 dez 2018. Disponível em: <https://bloody-disgusting.com/interviews/3536447/creature-almost-saw-bird-box-deleted-scene/>. Acesso em 10 maio 2019.

VOGLER, C. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. São Paulo: Aleph, 2015.

WHITTINGTON, W. *Sound Design & Science Fiction*. Austin, EUA: University of Texas Press, 2007.

## Sobre os autores

*Fernanda Manzo Ceretta* – Doutora e mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP sob orientação da Profa. Dra. Lúcia Leão. Bacharel em Rádio e TV pela Universidade Anhembi Morumbi (2008). Atuou como docente na Graduação em Rádio e TV da Universidade Anhembi Morumbi e é membro do grupo de pesquisa Comunicação e Criação nas Mídias, certificado pelo CNPQ. Possui experiência em sonoplastia de games mobile (TFG Co) e produção de webséries (8KA Produções). No presente artigo, a autora atuou no desenvolvimento do questionamento inicial, na análise da presença sonora e imagética do monstro na obra, na redação final e na formatação.

*Silvio Antônio Luiz Anaz* – Pós-doutorado em Meios e Processos Audiovisuais na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (Bolsista FAPESP). Pesquisador visitante na School of the Arts, Media, Performance & Design da York University (Bolsista FAPESP). Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Mestre em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Professor no Mestrado Profissional em Jornalismo no FIAM-FAAM. No presente artigo, o autor atuou no desenvolvimento da discussão teórica sobre arquétipos e cultura da participação e contribuições na análise do objeto, redação final e revisão.

---

Data de submissão: 12/06/2019

Data de aceite: 04/10/2019

## **O autômato digital e os circuitos de afetos nas redes sociais: uma análise do conceito de autômato espiritual no Imagem-Tempo de Deleuze e seus desdobramentos nas interfaces digitais**

### **The digital automaton and the circuits of affects in social networks: an analysis of the concept of a spiritual automaton in Deleuze's Image-Time and its unfolding in digital interfaces**

Rogério da Costa<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente artigo investiga a relação entre o conceito de autômato espiritual, tal como desenvolvido por G. Deleuze em seu texto sobre o cinema, Imagem-Tempo, e os autômatos digitais que emergem nas redes sociais de nossa atualidade. Conceitos como autômato psicológico, automovimento do pensamento, escolha e sugestão, padrão de comportamento e perfil de usuário são explorados para compreender a atual relação que mantemos com as interfaces digitais, de modo a explicitar os novos processos de pensamento e afetos em jogo nas redes sociais.

**Palavras-chave:** redes sociais; autômato espiritual; autômato digital; padrão de comportamento; processo de decisão.

**Abstract:** This article investigates the relationship between the concept of spiritual automaton, as developed by G. Deleuze in his text on the cinema, Image-Time, and the digital automata that appear in the social networks of our times. Concepts such as psychological automaton, self-movement of thought, choice and suggestion, behavior pattern and user profile are explored to understand the current relationship that we maintain with the digital interfaces, in order to make explicit the new thinking and affects processes that emerge from social networks.

**Keywords:** *social networks; spiritual automaton; digital automaton; behavior pattern; decision-making process.*

## Introdução

O presente artigo investiga a relação entre o conceito de autômato espiritual, tal como desenvolvido por G. Deleuze em seu texto sobre o cinema, *A imagem-tempo*, e os autômatos digitais que emergem nas redes sociais da atualidade. É evidente o poder de captura da atenção que o universo de interfaces digitais exerce sobre as pessoas. Assim como a sétima arte continua exercendo sua magia sobre multidões mundo afora, fazendo sonhar e chorar com suas imagens em movimento, também as interfaces digitais atuam diretamente sobre as subjetividades, precipitando-as nos labirintos de seu espaço-informação. Mas o que se discute aqui vai um pouco além dessa captura, pois o que parece estar em jogo no espaço-informação, que se aprofunda com o uso contínuo da Internet e das interfaces digitais, é a forma como se interfere em processos importantes das vidas de seus usuários. Em primeiro lugar, pela intensificação maciça do consumo virtual, os indivíduos são submetidos a estratégias de indução de escolha e decisão constantes. Tal indução, que também pode-se nomear incitação, provocação ou constrangimento, resulta de complexos processos de cálculos efetuados por algoritmos sofisticados espalhados pelas redes, e que serão referidos nesse artigo como *autômatos digitais de rede*, ou simplesmente *autômatos digitais*. Em segundo lugar, haveria um desdobramento dessas induções ao consumo, e que repercute agora no plano afetivo dos usuários de redes sociais. Trata-se dos processos de estimativa, presentes nas plataformas de interação social, e que enredam seus participantes num processo contínuo de avaliação de si mesmos e dos outros. A isso chamamos *autômato de afetos*, que caracteriza o automatismo afetivo com que reagem os indivíduos que frequentam tais plataformas e que os encadeia num circuito emocional, induzido, igualmente, por algoritmos de personalização.

