

ECUS

CADERNOS DE PESQUISA

**MUNDO VIRTUAL
FARSA E DISTANCIAMENTO**

n. 4



Universidade Federal da Bahia

Reitor

Dora Leal Rosa

Vice-Reitor

Luiz Rogério Bastos Leal

Conselho Editorial da Série ECUS – Cadernos de Pesquisa

Biagio D'Angelo – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Cleise Mendes – Universidade Federal da Bahia

Irene Machado – Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Arte

Edilene Dias Matos – Universidade Federal da Bahia

Ferruccio Marotti – Università degli Studi di Roma *La Sapienza*

Joel Barbosa – Universidade Federal da Bahia

Immacolata Amodeo – Jacobs University Bremen

Leonardo V. Boccia – Universidade Federal da Bahia

Luisa Tinti – Università degli Studi di Roma *La Sapienza*

Luo Qing – Communication University China

Mauricio Alves Loureiro – Universidade Federal de Minas Gerais

Idelete Muzart-Fonseca dos Santos – Université de Paris Ouest – Nanterre La Défense

Paulo César Borges Alves – Universidade Federal da Bahia

Renato José Amorim da Silveira – Universidade Federal da Bahia

Olga de Sá – Faculdade Integradas Tereza D'Ávila

Leonardo Boccia
José Rios
Organizadores

ECUS

CADERNOS DE PESQUISA

**MUNDO VIRTUAL
FARSA E DISTANCIAMENTO**

n. 4

ECUS – Espetáculos Culturais e Sociedade
Salvador, 2013

© 2013 by Autores

Projeto gráfico
Heloisa O.S. e Castro

Capa
Virgínia Morais

Editoração
Empresa Gráfica da Bahia

Revisão
ECUS

Sistema de Bibliotecas – UFBA

Mundo Virtual – Farsa e Distanciamento / Leonardo Vincenzo Boccia e José Raimundo Rios, Organizadores. – Salvador: UFBA. ECUS – Espetáculos Culturais e Sociedade, 2013.
176 p. – (ECUS. Cadernos de pesquisa; n.4)

ISSN 2176-8641

1. Mundo virtual. 2. Cultura digital. 3. Multimídia (Arte). 4. Educação e tecnologias. I. Rios, José Raimundo II. Boccia, Leonardo Vincenzo. III. Série.

CDD – 302.23



Espectáculos Culturais e Sociedade
www.ecus.ihac.ufba.br

Sumário

APRESENTAÇÃO

Leonardo Boccia 7

RESUMOS / ABSTRACTS 21

MUNDO VIRTUAL – FARSA E DISTANCIAMENTO

Os efeitos da televisão e de jogos de computador nas capacidades cognitivas de crianças 37
Christian Rittelmeyer

O museu como “outro local”? Bildungserlebnisse, a experiência do tempo, mundos de conhecimento e mídias sociais 59
Anette Rein

Do clássico ao contemporâneo: uma análise sobre a educação e o mundo virtual 77
Ícaro Argolo Ferreira; Rose Bassuma; Emanuela Brito

Crianças e adolescentes no convívio sócio – virtual 95
Alice Suzart; Tatiana Schwartz

Mídia em crise: rumo à era pós-mídia 109
Pedro Marques Dell’Orto

Viúva, porém honesta: farsa irresponsável em três atos e um diálogo crítico subjacente 123
Lidia de Teive e Argolo

Barack Obama: espetáculo audiovisual em rede 133
José Raimundo Rios

*Comparando cerimônias de abertura Olímpicas
e seus impactos no legado estético da humanidade* 153
Leonardo Boccia

APRESENTAÇÃO

Leonardo Boccia¹

Mundo Virtual – Farsa e Distanciamento

O título acima carece de alguns esclarecimentos. O mundo virtual ao qual nos referimos é aquele das produções para as mídias áudio ou de tela, entre essas últimas, o computador e a Internet. Consideramos boa parte das produções audiovisuais no mundo virtual como representação do real, portanto, agregamos os termos farsa e distanciamento para elaborar argumentos críticos de revisão dos hábitos socioculturais adquiridos recentemente quanto ao consumo constante dessas produções virtuais em redes de TV e na Internet.

Por virtual entendemos um ambiente quase real, repleto de simulações feitas de parâmetros digitais na produção e reprodução de imagens, imagens em movimento, sons e música. O quase real desses objetos se refere ao fato de reproduzir, no caso da música, por exemplo, a acústica em dimensões diversas pela aplicação de parâmetros matemático-digitais de espaçamento sonoro. Assim como para as imagens ou imagens em movimento é possível simular profundidade e efeitos visuais adicionados por meio de recursos eletrônicos. Esses efeitos digitais retocam, melhoram e/ou transformam intensamente imagens e sons e nesse procedimento de pós-produção alguns produtos adquirem dimensão estética cativante para os usuários das mídias sonoras e de tela transformando-os em assíduos consumidores.

A manipulação midiática pode alcançar níveis surpreendentes e ostentar uma hiper-realidade dos objetos sonoros e/ou visuais retocados, ou seja, objetos diferentes dos realizáveis sem o auxílio dos parâmetros eletrônicos acima mencionados. Os recursos eletrôni-

¹ Professor da Universidade Federal da Bahia. E-mail: lvboccia@ufba.br

cos mudam os objetos visuais e sonoros e os redefinem na tentativa de captar maior atenção das audiências. Temperando os dados reais ora manipulados por efeitos especiais, surge a “farsa² virtual” como prática comum da representação midiática que atinge grande parte das audiências não tutoradas ou pouco informadas. As produções midiáticas em geral são interpretações compostas por elementos chave audiovisuais considerados proeminentes sendo que boa parte dos dados gravados não é revelada e carece de maiores informações para a compreensão plena dos fatos. Seria o distanciamento³ das audiências – atitude crítica dos espectadores-ouvintes – uma ação eficaz para superar a crise interpretativa do espetáculo midiático? Visando atingir especialmente as emoções das audiências, a maioria das produções midiáticas e a voracidade em que esses produtos são consumidos produzem efeito contrário ao distanciamento e a subsequente entrega passiva e submissa da maioria. A cumplicidade dos usuários por meio da dedicação compulsiva à conectividade em rede aumenta em número de horas a permanência cativa de mais indivíduos. Desde os primeiros anos de vida, crianças (nativos digitais) e adolescentes treinam a resistência de seus corpos no uso múltiplo e contínuo das mídias eletrônicas.

No ambiente virtual das mídias áudio e de tela coexiste grande diversidade de produtos. Muitos desses produtos requerem a interação dos usuários e são utilizados para produzir novos objetos. As produções televisivas, áudio e audiovisuais disponíveis na Internet podem passar por processos de pós-produção para adquirir dimensão estética competitiva. O corpo humano se molda ao uso dos equipamentos e ao consumo dos produtos eletrônicos – jogos, vídeos, seriados, redes sociais, aplicativos e acessibilidade ilimitada às informações em rede – fascinados pelas interações no mundo vir-

² “A etimologia da palavra *farsa* – o alimento temperado que serve para rechear (em francês, *farcir*) uma carne – indica o caráter de corpo estranho desse tipo de alimento espiritual no interior da arte dramática. Na origem, realmente, intercalavam-se nos mistérios medievais momentos de relaxamento e de riso: a farsa era concebida como aquilo que apimenta e completa o alimento cultural e sério da alta literatura. Excluída assim do reino do bom gosto, a farsa pelo menos consegue jamais deixar-se reduzir ou recuperar pela ordem, pela sociedade ou pelos gêneros nobres, como a tragédia ou a alta comédia” (PAVIS, 2003, p. 164).

³ “Procedimento de tomada de distância da realidade representada: esta parece sob uma nova perspectiva, que nos revela seu lado oculto ou tornado demasiado familiar” (PAVIS, 2003, p. 106).

tual e sempre mais desconfiantes das relações interpessoais, novos hábitos de excessiva dedicação se firmam entre usuários de todas as idades. No mundo virtual, seriam as pessoas mais interessantes? E a comunicação via escrita digital mais confiável?

Por outro lado, suportar a dimensão real deriva da faculdade humana de alcançar qualidade de vida satisfatória e abundância provedora de felicidade e tempo livre para desfrutar uma existência plena e livre de opressão. O mundo real se apresenta altamente repressivo e desigual com a maior parte dos seres humanos lutando para garantir sua sobrevivência. A realidade, ou a experiência vivida, pode ser sinônimo de sofrimento – para muitos estar fora dela pode ser a oportunidade de aliviar a dor. A experiência vivida por cada ser produz ilusões e situações imaginadas que se realizam ou permanecem em suas mentes. Divagações ilusórias podem se transformar em experiência vivida com a realização dos desejos e a sensação de liberdade perante a coação social. Simular no ambiente virtual alivia a sensação frustrante de não realizar os desejos de uma vida melhor. As mídias eletrônicas amplificam a dimensão onírica e representam possíveis realizações, quase reais – uma liberdade condicional pela captura dos desejos que prende usuários e espectadores-ouvintes em zonas transitórias somático-digitais, interligadas e desconexas.

Com o objetivo de melhor compreender e discutir a crise entre mídia eletrônica e corpo humano; educação e culturas digitais; ficção e realidade, entre outros temas inerentes às metamorfoses culturais em curso nesse milênio, saímos à procura do subliminar nos bastidores das mídias áudio e de tela e por suas reverberações no corpo humano que daí se forma, transforma ou deforma.

Armadilhas digitais e banalidade virtual do mal

O universo virtual é extremamente sedutor. Renovado por tecnologia avançada e altíssima definição de imagem e som, o espaço das mídias de tela e entre elas o computador e a Internet amarram boa parte da população mundial à grande armadilha digital, onde

é possível viver longas horas alheio à realidade dos acontecimentos e das relações interpessoais. Esse viver distante e por vezes alienado das ocorrências no espaço considerado real é prática comum ao ser humano. O próprio ato de pensar ou de imaginar prevê o distanciamento do presente e a simulação de um mundo fantasioso propenso a vagações e introvisões, “o pensamento sempre lida com objetos ausentes, afastados da percepção direta dos sentidos” (ARENDDT, 2002, p. 150), como uma representação imaginada, reavivada pelo exercício do pensar.

Com qualidade técnica e a portabilidade das mídias de tela conectadas à Internet – entre o espaço virtual e o viver da experiência real – as margens dos ambientes vividos se rompem em mais pontos causando fendas incomodas e a necessária transposição das lacunas expondo modelos e hábitos culturais até então desconhecidos. A interação no mundo virtual – com a participação contínua, excessiva ou compulsiva – no entanto, tem revelado preocupação nos diversos setores da sociedade enredada. O mundo da Internet estende suas ramificações para um número sempre maior de usuários com consequentes proveitos para os inventores de produtos – aplicativos, ferramentas, equipamentos. Cresce o número de nativos digitais voltados preponderantemente para o mundo das simulações.

Estudos voltados para os efeitos das mídias sobre o comportamento humano foram desenvolvidos desde os primórdios do rádio, da televisão e das modernas mídias áudio e audiovisuais. O extraordinário mundo das simulações, entretanto, nos foi consignado sem muita precaução. De fato, não sabemos usar todos os recursos em rede ou distinguir entre a experiência vivida no ambiente virtual e as consequências psicossomáticas adquiridas por esse amalgama constante. Fora do contexto eletrônico-digital, a maioria dos indivíduos experimenta múltiplos modos de comunicação. Na recepção-decodificação dos estímulos recebidos, os sentidos humanos se alternam segundo a necessidade psicofísica para melhor compreender o que está sendo comunicado. Tocar, cheirar, saborear, ver e ouvir são partes de uma mesma experiência que raramente se processa desvinculada desse concatenamento dinâmico. Ações

psicossomáticas são multimodais por natureza e o processamento das informações que alcançam os humanos é feito de maneira multissensorial para decodificar os estímulos recebidos e compreender, elaborar, transformar.

A evolução tecnológica das recentes décadas pode ser notada nos diversos campos de atuação. No âmbito da composição musical, por exemplo, desde os anos sessenta do século passado, a intensa transformação de instrumentos musicais e equipamentos para captação, reprodução e gravação da música permitiram aos músicos alcançar níveis inéditos de autonomia e, ao mesmo tempo, de isolamento semelhantes à de outras atividades humanas realizadas com o auxílio incondicional da tecnologia eletroeletrônica. Com as primeiras tentativas de fixação e reprodução dos sons, na segunda metade do século XIX, abria-se um formidável campo de experimentação na área da gravação e da reprodução do som. A música podia finalmente sair do enigmático sarcófago da partitura e ser reavivada não apenas por instrumentos musicais e instrumentistas, mas, ser reproduzida sempre que necessário com aparelhos alimentado por energia elétrica. Em uma primeira fase, esses aparelhos de custo elevado, pesados e de difícil transporte fizeram a alegria de muitas pessoas que passaram a escutar música gravada em casa junto a familiares e amigos.

Com essa migração dos sons e da música do ambiente acústico real para sua reprodução em ondas elétricas amplificadas por meio de aparelhos de som e alto-falantes, em poucas décadas uma relevante mudança cultural se firmou como hábito moderno de boa parte da população mundial. A portabilidade dos equipamentos, entretanto, se deveu à evolução tecnológica das recentes quatro décadas e o uso massivo dos aparelhos portáteis ao barateamento dessa tecnologia. A conquista de espaçamento sonoro na audiosfera virtual permitiu ainda simular inúmeros parâmetros da acústica e transformar a gravação da música em produtos atraentes, de sonoridade possante e em alta definição.

Este sucinto esboço da revolução tecnológica que atingiu o som e a música serve de interface para compreender como a tecnologia

vem modificando intensamente os modelos de criação e de produção humana nas diversas áreas. Grandes avanços tecnológicos foram transformando a indústria do entretenimento, as comunicações, as relações humanas, a indústria bélica, entre outros, e também os hábitos sociais em muitas regiões do mundo. Esses avanços se tornaram igualmente sinônimos de modernidade, autonomia, liberdade e superioridade proporcionando certo grau de euforia entre os consumidores assíduos e fieis ao mercado da tecnologia móvel e em rede e, ao mesmo tempo, de uma nova classe hegemônica de produção e distribuição de bens e produtos da tecnologia eletrônica de ponta.

Apesar das vantagens que os avanços tecnológicos proporcionam para uma ampla leitura do mundo contemporâneo, estudiosos se concentram nas consequências que essas mudanças de hábitos causam à população mundial. Criteriosas indagações sobre os efeitos da TV em crianças e adolescentes já haviam sido desenvolvidas nos anos quarenta do século passado⁴ e se desdobraram em estudos recentes em que os autores voltam a focar os efeitos nocivos da tecnologia sobre o ser humano, especialmente na população jovem ou em audiências não tutoradas em diversos países. As teorias acerca dos efeitos da mídia no comportamento humano abrangem grande diversidade de temas desenvolvidos por estudiosos influentes.⁵

A euforia frente à evolução tecnológica das simulações virtuais da realidade, que, em geral, deixa os indivíduos com a sensação de usuários analfabetos, incapazes de compreender técnicas de programação, produção, pós-produção, distribuição e venda de produtos e aplicativos para lidar com o ambiente e as redes virtuais, fez a fortuna de muitas companhias de mídia. Enriqueceu especialmente os países que investiram e investem em tecnopólos e indústrias de tecnologia avançada elevando a rivalidade entre as nações e o acirramento da espionagem internacional a níveis nunca exerci-

⁴ Por exemplo, Cantril, H. et al. (1947), Wertham, F. (1955), Klapper, J. T. (1960), McLuhan, M. (1964), Lasswell, H. D. (1971), entre outros.

⁵ Por exemplo, Postman, N. (1987), Baudrillard, J. (1994), Buckingham, D. (2000), Livingstone, S. (2002), Chomsky, N. (2002), Castells, M. (2004), Longhurst, B. (2007), Bryant & OliverR (2009), Carr, N. (2011), Turkle, S. (2011), Trottier, D. (2012), entre outros.

dos anteriormente. A espionagem internacional e as mazelas dos serviços secretos dos Estados Unidos, Grã Bretanha e Alemanha, denunciadas por Edward Snowden em meado de 2013 são prova contundente desse recente mal-estar pressentido por estudiosos em épocas anteriores e que continua na contemporaneidade.