## O autômato espiritual no cinema

No capítulo intitulado “O pensamento e o cinema”, de seu livro *A imagem-tempo*, Deleuze entende que, com o surgimento do cinematógrafo,



atinge-se o automovimento ou movimento automático no interior da obra de arte. O movimento passa a ser o dado imediato da imagem, diferentemente do universo da pintura, no qual seria o espírito quem o reconstituiria, ou do teatro, onde o movimento depende de um móvel, no caso o ator, que o executa. No domínio cinematográfico, é a própria imagem que se move em si mesma. Esse automovimento luminoso faz Deleuze avançar a ideia da emergência, na mente do espectador, de um autômato espiritual, como uma espécie de efeito no cérebro resultante da projeção do filme: “o movimento automático faz surgir em nós um autômato espiritual, que, por sua vez, reage sobre ele” (DELEUZE, 2005, p. 189). Tal ideia estaria presente, de forma embrionária, nos textos de Élie Faure, renomado historiador da arte francês, do início do século XX, citado por Deleuze, e que teria sido um dos primeiros a correlacionar o movimento automático das imagens no cinema com o próprio movimento do pensamento:

Na verdade, é seu próprio automatismo material que faz surgir de dentro dessas imagens o novo universo que ele pouco a pouco impõe a nosso automatismo intelectual. É assim que aparece, numa luz fulgurante, a subordinação da alma humana aos instrumentos por ela criados, e reciprocamente (E. FAURE, 1934, p. 9).

Já o escritor Raymond Bellour, reconhecido por suas análises sobre o cinema, estabelece uma correlação entre as experiências à época do surgimento do cinema e as da hipnose em seus primórdios, tendo como base o fato de que ambas exploram os efeitos de repetição sobre a consciência de um espectador em imobilidade alerta (BELLOUR, 2009). Mais recentemente, autores como Andriopoulos (2014) e Eugeni (2002) também exploram as relações entre cinema e hipnose. De modo semelhante, Deleuze entende que diretores de cinema do início do século XX, como Vertov, Abel Gance e Eisenstein, preconizavam uma forma de ação direta da imagem-movimento cinematográfica sobre o pensamento, tal como um choque capaz de comunicar “vibrações ao córtex, tocar diretamente o sistema nervoso e cerebral” (DELEUZE, 2005, p. 190). Ou seja, a concepção de *autômato espiritual* estaria aqui

ligada ao movimento automático das imagens, que suscitam, incitam no espectador um autômato de ordem mental. É um movimento automático que age diretamente sobre o cérebro, por vibrações. O autômato assim constituído reage, por sua vez, sobre o automatismo das imagens.

Ocorre que o conceito de autômato espiritual já havia sido empregado, e pela primeira vez, por Espinosa e Leibniz no século XVII. Ele expressava, naquele momento, a experiência que se tem quando se exercita o raciocínio lógico, deduzindo formalmente os pensamentos uns dos outros. Ao pensar, segundo Espinosa, obedece-se apenas às leis do pensamento, que permitem que as ideias possam se encadear de modo autônomo, funcionando como causas umas em relação às outras, e que dão à atividade de pensar a dimensão de um autêntico autômato espiritual (ESPINOSA, 2003, p. 85). Trata-se da experiência do movimento do pensamento em si mesmo, concatenando ideias de modo automático, dependendo apenas de seus próprios conceitos para passar aos conceitos seguintes. Portanto, o significado de autômato aqui inclui a noção de automovimento, que é atribuída ao pensamento em sua atividade.

O interessante no raciocínio de Deleuze é que ele, a partir da noção de autômato espiritual pensada por Espinosa, conclui sobre uma nova forma de automatismo, que decorre dos efeitos das imagens cinematográficas sobre o pensamento. Nesse caso, haveria uma diferença essencial em relação ao autômato espiritual da filosofia clássica, pois esse último apontaria para uma mera possibilidade lógica ou abstrata de deduzir formalmente os pensamentos uns dos outros, enquanto no caso do autômato espiritual do cinema, estabelece-se um circuito que encadeia os pensamentos diretamente com a imagem-movimento cinematográfica. O autômato seria, nesse sentido, “a potência comum do que força a pensar e do que pensa sob o choque mental” (DELEUZE, 2005, p. 190).

Mas é preciso fazer jus à filosofia de Espinosa, e lembrar que sua teoria da imaginação também entendia um processo disparador de imagens na mente a partir de signos do mundo, e que davam ao fluxo da imaginação esse caráter automático de encadeamento:

Com efeito, um soldado, por exemplo, ao ver os rastros de um cavalo sobre a areia, passará imediatamente do pensamento do cavalo para o pensamento do cavaleiro e, depois, para o pensamento da guerra etc. Já um agricultor passará do pensamento do cavalo para o pensamento do arado, do campo etc. E, assim, cada um, dependendo de como se habituou a unir e a concatenar as imagens das coisas, passará de um certo pensamento a este ou àquele outro (ESPINOSA, 2007, II,18, sc.).