Mas, o que há de fato por traz da espionagem internacional? Trata-se meramente do controle dos indivíduos e das atividades suspeitas e causadoras de prováveis ataques terroristas contra países considerados democráticos? Armados até os dentes – diga-se de passagem, os ataques ditos terroristas acontecem periodicamente de ambas as partes – o que então se esconde nos bastidores das invasões cibernéticas? Seria também a pilhagem de ideias criativas, invenções e patentes que podem ser subtraídas dos arquivos pessoais e documentos supostamente bem protegidos por usuários conectados a redes pouco seguras?

O conceito de “banalidade do mal” proposto por Hannah Arendt quando do julgamento de Adolf Eichmann em Israel em 1962 revela profunda reflexão sobre o mal em si, nesse contexto, considero a “banalidade virtual do mal” a extensão desse conceito para abranger nova série de atos ilícitos e criminosos cometidos na atualidade; praticados em nível institucional e chancelados por grande parte da população em países que fizeram do mercado da tecnologia avançada a maior fonte de renda e, ao mesmo tempo, de rivalidade entre as nações.

É nesses momentos que o pensamento deixa de ser um assunto marginal em questões políticas. Quando todos se deixam levar impensadamente pelo que outros fazem e por aquilo em que creem, aqueles que pensam são forçados a aparecer, pois sua recusa a aderir fica patente, tornando-se uma espécie de ação (ARENDDT, 2002, p. 167).

Quando Arendt refuta a observação de Kant de que: “a estupidez é fruto de um coração perverso” é porque reconhece que a incapacidade de pensar não resulta unicamente da estupidez humana, pois é condição encontrada em pessoas inteligentíssimas. A marcante introversão da autora de “não ser necessária a existência

de um coração perverso, fenômeno relativamente raro, para que se possa causar o mal” provoca espanto. Para evitar o mal, seria essencial o exercício “da razão como faculdade do pensamento” (*Ibid.* p. 149). Essa distinção entre pensar e conhecer revela o abismo que separa os indivíduos à procura por soluções éticas dos conflitos e expõe igualmente a insegurança que traz como consequência o ato de espionar e de apropriar-se do conhecimento alheio.

O ambiente virtual como simulação próxima da realidade contém algo enigmático que não pode ser menosprezado. Não parece ser meramente um jogo onde aprendemos a desenvolver novas habilidades, como alguns teóricos defendem e onde a inteligência coletiva finalmente teria a oportunidade de intercambiar e desenvolver projetos. Afigura-se igualmente como trama urdida por mentes ‘brilhantes’ que com alguns toques de mestre, por meio da simulação e da manipulação virtual provocam mudanças efetivas tornando dados digitais em confisco de bens reais. Dessa maneira, ações incompletas do ambiente virtual, isto é, onde objetos e situações são frutos de simulações que parecem reais, podem se transformar na fortuna de poucos e na consequente ruína da maioria inebriada pelas simulações digitais.

Blefar faz parte do jogo – se jogo fosse –, mas como parece ser mesmo um jogo, os líderes políticos blefam e transformam fatos concretos em atos farsescos. A farsa é legítima na ficção, mas se torna criminosa quando atinge pessoas e as desintegra como se fossem personagens de um mundo quase real. Por meio de aviões não tripulados, por exemplo, a morte é lançada em formato de *drones* letais sobre grupos e indivíduos suspeitos de terrorismo, contudo, nesses ataques muitos civis são também aniquilados. Com tecnologia de ponta via satélite, as plataformas de lançamento instaladas a milhares de quilômetros de distância atingem o alvo com perfeição, em tempo real.⁶ Os responsáveis por essas execuções sumárias são jovens oficiais que se quer sentem culpa de seus atos; a banalidade virtual do mal só é real para as vítimas e suas famílias. Para esses

⁶ No site da Força Aérea dos Estados Unidos: <http://www.airforce.com/>, após clicar em *Play Airman Challenge* e receber um vírus de controle pelo acesso, o usuário poderá jogar simulando ataques com o avião não tripulado *Predator*. Tudo transcorre como em um divertido jogo eletrônico.

pilotos do ciberespaço deveria restar unicamente a sensação lúdica da simulação, no entanto, pesquisas recentes mostram que os distúrbios adquiridos pelos operadores dos aviões não tripulados são mais graves que os dos pilotos em zona de combate.⁷

A guerra cibernética se revela ameaçadora e se estende como modalidade contemporânea dos ataques entre nações rivais. Muitas delas investem em espionagem internacional e criam novos discursos para justificar os bastidores dessa patifaria generalizada. As universidades, em geral, se abstêm de tratar o ambiente virtual para além da noção de infraestrutura na complexa administração institucional, como apoio às pesquisas ou repositório da produção acadêmica. Utiliza-se das inovações tecnológicas sem se comprometer com atitudes políticas e ações concretas perante esse modelo de atuação da comunidade acadêmica no mundo contemporâneo. Qual seria o papel das universidades na discussão acerca do universo virtual em sala de aula e fora dela?

Mundo virtual e universidade prevê a atualização de conceitos educacionais por parte de pesquisadores e pensadores no âmbito acadêmico. Os problemas que atingem e transformam as instituições de ensino superior no mundo passam necessariamente pela interação com as redes virtuais. Para além da euforia dos usuários quanto à velocidade da conexão e do acesso aos portais de periódicos, urge a discussão por reformas políticas dos currículos e do papel da educação superior na atual condição tecnológica de portabilidade e acesso à informação.

Contudo, o autismo virtual é sempre mais comum. Equipamentos portáteis conectados à Internet seduzem e ocupam crianças entretidas e isoladas do convívio social. Mesmo os mais jovens consideram essas crianças diferentes da geração anterior que acessou a Internet a partir da adolescência. ‘Crescer no mundo virtual’ inspira algumas das contribuições deste caderno de pesquisa, onde se discute esse fenômeno por perspectivas interdisciplinares. Os efeitos do isolamento virtual podem trazer uma nova geração de pesso-

⁷ Veja também: <http://www.nytimes.com/2013/02/23/us/drone-pilots-found-to-get-stress-disorders-much-as-those-in-combat-do.html?_r=0>; acesso em agosto de 2013.

as carentes de ações lúdicas vividas na infância? Seria a criatividade dos mais jovens afetada e restringida à ação simulada, sem direito ao prazer da experiência vivida?

Mas o que, de fato, seduz e atrai diversas audiências mundiais conectadas à rede virtual é a dimensão estética dos múltiplos espetáculos distribuídos em rede. A retórica do espetáculo virtual, o virtual espetaculoso, repleto de simulações digitais, em alta definição de imagem e som tem conquistado a audiência dos que consideram o mundo virtual não apenas espetacular, mas necessário. As audiências cativas, ou melhor, aprisionadas em suas residências equipadas com TV digitais e sistema de som acoplado trocaram o espetáculo ao vivo pela simulação virtual em alta definição ou mesmo em definição standard. Os telejornais se incumbem de divulgar a periculosidade das ruas e acovardam grande parte dos espectadores ouvintes. A violência real e sua transmissão pelo mundo virtual não é compreendida como fruto do jogo de poder e de interesse particulares, mas é percebida como um alerta, um toque de recolher que afasta as pessoas do convívio social. Entretenimento e fofoca assumem o papel principal, indispensável ao espetáculo em redes de TV e na Internet. Proliferam espetáculos grotescos de caráter vazio e repetitivo, novelas moralizantes e o sensacionalismo do jornalismo despudorado.

O mundo real é transposto para o virtual em formato aprazível, acompanhado por músicas e criações retóricas audiovisuais que visam distrair, entreter, enganar. O espetáculo virtual é uma experiência parcial e frustrante que pode resultar em insatisfação e depressão. Mas é também um extraordinário centro de representações e gravações musicais reveladoras. Com a seleção de vídeos e arquivos áudio torna-se possível escutar composições musicais que marcaram a história da humanidade. Pode-se retroceder a épocas remotas em que a música anotada em partituras era reavivada por músicos na representação ao vivo, mas se perdia logo após o concerto. Inúmeros arquivos áudio e audiovisuais de música tradicional, folclórica e da *World Music* de diversas regiões do mundo expõem manifestações culturais de tradição oral gravadas por viajantes comuns ou por pesquisadores interessados. A distribuição em rede

dessas manifestações culturais proporciona imenso acervo com o qual é possível ouvir música em sequências montadas pelo próprio ouvinte – uma leitura do mundo e do sensível humano em suas jornadas mais intensas, marcadas por constantes flutuações anímicas.

No entanto, o que se nota no costume diário da maioria é uma entrega compulsiva ao entretenimento fragmentado. Os arquivos preferidos e mais acessados são de curta duração e não visam estender a discussão acerca do sensível, da arte ou da filosofia. Trata-se de uma satisfação renovada pela variedade constante do incompleto, do não expresso, uma ávida atração sem satisfação, até mesmo para justificar a reiterada conectividade como escudo de proteção contra a sensibilidade do toque suave das introversões sensíveis. Essa entrega compulsiva, entretanto, pode elevar a simulação virtual para altos níveis de alienação. Dai resultam distúrbios e enfermidades comprovados em estudos sobre os efeitos da mídia no corpo humano. A sensualidade, ou melhor, a sensibilidade dos corpos entorpece. O beijo torna-se raro, a conversa amigável pode evoluir para discussões e brigas e a satisfação individual é alcançada unicamente na portabilidade da conexão em rede e no isolamento reiterado de cada membro do grupo ou da família. Seria essa a nova condição humana? Como exercitar o apropriado distanciamento no exercício do pensar e na compreensão dos fatos?

Somente a imaginação nos permite ver as coisas em suas perspectivas próprias; só ela coloca a uma certa distância o que está próximo demais para que possamos ver e compreender sem tendências ou preconceitos; e só ela permite superar os abismos que nos separam do que é remoto, para que possamos ver e compreender tudo que está longe demais como se fosse assunto nosso (ARENDDT, 2002, p. 53).

A sedução do ambiente virtual se deve à diversidade de opções nele disponíveis e à ocasião de interagir, decodificar e aprender novos rumos. O ambiente virtual é também local de trabalho, de experimentação, oferta e venda de produtos; um gigantesco mercado que surpreende a cada acesso. Nele, torna-se possível experimentar e trocar ideias, pensar e discutir assuntos e jogar. As interações vir-

tuais captam possíveis acontecimentos irrealizáveis na experiência vivida da realidade e se assemelham ao fluxo de pensamentos que lida com objetos ausentes. Uma ferramenta de construção fantasiosa onde ações psicossomáticas são transpostas em dígitos e vice versa podem se transformar em consequências reais. Se bem administradas essas ações e interações são benéficas e melhoram a qualidade de vida dos usuários evitando o desgaste, por exemplo, de se deslocar desnecessariamente. No entanto, assim como as atualizações dos aplicativos digitais são necessários para melhorar o desempenho dos produtos, a análise crítica serve para avaliar constantemente os níveis qualitativos dessa jocosa fragmentação.

Poderia o fragmentado entretenimento ser suficiente para avivar plenamente a imaginação? Essa faculdade humana não se alimenta meramente de imagens, como o termo parece sugerir, e não merece ser cercada apenas por curtos impulsos repetitivos. O exercício da imaginação – que por sua vez instiga a criatividade – é de fato estafante e só se justifica pela satisfação plena da experiência vivida: “com o surgimento da realidade humana, uma quinta dimensão – que poderíamos chamar de dimensão da experiência vivida ou da consciência – vem somar-se às quatro dimensões do espaço e do tempo” (ELIAS, 1998, p. 66). Nossa participação no mundo é orientada por experiências vividas e simuladas e passa por um delicado equilíbrio entre o virtual das simulações e o da experiência viva da realidade. Portanto, as críticas ao virtual das mídias de tela conectadas à Internet se justificam quando ações vividas parcialmente no ambiente virtual podem prejudicar imaginação, criatividade e compreensão humana e ainda limitar a experiência interpessoal. Trata-se da leitura somático/digital e da decodificação parcial de criações simbólicas em rede por audiências muitas vezes não tutoradas ou pouco informadas. Nos ambientes vividos por transições desiguais, simuladas ou reais, o corpo humano assume necessariamente papel principal e traz consigo a esperança de uma vida melhor e não o seu oposto.

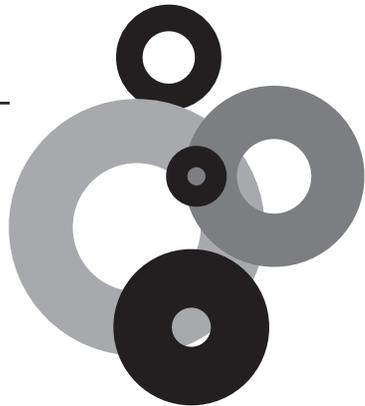
REFERÊNCIAS

- ARENDDT, Hannah. *A dignidade da política: Ensaios e conferências*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002.
- BAUDRILLAR, Jean. *Simulacra and simulation*. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press, 1994.
- BENJAMIN, Walter. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. London: Penguin Books, (1936 – 2008).
- BRYANT, Jennings & Oliver, Mary B. (Eds). *Media effects*. Advances in theory and research. New York: Routledge, 2009.
- BUCKINGHAM, David. *After the death of childhood: Growing up in the age of electronic media*. Cambridge: Polity, 2000.
- CARR, Nicholas. *The shallows: What the Internet is doing to our brain*. New York: W. W. Norton & Company, Inc., 2011.
- CARROLL, Noël. *A philosophy of mass art*. Oxford: Clarendon Press, 1998.
- CANTRIL, Hadley. et al. *The invasion from Mars: A study in the Psychology of Panic with the complete script of the famous Orson Welles Broadcast*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1947.
- CASTELLS, Manuel. *Communication power*. Xford: Oxford University Press, 2009.
- CHOMSKY, Noam. *Media control: The spectacular achievements of propaganda*. 2nd edn. New York: Seven Stories Press, 2002.
- DYSON, George. *George Dyson fala sobre o nascimento do computador*. Disponível em: <http://www.ted.com/talks/george_dyson_at_the_birth_of_the_computer.html>.
- ELIAS, Norbert. *Sobre o tempo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.
- KLAPPER, Joseph. T. *The effect of mass communication*. New York: The free Press, 1960.
- LONGHURST, Brian. *Cultural change and ordinary life*. Maidehead: Open University Press, 2007.

- LASSWELL, Harold. D. *Propaganda technique in World War 1*. Cambridge, MA: MIT Press, 1971.
- LIVENGSTONE, Sonia. *Young people and new media: Childhood and the changing media environment*. London: Sage, 2002.
- MCLUHAN, Marshall. *Understanding media. The extension of man*. London: MIT Press, 1964.
- PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- POSTMAN, Neil. *Amusing ourselves to death: Public discourse in the age of show business*. London: Methuen. 1987.
- RUSHKOFF, Douglas & Dretzin, Rachel. *Nação digital / GNT*. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=MU-SZA-VuKRk>>.
- TROTTIER, Daniel. *Social media as surveillance*. Burlington, VT: Ashgate, 2012.
- TURKLE, Sherry. Conectado, mas só? Disponível em: TED Talks: <http://www.ted.com/talks/sherry_turkle_alone_together.html>.
- TURKLE, Sherry. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books, 2011.
- WERTHAM, Fredric. *Seduction of the innocent*. London: Museum Press, 1955.

RESUMOS

ABSTRACTS



MUNDO VIRTUAL – FARSA E DISTANCIAMENTO

CHRISTIAN RITTELMAYER¹

Os efeitos da televisão e de jogos de computador nas capacidades cognitivas de crianças

Resumo

Nas últimas três décadas, vários autores têm enfatizado e demonstrado empiricamente, que TV consumo intensivo e jogar videogame pode levar entre outras coisas a uma deterioração das capacidades cognitivas das crianças. O artigo dá uma visão geral de pesquisas relevantes e suas interpretações, para descobrir quais os aspectos de consumo de TV (incluindo jogos na tela) que estão causando uma diminuição da capacidade cognitiva e social. O autor cita 5 hipóteses que explicam estes efeitos.

Palavras-chave: TV e crianças, Consumo intensivo; Video games; Passividade e acomodação; Diminuição das capacidades cognitiva e social.

Abstract

In the last three decades various authors have emphasized, and shown empirically, that intensive TV consumption and video game playing can lead among other things to a deterioration of children's cognitive capabilities. The article gives an overview of relevant research and its interpretations, to find out which aspects of TV consumption (including games on the screen) are causing a decrease in

¹ Christian Rittelmeyer é doutor em psicologia, até 2003, foi professor de ciência da educação da Universidade de Göttingen (Alemanha). O seu trabalho centra-se em psicologia educacional, métodos de pesquisa para o ensino da ciência, história da educação e educação estética. Ele é membro do Conselho Consultivo do Ministério Federal da Educação e Pesquisa, que tem como objetivo construir uma rede internacional de pesquisa sobre os efeitos da educação estética.

cognitive and social capabilities. The author names 5 hypotheses explaining these effects.

Keywords: TV and children; Intensive consumption; Video games; Passivity and accommodation; Reduction of cognitive and social skills.

ANETTE REIN²

O museu como “outro local”? Experiências educativas (Bildungserlebnisse), a experiência do tempo, mundos de conhecimento e mídias sociais

Resumo

Um evento especial no Dia Internacional dos Museus deste ano, organizado pelo Conselho Internacional de Museus ICOM, foi o primeiro *Tweetup* no qual participaram 22 museus da Alemanha. O texto a seguir analisa as vantagens e desvantagens oferecidas pela Mídia Social dos Museus em sua coleção e pedido de mediação aplicada. Com base em estudos recentes que demonstram a carga cognitiva do *Multi-Tasking* enquanto navega na *World Wide Web*, é imperativo para os museus refletir sobre sua missão educativa e proporcionar uma educação apropriada oferecidas com o uso da Internet em tempo hábil e através das gerações. A ênfase é posta pela necessidade de criar um museu de experiências educativas (Bildungserlebnisse) por meio das quais, eles próprios se distinguem como “outros lugares” ou (heterotopias no sentido de Michel Foucault).

Palavras-chave: Museus (Etnográficos); Mídias sociais; Heterotopias; Comunicação; Tweetup; Educação (Bildung); Experiência de educação (Bildungserlebnis); Memória cultural.

² Anette Rein, ex-diretora do Museu das Culturas do Mundo em Frankfurt (2000-2008), ensinou antropologia, museologia, escrita criativa e pensamento científico em diversas universidades e academias. Conforme o diretor-gerente da agência de CEIFA Ciência Facilitação (Frankfurt/M) trabalha como apresentadora da ciência e escritora *freelancer*. Ela é membro do conselho do Comitê Internacional de Museus de Etnografia (ICME) e presidente da *Federal Association for freelance Ethnologists*. Para a lista de publicações ver no link abaixo: <www.bundesverband-ethnologie.de/webvisitenkarte/15>.

Abstract

A special event at the International Museum Day this year, organized by the International Council of Museums ICOM, the first Tweetup was attended by 22 German museums. The following text analyzes the advantages and disadvantages offered by Social Media Museum in their collection and request for applied mediation. Based on recent studies that demonstrate the cognitive load of the Multi-Tasking while surfing the World Wide Web, it is imperative for museums to reflect on their educational mission and provide appropriate education offered using the Internet in a timely manner and through the generations. The emphasis is on the need to create a museum of educational experiences (Bildungserlebnisse) through which they distinguished themselves as “other places” or (heterotopias in the sense of Michel Foucault).

Keywords: (Ethnographic) Museums; Social media; Heterotopies; communication; Tweetup; Education (Bildung); Education experience (Bildungserlebnis); Cultural memory.

ÍCARO ARGOLO FERREIRA³

ROSE BASSUMA⁴

EMANUELA BRITO⁵

Do clássico ao contemporâneo: uma análise sobre a educação e o mundo virtual

Resumo

O presente artigo tem por objetivo relatar e analisar aspectos históricos da Educação, por meio de seus diversos conceitos e do novo contexto educacional, que envolve principalmente o ensino univer-

³ Advogado, Especialista em Gestão Pública (UNEB), Mestrando (PPG-EISU/UFBA)

⁴ Psicopedagoga, Mestranda (PPG-EISU/UFBA)

⁵ Fonoaudióloga (UNEB), Mestranda (PPG-EISU/UFBA)

sitário e o mundo virtual. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica e que, historicamente está dividida, em dois momentos: um com a transição das relações socioeconômicas e das concepções educacionais devido a evolução das tecnologias; e, outro momento, caracterizado pela análise das potencialidades que o mundo virtual proporciona à Educação. Este artigo revela uma significativa mudança na relação entre os sujeitos do saber, levando em consideração a construção baseada em princípios e métodos de inclusão e difusão do conhecimento, através do mundo virtual.

Palavras-chave: Educação; Pedagogia; Universidade; Mundo Virtual.

Abstract

This article aims to report and analyze historical aspects of Education, through its various concepts and new educational context, which involves mainly the university and the virtual world. It is a literature which historically is divided in two parts: one with the transition of socioeconomic relations and educational conceptions due to evolving technologies and, second, characterized by the analysis of the potential that the virtual world provides Education. This article reveals a significant change in the relationship between the subject of knowledge, taking into account the construction based on the principles and methods of inclusion and diffusion of knowledge through the virtual world.

Keywords: Education; Pedagogy; University; Virtual World.

ALICE SUZART⁶

TATIANA SCHWARTZ⁶

Crianças e adolescentes no convívio sócio – virtual

⁶ Graduandas no Bacharelado Interdisciplinar em Humanidades da Universidade Federal da Bahia – UFBA. E-mails: alice_suzart@hotmail.com; tcschwartz@hotmail.com

Resumo

O presente artigo visa analisar o comportamento dos jovens inseridos no contexto pós-moderno da Era Digital, os “nativos digitais”, observando suas atividades no que tange às relações interpessoais, seja no ambiente familiar, acadêmico e no cada vez mais presente meio virtual. Tomando como base as reflexões propostas no documentário “Nação Digital⁷”, de Douglas Rushkoff e Rachel Dretzin, serão questionadas as consequências do advento da Revolução Tecnológica na vida desses jovens, a exemplo das dificuldades em identificar as tênues fronteiras entre a realidade física e a virtual, bem como a questão da responsabilidade sobre o que se manifesta em rede. Por fim, serão vislumbradas as perspectivas no que se refere à educação dessa geração digital, levando em consideração a relevância dos novos dispositivos e mídias e as diversas possibilidades por eles oferecidas e tendo em vista o equilíbrio entre a vida no “mundo sensível” e no mundo virtual.

Palavras-Chave: Nação Digital; Cibercultura; Realidade Virtual; Crianças e Adolescentes; Educação.

Abstract

The present article aims to analyze the behavior of the young people inserted in the post-modern context of the Digital Era, the “digital natives”, observing their activities regarding to the interpersonal relations, either within the family core, at school or in the increasingly common virtual environment. Taking as a reference the reflections proposed in Douglas Rushkoff’s and Rachel Dretzin’s documentary “Digital Nation”, the consequences of the Technological Revolution in those youngsters lives will be questioned, such as the difficulties on identifying the tenuous boundaries between the physical and the virtual reality and the subject of the responsibility for what is manifested in the network as well. Finally, the perspectives with respect to

⁷ Lançado pelo canal GNT no ano de 2011. Disponível em: <http://gnt.globo.com/gntdoc/videos/_1525615.shtml>

the education of this digital generation will be glimpsed, considering the relevance of the new gadgets and medias besides the many possibilities that they can offer and looking forward equilibrium within the life in the “sensitive world” and in the virtual world.

Keywords: Digital Nation; Cyberculture; Virtual Reality; Children and Adolescents; Education.

PEDRO MARQUES DELL'ORTO⁸

Mídia em crise: rumo à era pós-mídia

Resumo

Diante da potência de simulação dos meios de comunicação digital, a crise conceitual da mídia ganha evidência, tornando ainda mais problemática a convenção comercialmente estabelecida para este termo. Pensadores como Félix Guattari e Lev Manovich anunciam a entrada em uma era pós-mídia com a junção da informática, da telemática e do audiovisual e ressaltam a espontânea hibridização das distintas mídias diante de um suporte universal – o computador metamídia. Neste sentido, Zielinsky aponta em direção à uma Variantologia da mídia, pois, em vez de procurarmos tendências essenciais, devemos ser capazes de descobrir variações individuais nas múltiplas formas de enunciação. Estes questionamentos reorganizam fundamentos estruturantes da expressão humana, tornando necessário uma análise minuciosa da linguagem do software em relação à história das mídias, em busca de um melhor entendimento sobre o conceito de mídia.

Palavras-chave: Mídia; Pós-mídia; Tecnologia; Digital; Software; Linguagem; Meios de expressão.

⁸ Pedro Marques Dell'Orto é aluno do Programa de Pós-graduação em Cultura e Sociedade da Universidade Federal da Bahia, artista digital e pesquisador do grupo ECOARTE, orientado por Karla Brunet. E-mail: pedro.dellorto@gmail.com

Abstract

Through the simulation power of the digital communication mediums, the conceptual media crisis gains evidence, making the commercial convention of this term even more problematic. Thinkers like Félix Guattari and Lev Manovich announce the entrance in a post-media era with the combination of informatics, telematics and audiovisual and emphasize the spontaneous hybridization of the distinct medias in a universal support – the metamedium computer. In this way, Zielinsky points toward a media variantology, because, instead of seeking essential trends, we must be able to discover individual's variation in the multiples enunciation form. These questions reorganize structural foundations of human expression, making necessary a detailed analysis of software language regarding the media history, to search a better understanding of media concept.

Keywords: Media; Post-media; Technology; Digital; Software; Language; Expression medium.

LIDIA DE TEIVE E ARGOLO⁹

Viúva, porém honesta: farsa irresponsável em três atos e um diálogo crítico subjacente

Resumo

O presente artigo busca apresentar um momento do diálogo entre Nelson Rodrigues e seus interlocutores críticos, considerando a peça *Viúva, porém honesta* construída sob o traço farsesco que permitiu ao autor a expressão de sentidos críticos direcionados a diversos segmentos da sociedade.

Palavras-chave: Nelson Rodrigues; Farsa; Diálogo crítico.

⁹ Lidia de Teive e Argolo é doutora em Cultura e Sociedade pelo Pós-Cultura – UFBA. E-mail: lidia.argolo@gmail.com.

Abstract

This article seeks to provide a moment of dialogue between Nelson Rodrigues and his critical interlocutors, considering the play *Widow*, but honestly built under the dash farcical that allowed the author to the expression of critical senses directed to various segments of society.

Keywords: Nelson Rodrigues; Farce; Critical dialogue.

JOSE RIOS¹⁰

Barack Obama: a internet e o espetáculo audiovisual em rede

Resumo

Campanhas eleitorais, sobretudo aquelas que são voltadas a cargos majoritários, são construções estético-ideológicas com claros objetivos persuasivos. Contudo, a retórica do vídeo não se concentra na coerção e sim na emoção ou campo afetivo do eleitor. A fabricação de um “mito” ou “herói” transcende o campo racional da audiência sublimando-o através de conteúdos audiovisuais que funcionam enquanto ambiente incentivador de sentidos e afetos. O processo eleitoral americano em 2008 teve, em princípio, um candidato com baixos níveis de aceitação popular e o mesmo terminou o pleito com expressiva votação. Para isso, dentre diversas formas de comunicação eleitoral, Barack Obama contou com produções de vídeos que transformaram sua trajetória em um espetáculo que misturava “verdades” e entretenimento em um vídeo tinha no centro do seu objetivo: mostrar que um país pode mudar e que estava nas mãos dos americanos esse destino. O presente artigo pretende discutir o espetáculo dentro das produções audiovisuais e sua disseminação na internet.

¹⁰ José Rios é doutorando pelo Programa Multidisciplinar de Pós-graduação em Cultura e Sociedade (Poscultura) da Universidade Federal da Bahia; mestre pelo mesmo; na graduação leciona na União Metropolitana de Educação e Cultura (UNIME) e Faculdade de Tecnologia e Ciências (FTC) desde 2012; pesquisador e membro do grupo ECUS – Espetáculos Culturais e Sociedade.

Palavras-chave: Audiovisual; Atmosfera virtual; Construções imagéticas; Estética; Espetáculo.

Abstract

Election campaigns, especially those that are geared to majority positions are aesthetic and ideological constructions with clear persuasive goals. Yet the video rhetoric focuses not on coercion but on emotion or affective field of the voter. The construction of a “myth” or “Hero” transcends the rational field of the audience sublimating it through audiovisual content which function as ambiente of senses and affections. The American electoral process in 2008 had, in principle, a candidate with low levels of popular acceptance and the same ended the election with a significant voting. For this, among various forms of electoral communication, Barack Obama featured video productions that transformed his career in a show that mixed “truths” and entertainment in a video with the main goal: to show that a country can change and that destination was in the hands of Americans. This article aims to discuss the show within the audiovisual and its dissemination on the Internet.

Keywords: Audiovisual; Virtual atmosphere; Constructs of images; Aesthetics; Spectacle.

LEONARDO BOCCIA¹¹

Comparando cerimônias de abertura Olímpicas e seus impactos no legado estético da humanidade

Resumo

Ao assistir cerimônias de abertura Olímpicas, desde que estas se

¹¹ Leonardo Boccia é professor pesquisador permanente do Programa Multidisciplinar de Pós-graduação em Cultura e Sociedade (Poscultura); do Programa Interdisciplinar Pós-graduação em Estudos sobre a Universidade (EISU) e professor colaborador do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia (UFBA), Brasil. Na Graduação, ele leciona no Instituto de Humanidades, Artes e Ciências da UFBA e desde 2006 coordena o grupo interdisciplinar de pesquisa ECUS – Espetáculos Culturais e Sociedade.

tornaram megaespectáculos e então megaeventos da mídia internacional, torna-se evidente e audível que com as criações artísticas nesse segmento da cerimônia, os países sede dos jogos Olímpicos visam alcançar dimensões estéticas impressionantes. Entretanto, estádios Olímpicos não são anfiteatros antigos ou teatros onde atores podem fazer seu melhor espetáculo; eles são arenas gigantes nas quais as proporções acústicas e visuais precisam ser bem estudadas e calculadas, para que se atinja o impacto estético desejado. Comparando as cerimônias de abertura dos jogos Olímpicos de verão das últimas três décadas, é possível descrever questões relevantes dessas metamorfoses artístico-ideológicas e seus impactos no legado estético da humanidade. Este artigo fornece uma análise de conteúdo e comparações de partes do segmento artístico das cerimônias de abertura Olímpicas a partir de 1980 e esboça tendências estéticas principais e inovações nas representações ao vivo e nas transmissões internacionais.

Palavras-chave: Cerimônias de abertura Olímpicas; Estética e tecnologia; Espetáculos culturais Contemporâneos; Arte e megaeventos esportivos; Diversidade cultural.

Abstract

Watching Olympic opening ceremonies, since they became mega spectacles and then mega events of international media, it is evident and audible that with the artistic creations in this segment of the ceremony, the host nations of the Olympic games aim to achieve stunning aesthetic dimension. However, Olympic stadiums are not ancient amphitheatres or theatrical venues where actors can make the best spectacle; they are gigantic arenas where acoustic and visual proportions need to be well studied and calculated to achieve the desired aesthetic impact. Comparing the opening ceremonies of the summer Olympic games of the past three decades it is possible to describe relevant issues of these artistic-ideological mediamorphosis and their impact in the aesthetic legacy of humanity. This article provides a content analysis and comparisons of

parts of the artistic segment of the Olympic opening ceremonies since 1980 and outlines main aesthetical trends and innovations in the live representations and international broadcasts.

Keywords: Olympic opening ceremonies; Aesthetics and technology; Contemporary cultural spectacles; Art and mega-sport-events; Cultural diversity.