Nesse exemplo, a partir de estímulos indiciais, o autômato espiritual articula uma sequência de pensamentos que decorre de seus próprios hábitos, como sugere Espinosa. Já no caso do cinema, a ideia de Deleuze é que a experiência da imagem-movimento induz a concatenação dos pensamentos, segundo a própria organização da montagem cinematográfica. É esse fato que estimula os primeiros grandes diretores de cinema a acreditarem que estariam diante de uma arte que, finalmente, poderia promover uma autêntica revolução social: “Tudo se passa como se o cinema nos dissesse: comigo, com a imagem-movimento, vocês não podem escapar do choque que desperta o pensador em vocês. Um autômato subjetivo e coletivo para um movimento automático: a arte das *massas*” (DELEUZE, 2005, p. 190). Tal seria a visão de Eisenstein, que defendia que o cinema deveria produzir um choque que força a pensar, impondo esse choque às massas, tornando o povo sujeito de suas ações (EISENSTEIN, 1976). E essa força desencadeada residiria nos meandros da montagem cinematográfica, que entraria em circuito com o pensamento, induzindo o processo intelectual a pensar um “todo” que ultrapassa o filme, que reúne as partes superando-as num produto de ordem superior, num conceito que sobrevoa o próprio filme e lhe dá seu sentido maior.

Há duas críticas a se destacar nessa leitura do autômato espiritual associada ao cinema clássico. A primeira diz respeito ao romantismo dos primeiros cineastas, que acreditavam na força revolucionária da arte cinematográfica. Todos sabem que, observa Deleuze,

se uma arte impusesse necessariamente o choque ou a vibração, o mundo teria mudado há muito tempo, e há muito tempo os homens pensariam.

Por isso essa pretensão do cinema, pelo menos nos seus grandes pioneiros, hoje em dia faz sorrir (...) todas as esperanças postas no cinema, arte das massas e novo pensamento, parecem agora declarações de museu (DELEUZE, 2005, p. 190).

A essa primeira crítica se acrescenta uma segunda, que aponta no cinema, justamente, seu potencial de ampliação da banalidade cotidiana. As ações comerciais, o sexo e a violência passam a ocupar a nova arte industrial, e o autômato espiritual se torna um fantoche das propagandas. Deleuze atribui isso, em parte, ao fato de o cinema ser fruto de técnicas de reprodução em escala, proliferando uma “mediocridade quantitativa”. Mas por detrás desse fator, algo mais terrível se desenha, a manipulação das massas pelo fascismo de Estado, em menção às propagandas nazistas no período da Segunda Guerra Mundial. “O autômato espiritual tornou-se o homem fascista”, diz Deleuze, apontando para as manipulações humanas em massa como sinônimo da grande crise do cinema, quando Hitler rivalizava com Hollywood<sup>2</sup>.

### **A crise no cinema do pós-guerra e a chegada do mundo da informação**

A crise do cinema, segundo Deleuze, vai estar associada ao período da propaganda fascista, mas igualmente ao mundo do pós-guerra, que acaba por promover uma ruptura nos filmes de ação mais convencionais. Com o neorealismo italiano, por exemplo, o cinema parece abandonar sua aspiração às narrativas de ação, que prendiam os espectadores com uma mesma pergunta: o que vai se passar? A quebra da narrativa vem acompanhada dessa inquietante sensação de que nada se passa, o que acaba por lançar o pensamento numa espécie de zigue-zague ou espiral, remetendo o autômato espiritual ao puro esforço de pensar e compreender: o que está se passando? O que ocorreu? As imagens contraditórias que o cinema do pós-guerra constrói são uma força dissociadora, não o

2 Deleuze faz referência à cineasta alemã, Leni Riefenstahl, renomada por seus filmes de propaganda para o Partido Alemão Nazista. (Deleuze, 2005, p. 199)

poder de encadear imagens segundo um monólogo interior, mas o de desencadeá-las segundo vozes múltiplas, sempre uma voz dentro de uma voz. Deleuze recorre aqui a Artaud, que afirmava sobre o cinema que “o pensamento só pode pensar o fato de que ainda não pensamos, a impotência tanto para pensar o todo como para pensar a si mesmo, estando o pensamento sempre petrificado, deslocado, desabado” (DELEUZE, 2005, p. 203). As novas montagens, com a introdução do falso *raccord*, por exemplo, conduzem à inexistência de um todo que possa ser pensado. Dessa forma, o autômato espiritual não será mais nem aquele do pensamento lógico clássico, e tampouco aquele que entra em circuito com a imagem automática, mas sim “a Múmia, instância desmontada, paralisada, petrificada, congelada, que documenta a impossibilidade de pensar que é o pensamento” (DELEUZE, 2005, p. 201). Por outro lado, essa paralisia, essa impotência apenas marcam o salto do pensamento, que é forçado a sair dos circuitos preestabelecidos de ação-reação do cinema clássico, é induzido a se desvencilhar do senso comum, para se confrontar diretamente com a potência dissociadora e múltipla do cinema moderno. Tal será a marca da experiência da imagem-tempo no autômato espiritual, que Deleuze entende ser a característica principal da arte cinematográfica na segunda metade do século XX.