**MUNDO VIRTUAL -
FARSA E
DISTANCIAMENTO**



CHRISTIAN RITTELMAYER

Os efeitos da televisão e de jogos de computador nas capacidades cognitivas de crianças¹

Durante as últimas três décadas, vários autores atestaram e mostraram empiricamente que o consumo intensivo da televisão pode levar – entre outros efeitos – a deterioração da habilidade de crianças de falar e ler, porque ele provoca a centralização de imagens e a redução da oportunidade de comunicação verbal. Estudos conduzidos por Manfred Heinemann provaram que na década de 1990², quase um quarto das crianças das escolas primárias alemãs tinham graves – ou leves – deficiências na fala ou retardamento no comportamento vocal, contrastando com 4% na década de 1980. Foi dito que a causa principal destas distúrbios na fala é a falta da prática de leitura e conversação e uma insuficiente educação dos sentidos, aliados a um elevado consumo televisivo. Em uma determinação 1994, a Associação Alemã para a Reabilitação de Deficientes reportou o aumento do número de crianças com distúrbios na fala em escolas na Alemanha, de 4.665 em 1886, para 7.381 em 1993. Mesmo sem descrever as estatísticas com mais precisão, parece haver um indício claro de uma tendência em direção à “deterioração da fala”. Neste sentido o linguista americano Barry Sanders fala sobre o número crescente dos chamados “pós-analfabetos”. Ele também responsabiliza parcialmente pela deterioração de ambos fala e alfabetização, entre outras causas, a alta taxa de consumo de televisão por crianças. Da necessidade, no entanto, a perda destas

¹ Versão revisada do capítulo 2: Rittelmeyer, Christian. *Kindheit in Bedrängnis*. Stuttgart 2007; *Childhood Under Threat*, Ebook 2007. Texto em inglês traduzido para o português por Alice Suzart. (<http://www.waldorflibrary.net/component/booklibrary/?task=view&cid=1346&catid=102>)

² Heinemann, M./ Höpfner, Chr.: Screening-Verfahren zur Erfassung von Sprachentwicklungsstörungen (SEV). In: Der Kinderarzt 23 (1992), pp. 1635-1638.

qualidades genuinamente humanas leva a uma “sociopatia” da juventude e à redução das suas capacidades comunicativas e competências sociais.³

Um estudo de longa duração na Nova Zelândia, com em torno de 700 participantes, mostrou que crianças que assistiam muito à televisão em seus períodos escolares estavam mais inclinadas a deixar a escola sem se graduarem no Ensino Médio ou conseguirem diplomas acadêmicos do que aquelas que assistiam pouco. O reconhecimento destes fatos se deu quando os participantes tinham 26 anos de idade. Os efeitos também foram observados levando em conta condições sócio-econômicas, problemas comportamentais prévios, etc., e puderam ser relacionados aos já mencionados déficits na fala.⁴

A ideia de uma redução da competência linguística devido ao excesso de televisão pode também ser identificado no estudo dos psicólogos clínicos Frederick J. Zimmermann e Dimitri A. Christakis. Eles testaram diversos êxitos cognitivos de crianças entre 6 e 7 anos, 45 itens além da habilidade de ler e compreender textos, e relacionaram-os aos intervalos diários dedicados à televisão, previamente registrados. Até a idade de 3 anos, as crianças tinham em média assistido à televisão 2.2 horas por dia; entre 3 e 5 anos a média era 3.3 horas. As crianças de até 3 anos que tinham assistido muito à televisão demonstraram (de acordo com uma média estatística) uma redução definitiva das suas capacidades linguísticas ou literárias.⁵ O estudo mencionado, realizado pelo Instituto de Pesquisa criminológica de Hannover, apresentou o exemplo de crianças na quarta série – a posse de uma televisão e de um play station

³ Sanders, B.: A perda da cultura falada. Frankfurt ao Meno, em 1998. Um estudo empírico de Kathrin Schiffer esclarece o empobrecimento social dos ambientes domésticos que circunda as crianças (por exemplo, devido à frequente permanência assistindo televisão por crianças, pela falta de conversas com os pais, ou pela falta de contato com histórias e livros) tem realmente um efeito negativo sobre o desenvolvimento da fala de alunos da escola primária. Televisão e do desenvolvimento da linguagem e habilidades de leitura. Hamburgo 2003. Então, aqui muitas outras referências bibliográficas sobre o tema.

⁴ Ver Hankox, R. J. / Milne, B. J. / Poulton, R.: Association of Television Viewing During Childhood With Poor Educational Achievement. In: APAM (Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine) 159 (2005), pp. 614-618.

⁵ Zimmermann, J. F. / Christakis, A.: Ver televisão na Infância e resultados cognitivos. Uma análise longitudinal de dados nacionais. In: APAM 159 (2005), pp. 619-625.

no quarto de uma criança correspondeu com uma notável queda em sua produção escolar em língua alemã, em matérias científicas e em matemática.⁶

É útil olhar as teorias da *media-psychology* (psicologia midiática), baseadas em pesquisas, visando a qualificar mais detalhadamente os possíveis efeitos psicológicos da televisão no desenvolvimento da linguagem e de outras qualidades sociais e intelectuais de jovens. Nesta perspectiva, uma visão geral das investigações é reveladora, na qual vendo o consumo de televisão de jovens, foram feitas comparações entre aqueles que *assistiam muito à televisão e aqueles que assistiam pouco à televisão*. Essas comparações mostraram que com o consumo pesado de televisão, a competência literária e a criatividade eram muito reduzidas.⁷

O conceito de “espectadores pesados”, entretanto, é definido de forma diferente de acordo com os estudos. Um relatório alemão mostrou que a média diária de duração da televisão para crianças entre 3 e 13 anos em 2005 vacilava entre 71 e 108 minutos.⁸

Em 2005, a média diária de intervalos assistindo televisão de crianças na Alemanha era de 123 minutos (3-5 anos) e 168 minutos (10-13 anos), ou seja, quase 3 horas para crianças mais velhas. Crianças que tinham seus próprios aparelhos de TV atingiram os maiores valores.

⁶ Instituto de Pesquisa Criminológica da Baixa Saxônia: o uso da mídia na vida cotidiana das crianças e os jovens – medida, conteúdo e contexto com sucesso na escola. Os resultados do inquérito aos alunos, 2005.

⁷ Assim, com os estudos que acabamos de mencionar: Corteen, R. S. / Williams, T. M.: Televisão e habilidades de leitura. In: Williams, T. M. (Ed.): O impacto da televisão. Orlando, 1986, pp. 39-86; Harrison, L. F. / Williams, T. M.: Televisão e o desenvolvimento cognitivo. Em Williams, T. M. (Ed.): o impacto da televisão Orlando, 1986, pp. 87-142, Linebarger, D. L. / Walker, D.: bebês e crianças “ver televisão e resultados na linguagem. In: *American Behavioural Scientist* 48 (2005), p. 624-645, Eiwán, B. / Ingrisich, M. no processamento de informações e estimular a criatividade em diversas formas de apresentação da mídia. In: *Medienpsychologie* 7 (1995), pp. 205 -220; Schiffer, K.. Televisão e o desenvolvimento da linguagem e habilidades de leitura. Hamburgo, 2003; M.Ennemoser: A influência da televisão no desenvolvimento de habilidades de leitura. Um estudo longitudinal da pré-escola à terceira série, Hamburgo 2003; Reinsch, Chr.: Efeitos de consumo de televisão na linguagem e as habilidades de leitura em crianças de escolas primárias, Hamburg 2002; Jungwirth, R. J. / Ernst, E./ Amy Poehler, H.: Consumo de televisão afeta o desenvolvimento da linguagem de crianças na pré-escola. In: *Monatsschrift Kinderheilkunde* 153 (2005), pp. 386-387; Myrtek M.: consumo de TV entre os alunos. In: *Nervenheilkunde* 22 (2003), pp. 454-458.

⁸ Feierabend S./ Klingler W.: O que as crianças veem. Uma análise da utilização da televisão dos três aos treze anos, em 2005. In: *Media Perspektiven* 3 (2006), p. 141.

Em alguns estudos sobre os efeitos da televisão, as crianças são encaradas como “espectadores pesados” ao se encontrarem *além* do valor médio correspondente à sua faixa de idade, enquanto em outros estudos, se encontram nesse grupo todos os que passam mais do que 2 ou 3 horas na frente da televisão. Mesmo dentro destes grupos é possível distinguir o sentido dos termos “espectadores casuais” e “espectadores pesados”, uma vez que a média diária destes intervalos para crianças mais novas serão menores em comparação com as crianças de 10 a 13 anos. Como mencionamos, diferenças também existem entre crianças que têm próprios aparelhos de televisão e aquelas que não os possuem.⁹

O conceito de “espectadores pesados” é também problemático, porque normalmente não se leva em conta que *programas, canais e conteúdos são assistidos*. Uma pesquisa mostrou, contudo, que especialmente cenas de ação e violência, sequências aceleradas de imagens e imagens persuasivas ou aterrorizantes (como em desenhos animados) suscitam efeitos negativos no desenvolvimento infantil. Entre outros fatores, certas qualidades de crianças parecem influenciar a popularidade de diferentes programas. Pesquisadores americanos também mostraram que crianças que na idade de 5 anos demonstraram bons resultados em testes e indicadores para o ingresso escolar privilegiavam os programas informativos voltados para crianças nos anos escolares básicos, e estavam menos inclinadas a assistir desenhos animados do que crianças que eram menos intelectualmente hábeis nesse aspecto.¹⁰ Apesar de tais parâmetros, as *tendências* desses resultados realmente tem validade. Isso é devido ao fato de que a despeito dos diversos métodos de coleta de dados, crianças que assistem muito ou pouco à televisão se distinguem umas das outras, e em alguns estudos estes tipos de fatores são inseridos nos cálculos.¹¹

⁹ O estudo do aluno do KFN mencionado anteriormente também mostra, por exemplo, que para os alunos de quarta classe, cerca de 42% dos meninos e 31% das meninas possuem a sua própria televisão e que os tempos semanais de televisão aumentaram consideravelmente por causa dessa posse.

¹⁰ Wright, J.C. et al.: A relação do início de ver televisão, prontidão escolar e vocabulário de crianças de famílias de baixa renda: The Early Window Project. In: *Child Development* 72 (2001), pp. 1347-1366.

¹¹ Não é geralmente uma questão dos chamados planos multi-variantes de pesquisa (por exemplo, path-analyses), que permitem uma avaliação separada quantitativa de-variáveis de condições indi-

Tendências estatísticas, e não casos individuais, são importantes para o resultado da pesquisa. Isto porque os efeitos da televisão são alterados por outras circunstâncias, por exemplo, a família ou seu status sócio-econômico.¹² Os ditos efeitos negativos da televisão e de jogos de computador no desenvolvimento cognitivo e social das crianças são detectáveis, e então questões surgem: de onde tais efeitos vêm? Os “psicólogos midiáticos” Patti Valkenburg e Thomas van der Voort tentaram, em uma perspectiva global de relevantes pesquisas e suas interpretações, descobrir que aspectos de filmes e do consumo televisivo (incluindo jogos na tela) estão acarretando uma queda nas *capacidades criativas ou imaginativas (em alguns estudos também nas competências de leitura)* de “consumidores pesados”, e o proporcional *crescimento* de ilusórios *divagadores*.¹³ Em resposta a essa questão, os autores enumeram 5 hipóteses (algumas tem mais e outras menos amparo empírico), e eu gostaria de comentar acerca delas visando a levar-nos mais adiante. Elas podem também ser de grande ajuda na explicação de outros efeitos da frequente visualização da televisão e uso de jogos de computador, particularmente os quais reduzem ou desenvolvem inadequadamente competências cognitivas.

1. A hipótese da passividade:

Esta é a suposição de que o consumo pesado de televisão por um grande número de pessoas leva a uma passividade intelectual, acompanhada por vícios mentais. Em outras palavras: o consumo da televisão favorece o hábito de uma recepção gradualmente mais passiva do que é visto, em lugar de um envolvimento ativo; ele enfraquece capacidades críticas que possibilitam variadas e independentes interpretações e caminhos para o entendimento de um

viduais, como visão mais ou meno de retrospecto sócio-econômico, e as conquistas anteriores, no que diz respeito à sua influência sobre os processos de desenvolvimento da crianças.

¹² Como exemplo do método de Ennemoser, M.: *Der Einfluss des Fernsehens auf die Entwicklung von Lesekompetenzen*. Hamburgo, 2003.

¹³ Valkenburg, P. M. / Voort, T. H. A.: Influence of TV on Daydreaming and Creative Imagination. In: *Psychological Bulletin* (116) 1995, pp. 316-339.

determinado objeto da percepção. Ou seja, a criatividade e a imaginação são reduzidas. Eu gostaria definitivamente de enfatizar neste ponto que filmes ou produções televisivas podem claramente levar a processos criativos. Todavia, eles não se encontram na tendência da cultura do “fogo veloz” (Richard DeGrandpre), que é a que nos concerne aqui e que tem determinado cada vez mais os produtos de TV e DVD recentemente.

Nesse contexto também é interessante observar o lugar ocupado por computadores pessoais em escolas primárias e secundárias. Certamente, esse meio oferece à juventude muitas possibilidades para ações ativas e criativas (por exemplo, a confecção de formas gráficas de papel em classe ou via internet, no estilo de uma sala de aula virtual). No entanto, com frequência o uso de computadores implica rotinas técnicas que oferecem apenas desafios limitados ao poder da imaginação. Isso ocorre, por exemplo, quando cartões de aniversário são feitos de acordo com modelos previamente estabelecidos no catálogo da Microsoft, ou quando apresentações no Power Point são sempre criadas com os mesmos dispositivos gráficos. Apesar de o tema “Computadores na Escola/Pré-Escola” já ter sido discutido na Alemanha por aqueles a favor e contra, os desenvolvimentos negativos que foram esperados, particularmente em face ao problema da passividade aqui discutido, tornam-se mais e mais aparentes. As ações das crianças são altamente canalizadas e inibidas. Jane M. Healy, psicóloga estudiosa do desenvolvimento neurológico, relata graficamente alguns problemas desta tecnologia. Como uma professora primária, ela pôde reunir experiências no que concerne à instalação de PC's, e nos EUA, ela é considerada uma especialista no tema de “computadores na escola primária”.¹⁴ Sem rejeitar imediatamente computadores em escolas, ela tece uma crítica afiada ao *modelo* de ambos aparelho e software, especialmente em relação ao domínio escolar. Truques técnicos e efeitos brilhantes exercem uma forte influência em crianças. Estes artifícios estreitam o espaço para

¹⁴ Healy, J. M.: *Failure to Connect. How Computers Affect Our Children's Minds – for Better and Worse*. New York 1998; Healy, J. M.: *Cybertots: Technology and the Preschool Child*. In: Olfman, S. (Publ.): *All Work and No Play. How Educational Reforms Are Harming Our Preschoolers*. Westport/London 2003, pp. 83-110.

o uso da imaginação infantil e direcionam-a ao uso de aparelhos populares da indústria moderna de entretenimento.

Segundo Healy, o alastramento desta nova tecnologia educacional é seguido por um claro decréscimo do uso de elementos humanísticos na educação, como a leitura de histórias, brincadeiras ao ar livre e a descoberta da natureza com todas as faculdades sensoriais. Programas formatados em telas, voltados simultaneamente para a educação e o entretenimento (os quais a Dra. Healy define como “aprendizado eletronicamente revestido de açúcar”), parecem encorajar, mas na realidade afastam as atividades que mencionamos. Com muitos exemplos da escola e pré-escola, ela ilustra o ataque das companhias de software voltadas meramente para o lucro econômico na socialização de crianças. Na realidade, há certa variação do problema da passividade no processo de controle do aprendizado infantil por programas. Para observadores menos atentos, entretanto, esse problema se mantém oculto ou mascarado pelo tratamento apaixonado que é dado ao equipamento.

A crítica de Jane Healy, não obstante, não consiste apenas em um julgamento totalmente negativo sobre as novas tecnologias. Em lugar disso, ela traz um argumento ponderado que contempla referências concretas a uma aplicação pedagogicamente pensada; a exemplo de certos desenvolvimentos de aplicativos que desafiam o *movimento corporal* e a *atividade independente* de crianças. Isto é promovido, contudo, sem a supressão da experimentalidade do comportamento infantil através do exagero de informações e efeitos especiais. A autora é de opinião que o conteúdo aparentemente estimulante de muitos aplicativos enfraquece a fantasia das crianças invés de favorecê-la.

A relação entre o *consumo televisivo pesado de jovens adultos* e a *doença de Alzheimer* na idade avançada também pode ser um indicador do problema da passividade. Juntos nesta pesquisa, o neurologista americano Robert Friedland descobriu com ela esta relação ao investigar biografias de idosos (entre eles, pessoas com Alzheimer). Atividades no tempo livre, como tocar um instrumento, ler, trabalhar com jardinagem ou praticar esportes, pareceram deter o

aparecimento súbito da doença, enquanto assistir muito à televisão, aparentemente, teve o efeito oposto. Os autores explicam isto com uma espécie de transe que sobrepuja o cérebro enquanto assistimos à televisão. Nestas circunstâncias, de acordo com os autores, o aprendizado ativo e um correspondente treinamento do cérebro são apenas possíveis em um grau limitado.¹⁵ Como havíamos mencionado, os pesquisadores não investigam o consumo da televisão na infância, mas na terceira idade. No entanto, dificilmente suporíamos que os processos cognitivos de crianças quanto à passividade são fundamentalmente diferentes aos de adultos. Talvez seja possível explicar os efeitos negativos da televisão com a teoria do deslocamento, porque da perspectiva do tempo aplicado à visão, a televisão poderia competir com atividades no tempo livre que amparam o desenvolvimento.

2. A hipótese do deslocamento

Esta teoria infere que o consumo excessivo de televisão ou jogos em tela acarretam o deslocamento (*displacement*) de atividades mais apropriadas. Aparentemente, a concentração de mídias eletrônicas se dá ao custo de bricadeiras ao ar livre, da leitura e da conversa entre amigos. O arsenal de mídias eletrônicas adquirido, que cresce em número e variedade, poderia realmente levar este deslocamento além. Hoje crianças tem mini “parques de aparelhos” à sua disposição (gameboy, televisão, play-station, PC, aparelho de DVD, etc.).

Atividades criativas como brincadeiras simbólico-interpretativas, os muitos tipos de experiências corporais ao ar livre, a leitura e a conversa se tornam limitadas na ótica de um prazo controlado, favorecendo o consumo de televisão (muito menos criativo). Junto com estes outros fatores, o problema do deslocamento po-

¹⁵ Friedland, R. P. et al.: Os pacientes com doença de Alzheimer têm reduzido as atividades na meia-idade em comparação com membros do grupo controle saudáveis. In: *Anais da Academia Nacional de Ciências dos Estados Unidos da América* (PNAS), 98 (2001), pp. 3440-3445; Lindstrom, H.A. et al.: A relação entre a televisão vendo na meia-idade e o desenvolvimento da doença de Alzheimer em um estudo caso controle. In: *Brain and Cognition* 58 (2005), pp. 157-165.

deria também explicar os feitos insuficientes no campo da língua alemã por aqueles que assistem muito à televisão se comparados aos que assistem pouco, um fato descoberto pelo Instituto de Pesquisa Criminológica da Alemanha em um estudo de uma escola. No primeiro grupo encontravam-se predominantemente crianças com notas abaixo da média, enquanto no segundo a relação oposta dominava (o mesmo é válido para notas em matérias variadas e matemática).¹⁶ O estudo da Fundação Kaiser nos EUA também mostrou que crianças em idade pré-escolar que assistiam muito à televisão ouviam histórias com menor frequência.¹⁷

A teoria do deslocamento por ela mesma não *descreve* como mudanças nas atividades praticadas no tempo livre provocam reduções na criatividade. Mas esta transferência se torna mais plausível como uma explicação se forem consideradas as diferenças entre a atividade imaginativa da leitura e assistir à televisão com suas imagens prescritas. A leitura de textos guia crianças na direção da criação de imagens internas, invenções e coloridas fotos mentais, infinitamente. Ao menos para as produções televisivas da cultura do “fogo veloz”, isso não é possível, porque na melhor das hipóteses, a retórica persuasiva das produções permite apenas uma limitada visualização exploratória e visões imaginativas. Esta questão, consequentemente, se torna importante: quais passatempos pertencem a estes dois domínios de ocupação do tempo livre? É verdade que a investigação da proporção de tempo dedicado à leitura e à televisão não é detalhada sobre o que é lido e o que é assistido, mas ela revela a elevada competitividade entre as duas mídias, que difere crescentemente a favor da mídia televisiva. Nos EUA, enquanto a média diária do tempo gasto com mídias eletrônicas é de 5 horas (para crianças e adolescentes entre 2 e 18 anos), apenas 44 minutos são

¹⁶ Uma *path-analysis* mostrou que o nível de educação na casa dos pais era o mais importante preditor das realizações escolares mencionadas (coeficiente de caminho: 0,30), o segundo fator condicionante mais importante foi no entanto, o tempo médio gasto com os meios de comunicação (TV, vídeo, DVD, jogos de computador; coeficiente caminho – 0,17). Cp. KFN *Mediennutzung im Alltag von Kindern und Jugendlichen – Ausmass, Inhalte und mit Zusammenhänge schulischem Erfolg. Ergebnisse der Schulerbefragung*, 2005.

¹⁷ The Henry J. Kaiser Family Foundation: From Zero to Six. Electronic Media in the Lives of Infants, Toddlers and Preschoolers. Internet edition 2003 (www.kff.org).

gastos lendo (ou ouvindo a leitura de livros), entre atividades não determinadas pela escola.¹⁸ Foi descoberto que entre as mais jovens crianças em idade pré-escolar na Alemanha (2 à 3 anos), 58% assistem televisão diariamente ou quase diariamente, enquanto 41% olham livros ilustrados ou escutam leituras.¹⁹ De acordo com os autores do relatório desta pesquisa, a televisão pode ser considerada a mídia mais importante deste grupo de idade. Em 2005, em um grupo de pesquisa alemão, 63% das crianças entre *6 e 13 anos de idade* disseram usar com frequência o computador no tempo livre. 78% das crianças questionadas disseram assistir á televisão quase todos os dias. 11% falaram ler livros quase todos os dias, enquanto a maioria de 47% dos questionados disseram ler uma ou mais vezes por semana. No entanto, se questionarmos os *interesses centrais* das crianças, amizades, música e a escola aparecem no topo da lista de ao menos 78% cada, enquanto televisão e a leitura seguem com 60% e 55%, respectivamente. A questão sobre a subjetiva indispensabilidade experienciada em relação a diferentes mídias, resultou em 74% afirmando que não poderiam se abster da televisão; 8% das meninas e 16% dos meninos disseram o mesmo quanto ao computador, e 10% das meninas e 4% dos meninos o afirmaram quanto à livros.

Se compararmos as diferentes investigações deste tipo, a preferência pela mídia visual sobre a mídia impressa é revelada, mas os valores percentuais dificilmente mostram exatamente quanto.

Entre outros fatores, uma razão para tantas discrepâncias são os diferentes tipos de testes sortidos e a diferença de estação nas quais são aplicados os testes (por exemplo, a média de tempo gasto na televisão é menor no verão se comparada ao período do inverno). Por vezes o *tempo* diante da televisão, e às vezes a frequências dessas atividades foram computadas. A respeito disso, contudo, observa-se uma clara preferência pela mídia imagética (*picture-media*). Perguntas à alemães de 14 à 49 anos de idade demosntraram o seguinte: a média diária quanto à televisão foi dada como 178 mi-

¹⁸ The Henry J. Kaiser Family Foundation: Kids & Media@The New Millenium. The study is accessible on the internet under www.kff.org, 2006.

¹⁹ Frey-Vor, G. / Schumacher, G. (Hrsg.): *Kinder und Medien 2003/2004*, Baden-Baden, 2006.

nutos; 81 minutos foram sugeridos para encontrar amigos, para video-games e filmes. Contrastante, a média diária para a leitura de livros foi de apenas 35 minutos, seguida de perto pelo tempo de caminhadas, com 24 minutos.²⁰ O desequilíbrio entre a leitura e o consumo de televisão parece, de acordo com estas informações, ser típico também entre muitos *adultos*, uma circunstância que é importante devido à sua função de servir como exemplo para crianças. Nesta relação, o resultado de outro estudo é também de nosso interesse: em uma comparação imagética entre livros e televisão publicada em 1990, a confiabilidade e o valor informativo da televisão foi muito mais considerado do que o da televisão entre os jovens de 14 à 19 anos.²¹

O estudo da Fundação Kaiser em 2003, anteriormente mencionado, mostrou que nos EUA a mídia de tela claramente tomou o lugar principal no tempo livre de crianças de 6 meses à 6 anos. Se perguntarmos, por exemplo, sobre a média de tempo diário de crianças nesta faixa de idade dedicado à determinada mídia, a mídia de tela vem em primeiro lugar com uma média de 2 horas, na frente de ler ou escutar histórias, com 39 minutos. Somente essa *substituição de passatempos do tempo livre para a mídia de tela* motivou William B. Scott (entre outros críticos) a queixar-se sobre a perda de atividades estimulantes para a imaginação, com suas possíveis dramáticas consequências para a capacidade inovadora dos jovens.²² A correlação entre a quantidade diária de consumo

²⁰ *TimeBudget10*; Dados de: *Merz.medienErziehung+49* (2005), S.2f. O estudo “Television International Principais fatos” foi realizado em um tempo relativamente longo – período de 1999 a 2004. Uma investigação contratada pela RTL grupo no consumo de TV de adultos mostra grandes variações em valores de uma comparação dos países europeus. Para a Alemanha, diferenciando-se apenas o valor dado, o tempo médio de TV por dia, foi dado como 172 minutos, o que corresponde exatamente à média europeia, na Alemanha, Suíça e Escandinávia foi registrado um tempo médio de ver TV para crianças de 90 minutos, em vários países do leste europeu pode-se observar os valores de 3 horas ou mais, e na Grã-Bretanha e os valores da Europa do sul de 240 minutos. Para esta chave fatos internacionais – Televisão de 2005. Citação de *Merz 49*, 2005, p. 2f. O método é aplicável a todos os dados de que estes períodos de tempo são transmitidos, incluindo aqueles que não são assistidos. Como mencionado, um, portanto, subestima a tempo gasto assistindo por aqueles que assistem.

²¹ Stiftung Lesen (Orgs.): *Lesen im internationalen Vergleich*. Mainz 1990, p. 45.

²² Análises críticas semelhantes. Por exemplo Postman, N.: *Wir amüsieren uns zu Tode*. Frankfurt / M. 1988; Scott, W.B.: *Systems Strategy Needed To Build Next Aero Workforce*. In: *Aviation Week and Space Technology*, 06 maio de 2002, pp. 61-62.

televisivo e a queda nas habilidades imaginativas, como também um aumento da divagação sonhadora, dão razões empíricas para medos deste tipo.

3. A hipótese visual

De acordo com esta hipótese, a concentração de informação visual dispensa a necessidade de criar imagens internas através do pensamento, com o poder da mente. As imagens são fornecidas, logo, o estímulo interno de criação torna-se desnecessário. A longo prazo, isso leva a incapacidade de traduzir informações externas em imagens mentais. Nesta condição de poder imaginativo fragilizado, é também provável ter mais dificuldade em desenvolver várias ideias e soluções face à fatos e problemas, ou seja, tornar-se criativo. Uma vez que uma pessoa não se permite cair na “armadilha” de filmes, anúncios e mesmo de noticiários, se ela notar o que está acontecendo com ela mesma quando ela vê a sequência de imagens, então ela observa uma livre exploração de objetos guiada pelo pensamento, o que no melhor dos casos ocorre apenas de maneira rudimentar. Certamente, a atração de ser cativado por um bom filme pode ser fruto da sua direção inteligente. Essas tendências só se tornam problemáticas se deixam de ser um pequeno aspecto da unidade total da mídia, e em vez disso, tornam-se dominantes. Essa limitação é particularmente típica de espectadores assíduos da televisão privada. Quando, contudo, a oportunidade da livre exploração do fenômeno é ausente, a prática dos poderes da fantasia é detida, especialmente no exercício da *imaginação concreta*. Este conceito se refere ao desenvolvimento de ideias, pontos de vista, perspectivas de interpretação, significação de coisas e possibilidades de ação a respeito de certos problemas, todos correspondentes de uma realidade, como a solução de um conflito entre alunos. Estas realizações criativas devem ser distinguidas da fantasia ou das especulações sem propósito, outros modos de descrever a divagação fora da realidade. Se a pesquisa sobre espectadores pesados agora re-

gistrasse uma redução nas conquistas da imaginação e um aumento na divagação sonhadora, então realmente poderíamos explicar esse fenômeno a partir da hipótese visual.

Vale a pena ver, neste panorama, a investigação dos pediatras Peter Winterstein e Robert J. Jungwirth.²³ Dentro do quadro das suas atividades no serviço médico para jovens no posto de saúde de Göppingen (Alemanha), eles estudaram cerca de 2.000 crianças entre 5 e 6 anos, que estavam prestes a entrar na escola. O teste do desenho do ser humano (MZT) foi aplicado em todas as crianças para registrar sua prontidão cognitiva, e principalmente, a capacidade de percepção e reprodução de imagens. Em outras palavras, aqueles testados deveriam desenhar seres humanos, e posteriormente os desenhos eram avaliados por pediatras de acordo com certos critérios (ex.: a proporção da cabeça em relação ao corpo, o número de dedos nas mãos, se eram bem feitos ou desenhados com pressa, as formas com que os olhos e nariz eram retratados, etc.). Desta maneira, os pontos que eles atingiam diferenciava os executores mais hábeis dos menos hábeis. Esses valores eram então relacionados à média diária de consumo de televisão da criança e à extensão do seu consumo passivo de cigarros, o número de cigarros que suas mães fumaram durante a gravidez e quantos cigarros seus pais fumaram depois do nascimento da criança (não foi perguntado sobre o fumo *na presença* da criança, porque a recepção da nicotina não ocorre apenas através na inalação do ar, mas também é determinada pelos produtos químicos nos cigarros, que são encontrados desde a poeira da casa até a roupa dos adultos). Como a *Ilustração 1* mostra com desenhos típicos, há uma conexão ambígua entre a grandeza da média diária de espectação de televisão e os resultados do teste. Em um corte transversal estatístico, crianças de famílias não-fumantes que passavam mais do que o máximo de uma hora diária em frente a televisão alcançaram os melhores resultados (a). Os ‘espectadores pesados’ com uma média de mais de 3 horas por dia na frente da televisão mostraram um claro retardo de suas capacidades de ex-

²³ Winterstein, P./ Jungwirth, R. J.: Medienkonsum und Passivrauchen bei Vorschulkindern. Risikofaktoren für die kognitive Entwicklung? In: *Der Kinder- und Jugendarzt* 37 (2006), pp. 205-211.

pressão gráfica (b). Um retardo similar também foi identificado em crianças *fumantes passivas* (c).

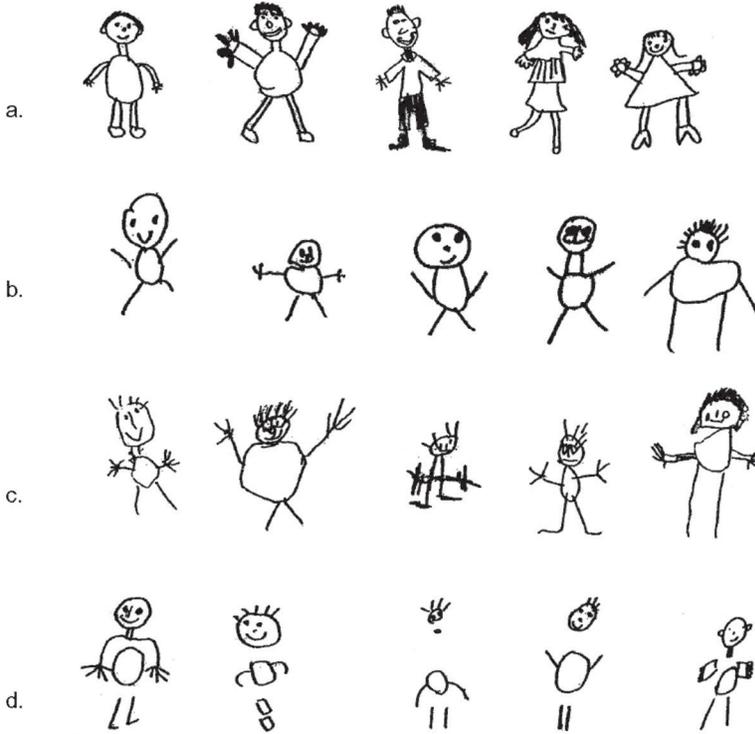


Imagem 1: Típicos desenhos do ser humano de crianças em idade pré-escolar: a) de famílias não-fumantes com tempo máximo diário de televisão de 60 minutos para crianças; b) com um consumo diário de ao menos 3 horas; c) com o consumo diário dos pais de cigarros de pelo menos 20 cigarros por dia e d) desenhos fragmentados do ser humano. Fonte: Winterstein/Jungwirth, 2006.

Isso é possível devido ao fato do conteúdo de alguns cigarros conter venenos, que afetam os tecidos nervosos do cérebro, e neste caminho de destruição orgânica eles também inibem a capacidade de visão. Os piores resultados vieram das crianças que eram ao mesmo tempo ‘espectadores pesados’ e ‘fumantes passivos pesados’. Os desenhos típicos de ‘menores espectadores e fumantes’ (Imagem 1), quando comparados com aqueles dos ‘espectadores e fumantes pesados’ (filas b and c) são muito reveladores.