Ocorre que já em meados dos anos de 1980 estava em curso uma evolução tecnológica e social dos autômatos. Naquela ocasião, Deleuze já notava que estavam entrando em cena os autômatos da informática. Tratava-se de uma mudança de natureza, pois juntamente com os autômatos de movimento, como pêndulos, relógios e motores, e também o cinema, emergiam as máquinas de manipulação de dados e informação, que funcionavam como autômatos de cálculo e de pensamento, de regulação e *feedback*. O autômato de movimento, que representa o cinema, acabou por promover a automatização das massas, com esse fenômeno do chefe como grande autômato espiritual, ou Hitler cineasta. Mas Deleuze percebeu que, com o autômato da informática, tudo parece se diluir “numa rede de informação, onde ‘deliberadores’ gerenciariam a regulação, o tratamento, o armazenamento, através dos

entrecruzamentos de insones e videntes” (DELEUZE, 2005, p. 314). Aos olhos do presente, deve-se reconhecer que Deleuze teve uma visão muito clara do futuro, pois a informática dos anos 1980 estava apenas em seus primórdios. Surpreende como, naquele momento, seu entendimento sobre as imagens digitais já soava extremamente atual:

A figura moderna do autômato é o correlato de um automatismo eletrônico. (A imagem digital nascente) não tem exterioridade (extracampo), tampouco interiorizam-se num todo: têm um direito e um avesso, reversíveis e não passíveis de superposição, como um poder de se voltar sobre si mesmas. Elas são objeto de uma perpétua reorganização, na qual uma nova imagem pode nascer de qualquer ponto da imagem precedente. O espaço da tela torna-se omnidirecional, onde ângulos e coordenadas variam sempre. (A tela constitui agora um espaço-informação), superfície opaca sobre a qual se inscrevem ‘dados’, com a informação substituindo a Natureza, e o cérebro-cidade, o terceiro olho, substituindo os olhos da natureza. (...) O novo automatismo espiritual remete, por sua vez, aos novos autômatos psicológicos (DELEUZE, 2005, p. 315).

Essa passagem bem poderia se referir aos smartphones da atualidade, essa “superfície opaca sobre a qual se inscrevem dados”, um *black mirror* que envolve o pensamento em seu espaço-informação, com imagens que podem se formar a partir de qualquer ponto. Deleuze também nota que a posição da tela na vertical passa a ter um sentido absolutamente convencional, pois se o que se vê nela são informações, e não mais o mundo em movimento, como no cinema, ela pode então estar disposta na horizontal ou em qualquer outra posição. Provavelmente influenciado pelo impacto da televisão e do vídeo, Deleuze vislumbra que o mundo moderno é aquele em que a informação substitui a natureza, tornando-se um grande efeito-mídia, onde um cérebro-informação ou cérebro-cidade substitui o olho-natureza do cinema: quando a tela é um espaço-informação, “a imagem não para de deslizar para outras imagens numa profusão incessante de mensagens, e o próprio plano assemelha-se menos a um olho que a um cérebro sobrecarregado que sem parar absorve informações” (DELEUZE, 2005, p. 317).

Outro aspecto importante que emerge a partir do conceito de tela como espaço-informação é a modificação da relação com o todo. O autômato da informática promove constantemente uma disjunção entre o visual, o sonoro e o texto, de tal forma que eles não se alinham mais segundo um processo convencional de representação. Aquilo que se vê não se ajusta necessariamente ao que se ouve e tampouco ao que se lê. Trata-se, segundo Deleuze, de uma relação “irracional” segundo direções dissimétricas, o visual e o sonoro não reconstituindo mais um todo. O todo se torna impossível, porque a complexidade do espaço-informação “é não totalizável, ‘não representável por um único indivíduo’, e que só encontra representação no autômato” (DELEUZE, 2005, p. 319).

### **A Internet e o sonho de uma Inteligência Coletiva**

Com a consolidação da Internet, esse autômato da informática, da década de 1980, ao qual se refere Deleuze, e que estava associado ao poder de cálculo, armazenamento e processamento de informação, deu lugar a um *autômato digital coletivo*, que passou a distribuir a informação em rede e promover uma comunicação global. Nesse sentido, a expectativa que girava em torno das primeiras décadas do cinema clássico, de promover a revolução das massas, não teria também sido alimentada em relação aos novos meios de comunicação digital? Cabe lembrar que mesmo antes da Internet se consolidar globalmente, nos anos de 1990, já emergiam com força as primeiras comunidades virtuais. Elas se expandiram rapidamente, e fizeram crer que algo como uma inteligência coletiva seria possível, dada a possibilidade das pessoas se comunicarem entre si de qualquer parte do planeta, trocando informações e conhecimentos<sup>3</sup>. Pode-se dizer que esse período alimentou a fase romântica da cibercultura nascente, período em que autores renomados escreveram sobre as novas possibilidades de expansão da civilização, de mutação antropológica, onde as ideias poderiam circular de forma livre e gerar

3 A comunidade *The Well* (significando Whole Earth ‘Lectronic Link) foi o nome dado à primeira comunidade virtual de que se tem notícia, tendo sido fundada em 1985 pelos editores da revista *Whole Earth Review*.