DURAÇÃO TELEVISIVA E RESULTADOS EM MZT

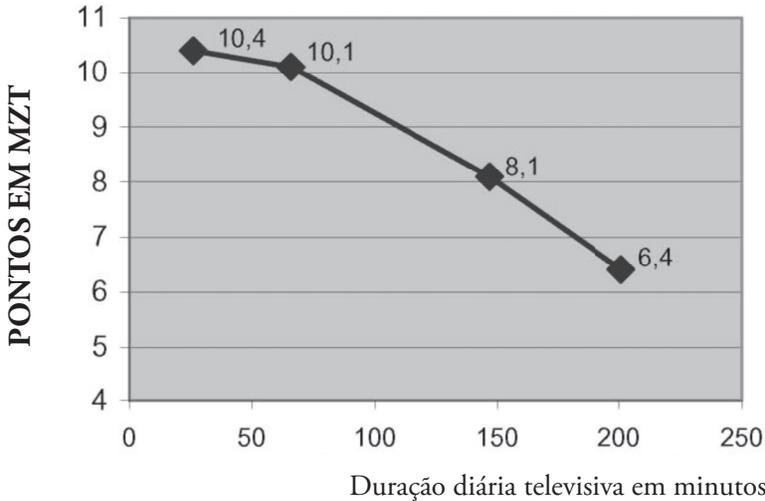


Imagem 2: A média de conquistas no MZT (teste do desenho do ser humano) agrupada de acordo com o intervalo diário de consumo de televisão em famílias não-fumantes. Fonte: Winterstein/Jungwirth 2006.

De acordo com isso, assistir à televisão frequentemente parece levar a um retardamento definitivo da capacidade de apreender imagens, e este efeito negativo se agrava com o simultâneo consumo passivo de cigarros.²⁴ A ideia, anteriormente expressada, de que crianças com um extenso consumo televisivo desenvolveriam suas capacidades visuais enquanto a sua destreza de ler e escrever era deteriorada, deve ser relativizada, na medida em que certas habilidades da percepção visual (e conseqüentemente do desenvolvimento cognitivo) diminuem com o hábito frequente de assistir à televisão ou jogar excessivamente jogos em tela, ou podem ser prejudicadas em relação ao desenvolvimento que seria esperado para certa idade. Os autores explicam isso com a observação “de que a rápida sequência de imagens na televisão atrapalha uma percepção reflexiva, e por

²⁴ Os desenhos de linha vem de crianças com graves perturbações anímicas, que foram retiradas para fora do estudo regular: elas sofreram conflitos familiares, processos de divórcio, animais favoritos que tinham morrido, férias traumáticas e experiências de acidentes, etc. que as linhas de um c relacionam sucessivamente para as fotos de linha d portanto, poderia ser um ponteiro para fenômenos emocionais colaterais e talvez também corporais problemas do *heavyviewing* (assistir pesado) e crianças fumadores passivas.

conta disso, a criação de imagens internas. As crianças ‘não podem construir uma imagem da realidade por elas mesmas’”. As bases cognitivas para capacidades matemáticas são também afetadas por isso, porque com a “visão pesada”, além do que mencionamos, há uma inabilidade para entender e captar números (temos um exemplo à luz do número errado de dedos nas mãos). As investigações de outros autores também mostraram que *espectadores pesados* estão em desvantagem a espectadores menos assíduos não apenas em seus feitos criativos e literários, mas também no campo da matemática.²⁵

O problema deste estudo, no entanto, levantado pelos autores eles mesmos, reside no fato de que outras causas possíveis para estes resultados não foram verificadas (como a situação sócio-econômica dos pais, o ambiente em que a família vive, a condição das crianças na família, etc). As interpretações dos autores, apesar disso, podem ser dignas de crédito porque, como já foi explanado, em estudos conferidos com maior precisão, onde houve o consumo pesado de televisão, houve deficiências cognitivas. Isso se revelou ainda mais pertinente depois das interessantes notícias de uma investigação experimental; foi pedido aos pais de 100 crianças que interrompessem seu acesso à televisão por um ano, ou para que limitassem as crianças ao tempo máximo recomendado pelo Centro Federal de Saúde e Educação. Segundo essas recomendações, crianças em idade pré-escolar não devem assistir televisão por mais de 30 minutos por dia, e crianças além desta faixa de idade não deveriam assistir por mais de 1 hora. 60% dos pais aceitou o experimento, enquanto 40% disse não. Depois de um ano, a média de realizações do primeiro grupo (no teste do desenho humano e na compreensão de números) subiu entre 4 e 5 pontos, enquanto melhorias correspondentes não foram registradas na comparação com o outro grupo. Aqui também, entretanto, há um problema metodológico, uma vez que houve uma demanda simultânea para a redução do consumo de cigarros pelos pais, para que o efeito de ambas medidas não pudesse ser separado claramente um do outro.

²⁵ Zimmermann, F. J. / Christakis, A.: ver televisão na Infância e resultados cognitivos. Uma análise longitudinal e de dados nacionais. In: APAM 159 (2005), pp. 619-625; Borzekowski, DLG / Robinson, T. N.: O Remoto, o Mouse, e o lápis n.º 2. O ambiente na casa de mídia e o desempenho escolar entre os alunos da terceira série. In: APAM 159, 2005, pp. 607-613.

4. A hipótese da acomodação rápida

A típica rapidez das sequências de imagens e textos de muitos filmes, programas de televisão e jogos de tela não permite que os conteúdos oferecidos sejam apreendidos pelo espectador, e com isso, propriamente aprendidos. O motivo é que estes filmes ou programas ganham a contínua atenção do espectador por meios da persuasão retórica, como já descrevemos. Essa pressão sob espectador para seguir o “fogo veloz da retórica midiática” necessariamente implica uma queda de ações criativo-cognitivas. Aqui é reduzida, se não suspensa, a possibilidade de desenvolver um ponto de vista pessoal, pensamentos, questionamentos e reflexões críticas relativas ao objeto de percepção. As foto-histórias correm como se fosse passado o destinatário como uma sequência de mudança apressada de impressões volúveis. No futuro esta tendência irá provavelmente aumentar, de alguma maneira através da digitalização, que permite uma quase ilimitada transferência de dados através das mais variadas redes de comunicação. A escolha pessoal de programas pode ser convocada a qualquer momento no computador, em casa, na televisão ou em dispositivos de tela no celular. Comerciais publicitários, cheios da alegria da antecipação, chama essas imagens ‘à vontade’ ou ‘em fuga’. Tais tendências tem sido confirmadas com frequência em investigações alemãs, particularmente no que tange às crianças, que na maior parte das vezes não conseguem entender os filmes da televisão, propagandas, etc, também *por causa da velocidade com que eles são veiculados*. Por conta da necessidade, crianças desenvolvem um hábito de percepção pontilhistas de “impressões não-digeridas”, de assistir produtos televisivos que elas não entendem.²⁶ O horário em que as crianças assistem à televisão durante a semana é geralmente concentrado em torno de 18h à 20h. Nas sextas e sábados, entretanto, são incluídos programas noturnos entre 18h e 22h, abrangendo programas realmente voltados ao público

²⁶ Sobre isso, por exemplo, Charlton M.: *Fernsehwerbung und Kinder. Das Werbeangebot und dessen Verarbeitung durch Kinder* (2 Bände). Opladen, 1995; Winterhoff-Spurk, P.: *Medienpsychologie: Eine Einführung*. Stuttgart 1999; Wilhelm, P. et al.: *Vorschulkinder vor dem Fernseher: ein psychophysiologisches Feldexperiment*. Bern/Göttingen, 1997.

adulto. O problema de uma preparação insuficiente para a compreensão de programas pode ter mais peso neste período do dia do que para programas vespertinos.

Sempre ouvimos objeções relacionadas a essas considerações dos que acreditam firmemente na televisão utilizada desta forma para um público infantil. Isto porque crianças que assistem muito à televisão e à vídeos rapidamente desenvolvem a habilidade de perceber filmes e jogos com uma rapidez de entendimento muito maior que a de adultos. Não obstante, isso não apenas contradiz os resultados já mencionados como entra no domínio da *pesquisa cerebral*. Um item essencial do conhecimento nesta área de pesquisa consiste no fato de que a camada isolante de gordura que inclui as fibras de conexão entre células de cérebro traz em si uma condição essencial para impulsos nervosos relativamente rápidos, e deste modo, para a velocidade da apreensão das informações e do pensamento. Na infância, esta bainha de mielina se desenvolve devagar. Por conta disso, mesmo reflexos simples procedem relativamente rápido, para que o ‘maior’ processo intelectual (como acompanhar a cena de um filme com o pensamento) seja possibilitado conforme a criança se desenvolve.²⁷ É por conta disto que na infância, por razões *orgânicas*, uma interpretação adequada de uma sequência rápida de eventos exteriores não é ainda possível. Desenhos animados frenéticos ou propagandas rápidas, que são vistas por crianças hoje em uma média de 5 a 10 mil vezes por ano, de fato ancoram nomes de certos produtos em suas cabeças, mas superexercitam as capacidades visuais, motoras e intelectuais de jovens espectadores. Se esperássemos que crianças utilizassem tais “programas de aprendizado” em escolas, então sem dúvida estaríamos falando de ‘black pedagogy’. O desenvolvimento de novas células nervosas na reação à novas percepções, a neurogênese, a qual já mencionamos no Capítulo 1, também depende da apreensão *ativa e compreensiva* de fenômenos externos. Essas características orgânicas do desenvolvimento infantil também poderiam explicar porque assistir à *programas in-*

²⁷ Os fatos para este assunto são confirmados pela pesquisa de mídia. Ver Aufenanger, S.: Medienpädagogische Überlegungen zur ökonomischen Sozialisation von Kindern. In: *Merz Medien Erziehung* + 49, 2005, pp. 11-16.

formativos nas idades de 2 à 5 anos não leva a uma diminuição das realizações intelectuais 3 anos depois, por exemplo no campo da matemática, das habilidades linguísticas e na prontidão escolar em geral. Assistir à *programas de entretenimento*, por outro lado, apresentou este tipo de consequência negativa.²⁸ As dramáticas implicações psicológicas do problema tratadas sob ótica da *hipótese do deslocamento* só se tornam visíveis se correlacionadas à tais considerações. Um importante fenômeno da indústria cultural, que destrói a infância, é a substituição de passatempos infantis pelas mídias de tela (particularmente as motivadas pelo comércio), com sua falta de relação com as reais necessidades do desenvolvimento infantil.

5. A hipótese do estímulo

A coerção ao estímulo da atenção fixa dos espectadores, que também é exercida na televisão privada meramente voltada ao comercial, leva a retórica do efeito persuasivo das produções midiáticas. Esta retórica é produzida através dos “conteúdos dramáticos” (sexo, violência e sensacionalismo, por exemplo) e também pelos efeitos especiais como um todo (sequências frenéticas de imagens, efeitos penetrantes de tons e cores, trilha sonora persuasiva, etc.). Isto impossibilita, como falamos anteriormente, o compromisso com a percepção de forma atenta, criativa ou contemplativa.

Uma consequência especialmente dramática das sequências rápidas na televisão ocorreu no Japão em 1997. Em torno de 700 crianças deram entrada em hospitais com convulsões (como em crises epilépticas) ou vômitos. Antes disso, elas haviam assistido à um certo *flimmering* típico de desenhos animados, então presente no filme ‘Pocket Monsters’.²⁹ Sintomas semelhantes foram registrados

²⁸ Wright, J. C. et al.: A relação visualização prematura da TV, a prontidão escolar e o vocabulário das crianças de famílias de baixa renda: The Early window Project. In: *Child Development* 72 (2001), pp. 1347-1366. Num estudo que, do ponto de vista do método, tem sido providenciado com muito cuidado, 182 crianças foram estudadas, a partir da casa dos pais de relativamente baixa renda.

²⁹ Takada, H. et al.: As crises epilépticas induzidas pelo desenho animado “monstro de bolso”. In: *Epilepsia* 40 (1999), pp. 994-1002.

em crianças que se ocupavam frequentemente com video games.³⁰

A respeito do largamente disseminado uso excessivo de computadores, a psicóloga do desenvolvimento neural Jane M. Healy fez um relatório acerca das suas observações de crianças estressadas por computadores e sobre experimentos no domínio da pesquisa cerebral, bem como da psicologia do desenvolvimento. Essas observações parecem mostrar que crianças que passam muitas horas todos os dias ao computador sofrem de certa privação sensorial, que manifesta consequências no seu desenvolvimento motor, emocional e intelectual, influenciando sua criatividade, imaginação e compreensão de textos.³¹

De maneira similar a jogos de computador, comerciais acelerados e filmes, noticiários jornalísticos também parecem despertar efeitos desorientantes em muitas crianças. Em uma investigação com 537 crianças alemãs entre 7 e 12 anos, Juliette Walma van der Molen, Patti Valkenburg e Allerd Peeters mostraram que 48% das crianças relataram sentir medo dos programas de notícias dos adultos. Mesmo a respeito das notícias feitas *especialmente para crianças*, 33% dos questionados afirmaram sentir medo. A visão de violência entre pessoas dá margem a reações de temor, que são mais forte entre as meninas. Segundo os autores, a maior parte das crianças na escola primária assiste ao noticiário algumas vezes por semana.³² A razão principal para o medo é a preocupação de que a própria criança pudesse ser vítima da violência.³³ Neste caso também uma visão criativa ou contemplativa do conteúdo mostrado é dificilmente alcançada, e com isso, a possibilidade de praticar semelhantes habilidades. Produtores comerciais, inclinados à drástica coreografia de cenas de violência, ganham crescentemente

³⁰ Graf, W. D. / Chatrian, G. E./ Glass, S. T. / Knauss, T. A.: Video-game related seizures: a report on 10 patients and a review of the literature. In: *Pediatrics* 3, 1994, pp. 551-556.

³¹ Healy, J. M.: Failure to Connect. How Computers Affect Our Children's Minds – for Better and Worse. New York 1998.

³² Walma van der Molen, Valkenburg, J. A. H. /P. M. / Peeters, A.: Television News and Fears: A Child Survey. In: *Communications: The European Journal of Communications Research* 25, 2005, pp. 82-99.

³³ Veja também: Cantor, J.: Television and Children's Fear. In: McBeth, T. M. (Ed.): *Tuning into Young Viewers. Thousand Oaks*, 1998.

influência entre as crianças.³⁴ Um estudo da Escola de Medicina de Harvard em Boston mostrou que até certo ponto, conversar com os pais pode ser reconfortante diante deste tipo de experiência com a televisão, ou mesmo assistir na companhia de amigos e comentar as cenas de violência – dentro de condições sociais semelhantes, houve um registro muito menor de problemas sociais posteriores do que entre aqueles que assistiam à televisão sozinhos, particularmente quanto ao isolamento dos participantes.³⁵

Estas cinco teses são propostas como pontos de partida para considerações mais profundas dos efeitos da mídia de tela nos processos de desenvolvimento cognitivo e social de crianças. Elas permitem suposições fundamentadas de que com a “espectação pesada” (da televisão e de jogos), habilidades do pensamento criativo e outras capacidades decrescem ou não se desenvolvem como com um menor consumo da televisão.

Aqui não há a problematização das questões particulares de espectadores leves e pesados, mas tendências estatísticas relativamente claras. Devemos olhar o consumo moderno da mídia de uma forma diferenciada, uma vez que programas de televisão podem também enriquecer o repertório de conceitos, encorajar à reflexão e ajudar a criar imagens mentais internas. Não tenho a intenção de fazer um julgamento totalitário, ou realmente difamar a televisão (assim como jogos de computador, que podem contribuir com a “espectação pesada”). Ao mesmo tempo, no entanto, observamos um modelo em ascensão de vídeo-games, filmes e programas de televisão, que dentro de certas circunstâncias, podem induzir, pelo menos no setor de envolvimento em crianças, às desastrosas consequências cognitivas e sociais descritas. *É provável que as cinco hipóteses, juntas, descrevam o problema por inteiro.*

³⁴ Veja também o estudo holandês de Nikken, P. que aponta em uma direção semelhante: Doze anos de televisão das crianças holandesas: Esforços de canais de televisão públicos e comerciais para crianças até aos 12 anos de idade. In: Comunicação: A European Journal of Communications Research 28 (2003), pp. 33-52.

³⁵ Bickham, D. S. / Rich, M.: Ver televisão está associado ao isolamento social? In: *APAM 160*, 2006, pp. 387-392.

ANETTE REIN

O museu como "outro local"? Experiências educativas (*Bildungserlebnisse*), a experiência do tempo, mundos de conhecimento e mídias sociais¹

Piotr Czernski (2012)

Nós [os nativos digitais] não *usamos* a Internet, nós vivemos nela e com ela. Por isso somos diferentes. Essa é a chave, a nosso ver, no entanto, uma diferença surpreendente: nós não ‘surfamos’ na Internet e, para nós, a Internet não é um “lugar” ou “espaço virtual”. Para nós, a Internet não é a expansão externa da nossa realidade, mas uma parte dela, uma camada invisível mas sempre presente, que se entrelaça com o ambiente físico.²

Sêneca (filósofo romano, +65 D.C.)

Quem está em todos os lugares não está em lugar algum.³

No Dia Internacional dos Museus deste ano (em 12 de maio de 2013), sob o lema: “lembrando o passado – moldando o futuro: Museus e junte-se a nós!”.⁴ Primeiro, visitei a exposição no Museu Judaico de Berlim, “Toda a verdade... o que você sempre quis sa-

¹ Texto em alemão traduzido para o português por Leonardo Boccia.

² Czernski 2012, (adição feita pela autora).

³ Citação de acordo com Carr 2013, p. 223.

⁴ Desde 1978, o Dia Internacional dos Museus é proclamado anualmente em 18 de maio pelo Conselho Internacional de Museus ICOM. Desde 1992, o Dia Internacional dos Museus é acompanhado por um lema que muda anualmente. O Dia Internacional dos Museus deseja chamar a atenção para o amplo espectro de trabalho do museu e sobre a diversidade temática dos museus ao redor do mundo. Ver também:

<<http://www.icom-deutschland.de/schwerpunkte-internationaler-museumstag.php>>; acesso em 26 outubro de 2013. Em 2013, participaram 35.000 museus de 143 países de 5 continentes. Tradicionalmente, o Dia dos Museus é comemorado amplamente no dia 18 de maio e pode durar durante um dia até uma semana, anunciar ofertas especiais para os museus. <<http://network.icom.museum/international-museum-day>>; acesso em 26 de outubro de 2013. Em 2012, só na Alemanha participaram 1.600 estabelecimentos. <http://www.icom-deutschland.de/client/media/493/pm_maerz_internationaler_museumstag_2013_final.pdf>; acesso em 26 de outubro de 2013.

ber sobre os judeus”⁵ e, em seguida, o Museu das Comunicações (*Museum für Kommunikation*) “Tempo Tempo! Na corrida contra o tempo”.⁶ Antes disso, eu não tinha me informado sobre medidas específicas para o dia e não esperava nada fora do comum.

Já na primeira exposição, no entanto, notei que duas mulheres sentadas em uma vitrine se ocupavam com um telefone celular e que a mais jovem dava conselhos de tecnologia para a mais idosa. Durante o curso fiquei sabendo tratar-se de mãe e filha judias, que sentadas na vitrine ficavam disponíveis durante duas horas para responder às perguntas dos(das) visitantes.⁷

Enquanto participava dessas discussões, nenhum telefone celular, nem os das duas mulheres nem os na plateia tocou – nós conversávamos amplamente e fomos capazes de perguntar tudo o que nos interessava. Muito mais surpresa fiquei quando no Museu das Comunicações encontrei uma situação dominada pelo uso de celulares e *tablets*. Na visita à exposição especial “Tempo Tempo”, a plateia se dividiu em dois grupos: aqueles que – assim me pareceu – se utilizavam continuamente de seus telemóveis e outros que só queriam ouvir a guia.

Em primeiro lugar, despreparada como eu era, a ação seguinte foi incompreensível para mim.⁸ A guia deu uma rápida explicação, interrompeu o fluxo de sua fala, silenciou e esperou, perguntou se todos(as) haviam terminado com o *Twitter*⁹ e continuou com poucas frases até a próxima interrupção. Devido à minha longa experiência

⁵ Período de 22.03 a 01.09.2013. <<http://www.jmberlin.de/main/DE/01-Ausstellungen/02-Sonderausstellungen/2013/ganze-wahrheit.php>>; acesso em 27 de outubro de 2013.

⁶ Período (de 12.04. a 01.09.2013). <<http://www.mfk-berlin.de/tempo-tempo-im-wettlauf-mit-der-zeit/>>; acesso em 27 de outubro de 2013.

⁷ Para maiores informações acerca da vitrine, ver Rein (2013-14 no prelo).

⁸ Inesperadamente, havia me tornado um dito curioso sem smartphones ou um membro da “classe de pau”, como são designadas pelos parceiros culturais as pessoas que visitam um museu com caneta e bloco de notas para a seguir escrevem sobre a visita. <<http://kulturkonsorten.de/formate/tweetup/>>; acesso em 29 de outubro de 2013.

⁹ Pelo *Twitter* é possível despachar notícias de no máximo 140 linhas saindo de um PC ou em movimento pelo celular, que em seguida são reportadas na website www.twitter.com. Entre os muitos milhões de *Tweets*, que dentro de uma hora lá chegam, são selecionados os autores de *Twitter* que queremos seguir e com isso o usuário se torna seguidor. Eu vejo unicamente os textos das pessoas do *followme*. Segundo Urchs/Cole (2013, p.14) cerca de 99% dos *Tweets* são considerados lixo, mas que pelo restante 1% ainda vale a pena participar.

como guia¹⁰, essa situação me irritou, pois, dessa maneira, era impossível aprender sobre a mostra e possivelmente ainda trocar em conversa ativa com os presentes. Ainda mais estranho para mim foi ver que a comunicação direta entre os presentes era constantemente interrompida pela tecnologia e os usuários ligados ao *Twitter* estavam intensamente envolvidos com invisíveis terceiros que, em um outro lugar, não participavam da visita ao Museu. Como visitante, também senti estar sendo observada pelos que ‘twittavam’ sem ter nenhuma influência ou até mesmo retorno sobre o conteúdo digitalmente mediado. Por um acaso, estávamos juntos no museu, participando então juntos ao grupo em uma visita guiada por uma das funcionárias do museu. Tudo ordenou-se com todos se submetendo aos próprios telefones celulares. Aqueles(as) visitantes que queriam continuamente ouvir acerca dos objetos e dos temas do museu, sacudindo a cabeça, se maravilhavam sobre o que estava acontecendo naquele lugar. Entre eles, se levantaram rumores de que nessa estrutura de comunicação seria insuficiente comunicar sobre a exposição. Contudo, observei também como todas as formas de gentileza em relação à guia, nos momentos da mediação, foram lesadas. Para quem observava de fora parecia uma falta na apreciação da apresentação, pois a fluência do tempo da fala teve que ser subordinada ao envio de curtas mensagens e, assim, trouxe com ela falhas contínuas.¹¹ A impressão foi de uma sensação desconfortável com esta mediação bastante inquietante e, geralmente, pouco comunicativa do museu.¹²

¹⁰ 1977-1985 no *Museum für Völkerkunde* em Berlim; 2000-2008 no *Museum der Weltkulturen* em Frankfurt am Main.

¹¹ Verena Metzke-Mangold, Vice-Presidente da Comissão alemã UNESCO, instruiu-me gentilmente sugerir que eles postam os comentários de um participante da conferência, mediante transmissão ao vivo de um museu, e uma chamada para os telespectadores que, em seguida, avaliaram como muito positivo e enriquecedor o que os participantes da conferência tinham experimentado. Através de uma transmissão digital em tempo real, todas as partes interessadas, aqueles que não estavam no local, puderam participar sem perturbar os trabalhos da conferência (comunicação oral de 27 de outubro de 2013).

¹² Esta sensação desagradável foi confirmada do ponto de vista de um historiador de arte, que descreveu de forma muito clara que a supremacia do *tweetup* é problemática. Normalmente, um(a) guia faria a interação com a observação atenta dos(das) ouvintes: Durante a visita, postura, gestos e expressões faciais de visitantes são percebidas vendo como os(as) participantes reagem à mediação perante as obras. Mas, em um *tweetup*, as pessoas twittando não estavam olhando para ela, mas para seus telefones celulares ou tablets, e uma avaliação direta da reação do público não poderia ocorrer. Foi ainda cansativo para a guia manter o autocontrole com a interrupção da fluência de sua fala, pois seria necessário aos indivíduos twiteiros dedicar muita atenção a

Além disso, aquilo ocorria em uma exposição que fora anunciada na Internet com as palavras:

Ao mesmo tempo, a exposição pretende centrar-se conscientemente no lazer e convida as pessoas a esquecer o tempo por um momento.¹³

No final da visita guiada, o grupo dos(as) proprietários(as) de telefones celulares sumiu em direção à cafeteria e ocorreu-me que deve ter havido uma ação organizada – que era de um *Tweetup* por ocasião do Dia Internacional do Museu.¹⁴ Esse *Tweetup* era apenas uma das muitas outras ações de mídia social (como uma *Blogparade*¹⁵, *Patriotas locais no Pinterest*¹⁶ – Ação, Facebook para mudanças cabeçalho¹⁷) no Dia Internacional do Museu 2013 (IMT13), que por um lado precisa trazer os museus para a rede social e por outro lado atrair novos grupos-alvo para os museus.¹⁸ A rede *livekritik*.de havia sorteado 10 lugares para o *tweetup* no Museu das Comunicações, como parte de uma “obra de arte total” suprarregional.¹⁹

seus meios de comunicação. Essa é uma experiência que se vive quando juntos em uma turnê se está ocupado com a tradução de uma língua estrangeira desconhecida. Novamente, o fluxo do pensamento seria interrompido. Em ambas as situações, apenas sequências curtas apresentadas pode ser administradas. Somente quando termina o *tweetup* em geral com a confraternização e comunicando uns com os outros irão os(as) participantes ter um envolvimento contínuo com o educador de arte, a ser percebido como intenso e enriquecedor para com todos este “outro” formato de visita. Agradeço Heike Komnick por esta outra perspectiva complementar à minha percepção (comunicação verbal em 29 de outubro de 2013). Ver também: <<http://www.pinterest.com/pin/345088390167830636/>>; acesso em 11 de novembro de 2013.

¹³ <<http://www.kultur-bildet.de/artikel/ausstellung-tempo-tempo-im-wertlauf-mit-der-zeit/>>; acesso em 26 de outubro 2013.

¹⁴ Veja o release de imprensa do ICOM de 03 de maio de 2013. <http://www.museumstag.de/fileadmin/inhalt/2013/PM_Mai_Tweet_up_IMT_2013.pdf>; acesso em 26 de outubro de 2013.

¹⁵ *#IMT13Blogparade*: é um evento em que podem participar vários blogs. No IMT 2013 a rede *Kulturkonsorten* definiu para todos os museus um projeto para publicar um post em blogs disponíveis. Greisinger 2013B, p. 90.

¹⁶ *Lokal-patrioten-Aktion* auf Pinterest Online-Pinwand <<http://www.pinterest.com/imt13/lokalpatrioten/>>; acesso em 29 de outubro de 2013. <<http://www.pinterest.com/imt13/imt13-tweetup-am-12mai/>>; acesso em 11 de novembro de 2013. ><http://timel-ne.de/blog/2013/05/16/bundesweiter-tweetup-zum-imt13-wir-waren-dabei/>>; acesso em 11 de novembro de 2013).

¹⁷ *Facebook-Headerwechsel*: Facebook troca de cabeçalho.

¹⁸ Greisinger 2013b, p. 87.

¹⁹ Naturalmente, é também *livekritik.de* com ela e tem trazido um parceiro adequado para seu lado. Juntamente com o Museu de Comunicação de Berlim foram convidados no dia 12 de Maio, às 14h30min. para *Tweetup* “Tempo, Tempoo”, um! A exposição especial lida com as questões do tempo, a velocidade de impressão crescente de nossa sociedade e, claro, o desenvolvimento de novos canais de comunicação. E como é possível explorar melhor uma tal exposição do que no *Twitter*, talvez, o meio mais rápido de notícias do mundo? Todos os usuários do *Twitter* e

Segundo Sybille Greisinger, historiadora de arte e diretora do *Kulturkonsorten*²⁰, foi o IMT13 a mensagem “Tópico Trendic” no *Twitter* no dia da ação, que recebeu um valor Klout de 63 (de 100 pontos²¹) e 217.000 *Tweets* ou melhor 621.000 *Retweets* puderam ser gravados²², além disso, o *Tweetup* provavelmente devido a atenção recebida através da mídia social pela primeira vez se tornou notícia no telejornal *Tagesschau*.²³ Era isso agora numericamente suficiente para impor a atenção do público e ser registrado como grande sucesso para os museus ou para as mídias sociais?

Em retrospecto, parece-me esta visita guiada relacionada ao tema da exposição, em que trata da aceleração do tempo e da multitarefa (“Always on”²⁴), e sempre será capaz de estar lá com você, ao mesmo tempo, de acordo com o lema “aqui e agora”²⁵ foi uma encenação exemplar de comportamentos comunicativos contemporâneos e mal-entendidos associados ou problemas de comunicação. Estes foram equívocos causados pelo fato de que apenas uma parte do grupo sabia, ou seja, que a um *Tweetup*²⁶ juntamente com outros 22 museus na Alemanha participaram – enquanto os(as)

aqueles que querem estar lá, estão cordialmente convidados para o evento. A participação é gratuita, contudo, o número de lugares é limitado. Nós concedemos exclusivamente 10 lugares. Basta enviar-nos um breve e-mail com o seu nome e conta no *Twitter* para tweetup@livekritik.de – enquanto os estoques durarem, a velocidade é recompensada <<http://www.livekritik.de/blog/imt13-tweetup-zum-internationalen-museumstag/>>; acesso em 10 de agosto de 2013.

²⁰ O *Kulturkonsorten* é uma rede de artes, cultura, ciência e comunicação no espaço digital que, em 2011, o formato *Tweetup* dos Estados Unidos introduziu no espaço do museu alemão (Greisinger 2013A, p. 77). Agradeço muito a Sybille Greisinger pela informação no *Tweetup*.

²¹ O valor Klout (Klout = Impacto Social) é medido a partir do *Facebook* e *Twitter* e dá uma indicação da relevância das atividades de mídia social (Greisinger 2013, p. 88).

²² Greisinger 2013, p. 90.

²³ Para esta e outras informações agradeço Anja Schaluschke (comunicação verbal em 08 e 30 de outubro de 2013).

²⁴ Título de um módulo de exposição.

²⁵ <http://www.museumstag.de/fileadmin/inhalt/2013/PM_Mai_Tweet_up_IMT_2013.pdf>; acesso em 27 de outubro de 2013.

²⁶ Um *Tweetup* é um evento em que as pessoas conversam sobre serviços de *microblog Twitter* – e sobre o qual naturalmente será twittado. Os eventos costumam durar de uma a duas horas e acontecem em consulta com a instituição que o abriga. A marca é uma palavra comum (“hashtag”), tais como #kukon sobre a qual os *Tweets* que pertencem no evento podem ser filtrados para fora do *Twitter* de massa. <<http://kulturkonsorten.de/formate/tweetup>>; acesso em 29 de outubro de 2013. Segundo o físico, filósofo e diretor do Instituto de novas mídias Michael Klein, um *Tweetup* é comparável com uma fogueira digital a redor da qual as pessoas se reúnem espontaneamente para contar e encaminhar para si mesmas histórias de estruturas simples (comunicação pessoal em 28 de outubro de 2013). Veja também <<http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/twitern-im-museum-von-tweet-zu-tweet-11955646.html>>; acesso em 11 de novembro de 2013.

outros(as) visitantes queriam ser informadas unicamente sobre os assuntos e objetos da exposição.

A coincidência do mundo objeto material com o mundo digital acontece em museus de maneiras diferentes e traz consigo muitas mudanças que têm implicações para a instituição do museu como centro de educação tradicional.

Na sequência se trata das questões de saber se as expectativas convencionais de um museu como um lugar especial de educação ainda são relevantes, ou como isto mudou nas últimas décadas, desde a fundação de museus estruturas e de comunicação para o “Templo das Musas”, e em até que ponto os museus do mundo digital e da mídia social respectivamente devem ter compromissos. Quais vantagens e desvantagens podem ser identificadas e quais as consequências disso para que um centro de educação (tradicional) possa se antecipar e ainda controlar?

Museus como outros-lugares

No quarto, do seus seis princípios sobre heterotopias, (em grego: hetero = diferente, topos = lugar) Michel Foucault define bibliotecas e o museu como um “espaço diferente”. Este é caracterizado, de acordo com Foucault, pelo fato de estar “ligado a seções transversais de tempo”, onde “pessoas quebram com o seu tempo tradicional”.²⁷

Nos museus assim como nas bibliotecas o tempo não pára de

se amontoar no cume de si mesmo e pressionar... a vontade em um só lugar todos os tempos, todas as épocas, de todas as formas, incluem todos os gostos, a ideia de um lugar de todos os tempos para instalar o mesmo fora do tempo e, com certeza, estar frente às suas garras²⁸ –

é característica do museu e da biblioteca serem heterotopias da cultura ocidental do século XIX. Em termos de museus etnográficos podemos complementar que nesse lugar é mantida uma coleção

²⁷ Foucault 1990, p. 43.