ARTIGO

inovações por toda parte. Impactos sobre as formas de governo, por exemplo, como a proposta de uma democracia direta e gestão descentralizada, eram defendidas pelos mais otimistas com a recém-nascida Web. Mudanças nas formas de vida, com a emergência de uma produção multicultural, eram previsões que alimentavam as discussões acadêmicas e midiáticas, além, claro, dos efeitos sobre os métodos de educação em geral. Entre esses autores, podemos citar Pierre Lévy e Howard Rheingold, por exemplo, tidos como pensadores que mobilizavam os debates sobre a cibercultura e a inteligência coletiva no curso dos anos 1990 e início dos anos 2000. Como acreditava Pierre Lévy, em 1994:

Os instrumentos da comunicação e do pensamento coletivo não serão reinventados sem que se reinvente a democracia, uma democracia distribuída por toda parte, ativa, molecular. Neste ponto perigoso de virada ou de encerramento, a humanidade poderia reapoderar-se de seu futuro. Não entregando seu destino nas mãos de algum mecanismo supostamente inteligente, mas produzindo sistematicamente as ferramentas que lhe permitirão constituir-se em coletivos inteligentes (...) (LÉVY, 1998, p. 15).

Nessa afirmação de Lévy, já se podiam perceber as duas tendências em confronto naquele momento: um suposto mecanismo inteligente que controlaria o destino da humanidade, ou a aposta em coletivos inteligentes que reinventassem a democracia. Com o avanço das tecnologias de comunicação global, o autômato digital coletivo, operando de forma interligada através da Internet, já nascia dentro desse dilema, que parece até hoje defini-lo: estar a serviço de mecanismos de controle ou servir a uma inteligência coletiva. Howard Rheingold também acreditava no potencial de conexão entre as pessoas via Internet, defendendo que o melhor mecanismo de busca ainda era o contato direto entre as pessoas que possuíam a informação: “devido ao fato de tantos membros das comunidades virtuais exercerem profissões baseadas no saber próprio, as comunidades virtuais podem ser instrumentos práticos” (RHEINGOLD, 1996, p. 77). Mas apesar das expectativas de consolidação de uma inteligência coletiva, fruto do emergente espaço multimídia e hipermídia que reorganizou as imagens sonoras e visuais, e também de



meios de acesso ao espaço de informação digital cada vez mais flexíveis e múltiplos, já estavam presentes tanto em Lévy quanto em Rheingold as dúvidas sobre o futuro da Internet. Rheingold se perguntava:

Será que os mercados altamente lucrativos do vídeo doméstico e da televisão irão financiar a infraestrutura de comunicações multilateral sonhada pelos educadores e ativistas? Ou será que tudo vai resumir-se ao pagar-para-ver, deixando pouco ou nenhum espaço disponível para redes comunitárias e comunidades virtuais? (RHEINGOLD, 1996, p. 331).

Também Lévy se colocava esse tipo de questão, como quando indaga, por exemplo, se “as ‘infovias’ e a ‘multimídia’ não acabarão sendo apenas uma supertelevisão? Estariam anunciando a vitória definitiva do consumo de mercadoria e do espetáculo? Aumentarão o abismo entre ricos e pobres, excluídos e ‘bem-posicionados’?” (LÉVY, 1994, p. 13). Somando-se a essas dúvidas, no final dos anos 1990, a ampliação dos sites de pornografia, os problemas com o comércio eletrônico, os ataques de hackers, a grande quantidade de lixo que retornava nos mecanismos de busca da época, além das ocorrências de assédio em chats frequentados por usuários anônimos, compreende-se a razão pela qual a Internet passou a ser vista também como um ambiente de ameaças e delitos.

É possível perceber, então, que a mesma expectativa vivida pelos primeiros cineastas, que acreditavam que o cinema seria a arte que imporia ao povo o choque do pensamento, foi também sonhada por muitos como uma possibilidade real da Internet em seus primórdios, como a democracia participativa e a inteligência coletiva. Contudo, em seu período nascente, os críticos apontavam no cinema uma arte da propaganda, de figurações comerciais, de divulgação do sexo etc. O cinema ruim. A mesma crítica que recebeu a Internet ao final dos anos 1990, semelhante até no que se refere ao domínio das massas, que passou a se traduzir como controle dos usuários através de mecanismos inteligentes. Assim como a potência ou capacidade do cinema revelou, para muitos, não passar de uma pura e simples possibilidade lógica, da mesma forma a pergunta se colocava para a Internet: sua capacidade

ou potência para engendrar uma democracia real ou uma inteligência coletiva não seria apenas uma simples possibilidade técnica?

Tal atmosfera não colaborava com empreendimentos ainda muito novos aos olhos dos consumidores. Foi assim que no ano de 2000 a Internet se viu abatida por uma grave crise financeira. Essa crise foi devida, sobretudo, à euforia dos investidores em negócios chamados “ponto.com”, na medida em que apostaram em ganhos rápidos e extraordinários que não se confirmaram. Mas além desse aspecto, outra discussão alimentava os donos de empresas naquela virada de milênio: como fazer dinheiro com negócios na Internet? A resposta a essa questão veio de forma dupla: pela tecnologia e pela filosofia.

### **O Autômato digital nas redes sociais**

Quando se discutia há 20 anos a emergência da Internet, já se sabia que as pesquisas sobre agentes inteligentes seriam essenciais para o desenvolvimento futuro da rede. Só não se esperava que fossem, ao longo desses anos, simplesmente ocupar quase todo o espaço de softwares e aplicativos disponíveis hoje no mercado. Pode-se dizer, de um modo ilustrativo, que tudo começou com os estudos sobre como aperfeiçoar os assistentes de correio eletrônico no início dos anos de 1990, de modo a aprimorar a experiência de seus usuários. Essa linha de pesquisa tecnológica iria impactar o avanço dos filtros colaborativos da Amazon, que inicia suas atividades em 1995, e as soluções do mecanismo de busca da Google, que iniciou suas atividades em 1998.

Os agentes inteligentes, também conhecidos como *knowbots*, *bots* ou, simplesmente, robôs, algoritmos desenvolvidos para uso nas redes da Internet, evoluíram rapidamente durante os anos 1990, época na qual os usuários de correio eletrônico cresceram de forma significativa com a implantação da World Wide Web<sup>4</sup>. A ideia essencial desses softwares era a de servirem como assistentes aos usuários de *e-mail*, auxiliando-os em suas tarefas rotineiras, como salvar mensagens automaticamente,

4 Sobre os agentes inteligentes e seu desenvolvimento histórico, pode-se consultar J. Bradshaw, *Software agents* (1997), e S. Johnson, *Cultura da interface* (2001).

transferir para a lixeira mensagens indesejadas, apresentar automaticamente o endereço de *e-mail* de um contato quando na redação de uma nova mensagem etc. Para isso, o agente deveria aprender a comparar situações atuais e informação armazenada, associando as várias características de uso do dono da conta, e sugerindo ou simplesmente executando tarefas predeterminadas. O usuário também conseguia instruir seu agente, de forma a obter melhores resultados de suas ações. Com o tempo, os vários agentes de cada usuário passaram a atuar de forma colaborativa, trocando informações entre si, visando aprimorar o suposto serviço de assistência (MAES, 1997). Ora, com essa arquitetura, que já funcionava no final dos anos de 1990, tinha-se o necessário para a revolução que viria no século XXI. Um agente inteligente que conseguia construir o perfil de um usuário, armazenar informação sobre suas atividades, trocar informação com outros agentes e, finalmente, deliberar sobre ações de forma autônoma. As bases dos *autômatos digitais de redes* estavam lançadas, não sendo apenas tecnológicas, mas também filosóficas. Isso porque, por detrás da capacidade matemática desses algoritmos, havia uma questão de fundo que os orientava: a escolha e decisão no lugar do usuário. O que escolher para construir um perfil? Como correlacionar as características resultantes das ações repetitivas do usuário? De que forma e em que momento decidir sobre uma determinada ação a ser tomada de forma autônoma? Que informação receber e fornecer a outros agentes na rede? Quanto mais um agente inteligente aprende, mais está apto a decidir por seu usuário. Assim, o autômato digital coletivo, que induziria uma suposta inteligência coletiva, no final dos anos de 1990, deu lugar ao *autômato digital de rede*, totalmente controlado pelos padrões de uso da rede que os próprios usuários fazem, e que está a serviço das forças do mercado e dos sistemas de governo, sejam eles democráticos ou autoritários. Como afirma Eli Pariser, em seu livro *O filtro invisível*:

A nova geração de filtros *on-line* examina aquilo de que aparentemente gostamos – as coisas que fazemos, ou as coisas das quais as pessoas parecidas conosco gostam – e tenta fazer extrapolações. São mecanismos de

previsão que criam e refinam constantemente uma teoria sobre quem somos e sobre o que vamos fazer ou desejar a seguir. Juntos, esses mecanismos criam um universo de informações exclusivo para cada um de nós, que altera fundamentalmente o modo como nos deparamos com ideias e informações (PARISER, 2012, p. 14).

O agente inteligente, que foi desenvolvido para auxiliar os usuários em seus *e-mails*, agora serve para segui-los em tudo que fazem na Internet, utilizando todo tipo de informação para construir um perfil de cada indivíduo. Os dados pessoais de todos passaram a fazer parte do negócio da rede, tendo sido esse o meio de superar a grande crise dos anos 2000. Mas o preço a ser pago pela expansão dos algoritmos de rede, e que apenas se pode medir ainda de forma muito embrionária, é estar aprisionado em bolhas de informação, que definem o que se pode ler e consumir, com quem se pode relacionar, e de que modo se deve escolher e decidir sobre o que quer que seja. Como alerta Pariser, o universo fechado dos filtros pode “afetar nossa capacidade de decidir como queremos viver”. E ainda:

quando entramos numa bolha de filtros, permitimos que as empresas que a desenvolveram escolham as opções das quais estaremos cientes. Talvez pensemos ser os donos do nosso próprio destino, mas a personalização pode nos levar a uma espécie de determinismo informativo, no qual aquilo em que clicamos no passado determina o que veremos a seguir. E com isso ficamos presos numa versão estática, cada vez mais estreita de quem somos – uma repetição infundável de nós mesmos (PARISER, 2012, p. 20).

Junte-se a isso a explosão das redes sociais, que teve início em torno de 2004 com o Orkut e se consolidou com o Facebook e suas filiais. Com essas plataformas, o autômato digital agora passa a absorver a maior parte da atenção das pessoas, que os alimentam voluntariamente com informações pessoais, fazendo suas vidas circularem cotidianamente nos filtros da rede. Como se pergunta Andrew Keen, em seu texto *Vertigem digital*, “todos os 8 bilhões de seres humanos teriam que migrar – como colonos numa terra prometida da mídia social – para esse novo sistema nervoso central da sociedade?” (KEEN, 2012, p. 20). Ou como

alerta Pariser, em alusão ao metacérebro mundial que constitui as redes sociais, “os filtros personalizados cortam as sinapses desse cérebro. Sem saber, estamos nos submetendo a uma espécie de lobotomia global” (PARISER, 2012, p. 23).

O passo mais recente dos robôs da Web é a incorporação de processamento semântico em suas filtragens. Isso dá ao agente inteligente a capacidade de “compreender” textos e, igualmente, travar um diálogo a partir de temas predefinidos. Essa capacidade, mesmo que ainda limitada em aspectos semânticos mais profundos, permite ao autômato digital atuar na rede simulando um autômato espiritual. Mas agora, diferentemente dos processos cinematográficos, que estavam apoiados nas imagens em movimento e que se encadeavam num circuito com o pensamento do espectador, o autômato digital pode atuar no plano das sugestões aos usuários, pode interferir em processos de decisão mais sofisticados. Isso resulta nos novos autômatos digitais de rede, que disparam conversações com base no perfil de seus usuários, traduzindo o não totalizável das informações em regiões específicas de sentido, produzindo camadas parciais de significação.

### **Conclusão: o novo autômato de afetos**

Em tal cenário, o autômato digital induz outro tipo de autômato espiritual ou psicológico nos indivíduos, usuários de Internet, frequentadores assíduos de redes sociais, acoplados aos seus smartphones. Esse outro tipo de autômato não se encadeia mais, por um lado, como no circuito da montagem cinematográfica, tanto no sentido romântico de Eisenstein, aquele da revolução das massas, quanto no da propaganda fascista, que alienava em massa, tornando o autômato um manequim do grande líder paranoico. Por outro lado, também não se trata do autômato que vê desafiado o pensamento em decorrência das rupturas de montagem e narrativa no cinema moderno, que o leva a se confrontar com a força do impensado. Trata-se, agora, de algo bem distinto, e que decorre dos processos ultrassofisticados de personalização em curso na rede. Não mais a massa, mas cada indivíduo em sua singularidade deve ser convocado

como autômato psicológico. Isso porque toda a força do autômato digital de rede está em aprofundar as subjetividades individuais em suas escolhas, fazer com que elas se dobrem sobre si mesmas nos processos de decisão. É para isso que servem os sistemas de personificação, já que tais escolhas e processos são induzidos pelos filtros da rede a partir de padrões de comportamento e de metas de indução de condutas. Em princípio, sempre é possível escolher. Nada impede a um usuário de rede escolher o que quer que seja. Mas as sugestões, oferecidas em abundância nos dispositivos instalados em sites e aplicativos de produtos e serviços, operam justamente sobre sua capacidade de escolha e decisão. Se antes a escolha sondava uma profundidade obscura da decisão, um dentro do pensamento que força a decidir, as escolhas com os autômatos digitais escorregam sempre na superfície das informações. Não há mais dentro nem fora, apenas uma superfície sobre a qual se desliza de uma escolha a outra, multiplicando a angústia da necessidade de escolher e de tomar uma decisão a cada instante. Agora, a decisão não se desenha mais no profundo do ser, ao contrário, ela é tomada no mais superficial dos mundos, em meio à banalidade cotidiana. Na verdade, o novo autômato digital de rede acaba por tornar banal toda escolha e decisão individual. Mas isso deve, inversamente, se aprofundar no ser, escavar a subjetividade dos seres e dar a eles a ilusão de que tomam decisões, de que são realmente os donos de suas escolhas.

É nesse momento que o autômato psicológico se torna um autômato de afetos, pois os processos de escolha e decisão empurrados para o interior do ser são disparadores de circuitos emocionais. O usuário de rede, e mais especificamente das redes sociais, passa a responder emocionalmente às afecções digitais. Esse autômato afetivo, cujo encadeamento lógico diz respeito aos desdobramentos afetivos do corpo, vive a relação entre a fissura lógica do pensamento e a precipitação emocional, afetiva. O autômato digital de rede, através dos processos que desenvolve em seus algoritmos de personalização, que tratam o indivíduo como um mero pacote de informações, passa a desencadear nos usuários de redes circuitos emocionais em espiral, ascendentes ou

descendentes, de amor ou de ódio, de narcisismo ou de rancor. Essa espiral remete, por sua vez, à questão da estimativa constante de si mesmo e do outro, que vai sempre oscilar nos limites acima ou abaixo da justa, como refere Espinosa. (ESPINOSA, 2007, parte III). Se as redes sociais são um sistema de estimativas, então estamos sempre envolvidos em circuitos afetivos que vão da superestima ao menosprezo de si mesmo, da soberba à inveja do outro. O autômato psicológico das redes sociais tem, portanto, por correlato, um autômato emotivo, que vê a si mesmo como produto das afecções dos fluxos de informação. Estabelece-se com isso um circuito de reações emotivas, que pode culminar em manifestações de ódio ou abstenções emocionais (catatonia e sonambulismo). Tal é o exemplo que se encontra na série televisiva *Black Mirror*, no episódio intitulado “Queda livre”, no qual os indivíduos pautam suas vidas, portanto suas escolhas e decisões, conforme as avaliações que recebem, de forma incessante, numa rede social. E por essas mesmas avaliações, as personagens da série submergem numa espiral afetiva de euforia e ódio para consigo mesmas e com os outros.

É assim que o autômato digital induz não apenas o autômato psicológico de redes, que estabelece circuitos ao induzir seus processos de escolha e decisão, mas, simultaneamente, um autômato de afetos, induzindo nos indivíduos uma dinâmica afetiva de estimativas de si mesmo e daqueles com quem se relaciona. Mas quando se fala aqui de “outro” nas redes, em geral trata-se de outro usuário definido apenas por um perfil. Não se trata, portanto, da relação com uma alteridade concreta, mas simplesmente de uma projeção imaginária de alteridade em meio a um fluxo constante de informações. Syberberg é o cineasta que melhor parece ter compreendido o papel das informações no contexto da comunicação, quando afirma que sua questão não é com o indivíduo Hitler: “Hitler em nós’ não significa somente que fizemos Hitler tanto quanto ele nos fez, ou que todos temos elementos fascistas em potencial, mas sim que Hitler só existe pelas informações que constituem sua imagem em nós mesmos”. No final, qualquer coisa em nós, como informação” (DELEUZE, 2005, p. 320). Com o autômato digital das redes,

deve emergir esse novo autômato espiritual, um autômato de afetos, onde o afeto passa a ser simplesmente uma resposta às informações que habitam no perfil de cada usuário. No limite, o indivíduo torna-se ele mesmo não mais que um perfil de informações. Mas lembrando Syberberg: *informação alguma, seja qual for, não bastará para vencer Hitler.*

## Referências

- ANDRIOPOULOS, S. *Possuídos: crimes hipnóticos, ficção corporativa e a invenção do cinema*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.
- BELLOUR, R. *Le corps du cinema: hypnoses, émotions, animalités*. Paris: POL/Trafic, 2009.
- BRADSHAW, J. (Org.). *Software agents*. Massachusetts: Mit Press, 1997.
- DELEUZE, G. *A Imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- DANEY, S. *La rampe*. Paris: Gallimard, 1983.
- EISENSTEIN, S. *Le film: sa forme, son sens*. Paris: Bourgois, 1976.
- ESPINOSA, B. *Ética*. São Paulo: Autêntica, 2007.
- ESPINOSA, B. *Traité de la réforme de l'entendement*. Paris: GF-Flammarion, 2003.
- EUGENI, R. *Le relazioni d'incanto. Studi su cinema e ipnosi*. Milão: Vita e Pensiero, 2002.
- FAURE, E. Introduction à la mystique du cinéma (1934). In: *Les classiques des sciences sociales*, Université du Québec, edição eletrônica. Disponível em: [http://classiques.uqac.ca/classiques/Faure\\_Elie/intro\\_mystique\\_cinema/intro\\_mystique\\_cinema.pdf](http://classiques.uqac.ca/classiques/Faure_Elie/intro_mystique_cinema/intro_mystique_cinema.pdf). Acesso em: 25 jun. 2019.
- JOHNSON, S. *Cultura da interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- KEEN, A. *Vertigem digital*. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.
- LÉVY, P. *A inteligência coletiva*. São Paulo: Loyola, 1998.
- MAES, P. Agents that reduce work and information overload. In: BRADSHAW, J. (Org.). *Software agents*. Massachusetts: Mit Press, 1997.
- PARISER, E. *O filtro invisível: o que a internet está escondendo de você*. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.
- RHEINGOLD, H. *A comunidade virtual*. Lisboa: Gradiva, 1996.



## **Sobre o autor**

*Rogério da Costa* – Filósofo, coordenador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP.

---

Data de submissão: 17/07/2019

Data de aceite: 18/10/2019