²⁸ *Ibidem*, p. 43.

de objetos de origem regional que tem diferente e variada gama de materiais, que no tempo-espaço quotidiano do século XXI nunca se encontrariam fora dos museus para representar a diversidade do património mundial.

Como oposto de um lugar de preservação do tempo, Foucault define a “celebração”, como uma heterotopia dos fugitivos. Ele reconhece uma relação com os museus e os lugares das férias, onde o aproveitamento do tempo é restrito. Enquanto uma instituição, por exemplo, encena a vida na Polinésia de forma imersiva para os turistas, o museu oferece conhecimento “armazenado” sobre a “história da humanidade”²⁹ – em que alguém pode mergulhar da mesma forma. Em contraste com os aldeamentos turísticos de entretenimento volátil, mas sólido, os museus tratam do desenvolvimento a longo prazo e da integração dos diferentes grupos-alvo (veja abaixo).

No que diz respeito à seção do tempo, eu gostaria de ir um passo adiante em Foucault e apresentar a tese de que um museu com tal peculiaridade, é um outro-lugar³⁰ especial para experiências educacionais (*Bildungserlebnisse*) e como repositório de conhecimento e comunicador sempre com seus ritmos de tempo não-usuais seguido não só em relação à compilação de suas coleções, como também no espetáculo público das coisas. Horários diários regulares com um dia de descanso, são fenômenos do século XX. No entanto, no século XIX, arte e curiosidades e até museus podiam ser visitados por meio de agendamento ou com convite pessoal.³¹ A atual definição do ICOM, do ano 2006 diz:

²⁹ *Ibidem*, p. 44.

³⁰ O termo “outro local” usei a partir do artigo de Christina Costanza, 2013.

³¹ Apesar de horários regulares que concedem o acesso a muitos visitantes e, com isso, a importância de um museu pode ser detectada também pela estatística de visitação, atualmente cada museu preserva-se por várias razões antes de variar espontaneamente os horários de abertura e fechamento. Sob a pressão de ganhar dinheiro por si próprio, muitos museus alugam suas instalações para eventos especiais – que por sua vez podem ter um impacto sobre os horários de abertura. Para a supremacia do uso temporal das salas, um museu reserva para si o espaço e também não tem que publicar previamente no site. Não há recomendações políticas contrárias, assim em geral, um(a) diretor(a) decide em que momentos e de que forma um museu deve oferecer exposições e suas coleções para o público.

Um museu é uma organização sem fins lucrativos, estável a longo prazo, aberto ao público e a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento, as evidências tangível e intangível das pessoas e de seu ambiente adquiridos para fins de estudo, educação e experiência, preservação, pesquisa, que dá a conhecer e expõe.³²

Mesmo que o conceito de “memória cultural” não seja especificado explicitamente nesta definição, a anglicista e estudiosa da cultura Aleida Assmann vê uma conexão direta entre isso e a educação “Bildung” como um movimento cultural da burguesia no século XIX. Na perspectiva de Assmann:

Bildung... nada mais é... do que a participação individual na memória cultural e apropriação individual da memória cultural³³ – o que levou à criação não só de muitas sociedades históricas e patrimónios, mas também à desenvolver hoje uma paisagem diferenciada para o museu. De acordo com Assmann, a lei fundamental de toda a vida é o esquecimento. Lembrar, ao contrário é sempre improvável e requer certos esforços e meios de comunicação.... Em todas as culturas foram inventadas sistemas seguros contra [a] ideia de um rastejante esquecimento universal... diferentes formas de armazenamento e transmissão [foram] inventadas para o conhecimento... que as respectivas sociedades consideram insubstituível para a expressão e continuação de sua identidade cultural.³⁴

Ambos, rituais e recitações em tradições orais, assim como textos e imagens, etc. em culturas letradas foram usados como mídia de armazenamento. No entanto, afirma Assmann, este último foi o material que permanece em uma sociedade, que também pode ser encontrado nas coleções de um museu, como prova de um certo passado e como tais podem ser lidos novamente – porém, completamente separados da memória viva do presente.³⁵

Assmann distingue entre duas dimensões da memória cultural: a memória de armazenamento (em termos de pura escolha, preser-

³² <<http://www.icom-deutschland.de/schwerpunkte-museumsdefinition.php>>; acesso em 30 de outubro de 2013. Ênfase acrescentada pela autora.

³³ Assmann, 2004, p. 6.

³⁴ *Ibid.*, p.23-24.

³⁵ *Ibid.*, p. 24.

vação e catalogação³⁶) e a memória de função. Esta é caracterizada por “seleção, estreitamento e valorização imobiliária, apropriação e mediação de volta às memórias individuais por parte das instituições de canonização, educação e execução pública de cultura... com a pretensão de sempre novas representação, exposição, leitura, interpretação, confronto”.³⁷ As duas dimensões da memória estão estreitamente relacionadas entre si de acordo com a forma e Assmann afirma que, a estrutura da memória cultural, que consiste de uma tensão entre lembrado e esquecido; consciente e inconsciente; evidente e latente – o que faz com que resulte em mutabilidade e fragilidade.³⁸ É um processo constante de negociação ao nível da função de memória entre as partes – porque nada permanece de uma vez por todas como prova da única coisa certa, sem contravérsias.

A disseminação dos meios modernos de comunicação, incluindo tanto os impressos (jornais, cartazes, panfletos), eletrônicos (rádio, televisão) e, desde a década de 1990, especialmente os serviços em rede de Internet contam como consequente democratização progressiva do conhecimento e levaram ao acordo operacional individual e coletivo “cada vez menos verticalmente imposto de cima e cada vez mais em uma base horizontal entre atores diferentes”.³⁹

Compromissos são [agora] criados menos em longo prazo e, mais importante, nunca subtraídos à discussão e à crítica.⁴⁰

O conceito ocidental de *Bildung* (educação), originalmente um epítome da cultura impressa (Era do livro)⁴¹ ligado a uma assim chamada elite da alta cultura deve expandir-se e desenvolver-se como técnica de cultura em um novo padrão. Isso deve permitir que as pessoas receptoras de esvoaçante imagens e sobrecarga de

³⁶ *Ibidem*, p. 24.

³⁷ *Ibid.*, p. 24-25.

³⁸ *Ibid.*, p. 27.

³⁹ *Ibid.*, p. 27-28. Acrescentado pela autora: “No momento, a revolução eletrônica atingiu o seu pico, porque o computador – desktop, laptop, notebook – são os nossos companheiros constantes e a internet nosso meio preferido para o armazenamento, processamento e disseminação de informações” (Carr, 2012, p.128).

⁴⁰ Assmann 2004, p. 28.

⁴¹ *Ibid.*, p. 30.

informação (Idade Mídia) escolham ativamente informações – a fim de evitar a experiência de ser vítimas daquelas.

Um cânone unificador da educação não existe mais – o papel hegemônico da educação (= cultura dominante) é dissolvido em favor das subculturas coexistentes.⁴²

Para Assmann, *Bildung* é algo projetado no futuro por um lado individualmente por outro lado, é reforçado por texto, memória e comunidades de comunicação (*Heritage Communities*, ver abaixo) indica como bases de conhecimento comum que se comunicam com o outro no intercâmbio de experiências estéticas, permite que experiência e conhecimento fluam juntos conectados em um reforço conjunto da sua independência intelectual.⁴³

A curta e pioneira afirmação de que “futuro precisa de origem”⁴⁴ do filósofo Odo Marquard foi completada por Assmann para a educação, sendo que o futuro não pode ser separado do passado.⁴⁵ Neste contexto, os museus desempenham um papel importante com suas coleções de diversos objetos históricos e contemporâneos. Um interesse sustentado no conhecimento do patrimônio dos museus pode, por exemplo, ser uma chave importante para a experiência de formação biográfica (*Bildungsbiographisch*).

Um interesse sustentado no conhecimento do museu como patrimônio pode ser desencadeado, por exemplo, por uma formação biográfica como importante experiência chave⁴⁶, ou seja, uma experiência educacional e aprendizagem que será acionada ao longo da vida, motivando ainda mais trabalho. Experiências educativas não são planejadas ou organizáveis. Assim como experiências de sorte são aquelas imprevisíveis, que muitas vezes ocorrem de forma inesperada.⁴⁷ Elas roubam uma pessoa no verdadeiro sentido da palavra. Isto se cumpre pela intensidade da experiência e do conhe-

⁴² *Ibid.*, p. 33.

⁴³ *Ibid.*: p. 32-33.

⁴⁴ Odo Marquard, 2003.

⁴⁵ Assmann, 2004, p. 34.

⁴⁶ Rittelmeyer, 2012.

⁴⁷ Agradeço ao biólogo e filósofo Mathias Gutmann para a referência à experiência da felicidade e comparabilidade com uma experiência educacional (entrevista pessoal em 23 de outubro de 2013).

cimento, juntamente com o conhecimento simultâneo da memória futura do momento social da divulgação.⁴⁸ Como o cientista da educação Christian Rittelmeyer resumiu a partir de sua análise de muitos romances e descrições de formação pessoal dos processos educativos, tais eventos principais são cruciais para o *follow-up* de interesse despertado uma vez na aprendizagem e que continua se formando. Segundo Rittelmeyer é o que o

Conceito de educação (Bildungsbegriff) não é realmente um termo⁴⁹..., mas a designação de um complexo padrão cognitivo e emocional, ético e também de orientação corporal⁵⁰...

de grande ambiguidade, que é ideal para um movimento e, ao mesmo tempo, se torna motivo sempre dinâmico e evolutivo do design em sua própria prática de vida.

Questões de educação são sempre também questões de sua própria vontade de vida (*Willensleben*) para sua própria vontade de projetar sua própria biografia.⁵¹

O grande desafio para os museus é o de oferecem aos(às) visitantes tantos momentos da divulgação de conteúdo diferente no contexto das coleções com o objetivo de levantar experiências educativas de impacto duradouro.

As formas tradicionais de mediação foram métodos frontais face-a-face, que desde a década de 1970, tornaram-se mais interativas, envolvendo todos os sentidos que mudaram a própria experimentação ativa *in situ* (por exemplo, métodos *hands-on*, com o uso de monitores e acesso à Internet). Até hoje, quatro tipos de aprendizagem são ainda considerados: ouvindo, cerca de 20%; vendo de 30% a 50%; vendo e ouvindo; vendo, ouvindo e discutindo 70% e apenas para ver, ouvir, discutir e fazer por si próprio 90%

⁴⁸ Agradeço a historiadora de arte Gabi Dolff-Bonekämper para relatar sua abordagem em momentos da distribuição (entrevista pessoal em 24 de outubro de 2013). “Momentos de divulgação” em inglês “momentos memoráveis” Dolff-Bonekämper, 2011.

⁴⁹ O conceito alemão *Bildung* não pode ser traduzido para outras línguas por causa de sua ambiguidade e por isso é geralmente mantido. Rittelmeyer, 2012, p.13.

⁵⁰ Rittelmeyer 2012, p.8. Neste momento, gostaria de agradecer Christian Rittelmeyer por seu apoio durante anos e por muitas conversas inspiradoras.

⁵¹ *Ibid.*, p. 85. Ênfase no original.

das informações oferecidas serão lembradas posteriormente.⁵² O conhecimento destes tipos de aprendizagem flui também para lidar com as mídias digitais. Especialmente desde que a Web 2.0 (desde 2005) está em rede, os interessados podem participar ativamente nos eventos do museu. A gravação digital e a publicação de coleções, por exemplo, permite o acesso mundial aos objetos.

Os(as) usuários(as) podem não apenas estudar as coleções de forma independente e fazer comentários sobre objetos individuais, como, quando necessário, podem também montar suas visitas às exposições digitais. Os membros das chamadas comunidades de origem (*source communities*), descendentes de produtores(as) de objetos históricos em coleções de museus etnográficos, podem agora informar sobre os objetos de seus ancestrais, definir outras histórias e interpretações, contribuindo assim para uma diversidade de vozes em nova contextualização.

A comunicação digital dos museus, além disso, proporciona em seus sites maior transparência sobre as instituições e as suas ofertas específicas; livro de visitas; coleta de sugestões, projetos e eventos⁵³ pode ser um custo-benefício aplicado em tempo hábil de longo alcance e com recursos de financiamento público a serem captados.⁵⁴ Ao contrário dos aldeamentos turísticos (assim) é atualmente em museus, ao lado de grupos-alvo acessíveis localmente no desenvolvimento a longo prazo das comunidades do Patrimônio, que de

⁵² <<http://www.philognosie.net/index.php/article/articleview/163/>>; acesso em 03 de novembro de 2013.

⁵³ Por exemplo, a publicação de 2003-2009 do *Museum der Weltkulturen* em Frankfurt am Main em formato Web 1.0 o *E-Zine: Journal Ethnologie* como plataforma interdisciplinar para ciências preparado para artigos científicos populares nas áreas de Museu e da Universidade; bem como para os museus, o que poderia anunciar nacionalmente por suas exposições aqui. (ver também Rein 2003, p. 163. <<http://journal-ethnologie.de/Deutsch/index.phtml>>; acesso em 03 de novembro de 2013. Desde 2013, o Museu oferece no Web 2.0 sua primeira rede interativa para o intercâmbio científico e artístico sob o nome de: „Weltkulturen-Openlab“ em Gottwal, 2013. <<http://www.weltkulturen-openlab.com/>>; acesso em 03 de novembro de 2013. Sem mencionar o uso de várias ofertas de mídia social e redes de museus com as opções associadas, deve-se notar neste ponto que a maioria dos museus até agora não tem treinado adequadamente o pessoal para as exigências constantes de cuidados com a qualidade e das propostas que poderia atender.

⁵⁴ Assim, por exemplo, recolhe atualmente o museu histórico frankfurt para financiar o projeto de exposição “Cidade laboratório entrar nas muralhas” (de 5,00 até 5.000,0 Euros) em: startnext.de / cidade laboratório. Mais informações estão disponíveis em: www.startnext.de / cidade de laboratório.

acordo com a Convenção de Faro (Europarat EUR 2005)⁵⁵, para se identificar continuamente com o património cultural do museu, e participar de sua autoridade interpretativa e, portanto, querer ser envolvido na criação de uma “mais-valia cultural”⁵⁶, uma ‘comunidade património’

é nada mais e nada menos que uma comunidade de pessoas que sentem certa pertença do património cultural, o que eles querem receber e transmitir... [e] é onde a herança não é lugar ou Estado, respectivamente, definido... Os herdeiros não são iguais, quer profissionais ou amadores, residentes ou visitantes, autores e leitores, especialistas ou amadores. Nenhum deles tem plena autoridade para interpretar. A comunidade património é heterogênea, certamente discordam em muitas coisas, mas estão unidas para abordar a obra com que ela se constrói.⁵⁷

Sem limite de acesso, a comunidade património está aberta no tempo e no espaço e, em contraste com outros legados, a parte da herança, é uma apropriação do espírito sem direitos de propriedade, que através da expansão se enriquece ao invés de diminuir.⁵⁸ O uso das mídias sociais oferece muitas oportunidades, mas também perigos em termos de entrega concentrada de experiências de educação e o projeto consciente de museu mundos do conhecimento.⁵⁹

O uso das mídias sociais oferece muitas oportunidades, mas também perigos em termos de uma entrega concentrada de experiências de educação e do conhecimento consciente do museu mundos do saber. De acordo com o autor e jornalista de negócios Nicholas Carr:

⁵⁵ <<http://conventions.coe.int/Treaty/EN/Treaties/Html/199.htm>>; acesso em 25 de outubro de 2013. Artigo 2b: “a comunidade herança consiste de pessoas que valorizam aspectos específicos da herança cultural que desejam, no âmbito da ação pública, manter e transmitir para as gerações futuras.”

⁵⁶ Dolff-Bonekämper, 2008, p. 236.

⁵⁷ *Ibid.*, p. 239. Ver também Rein, 2010.

⁵⁸ *Ibid.*, p. 239. Artigo 4a da convenção: “todos, individual ou colectivamente, tem direito a se beneficiar do património cultural e contribuir para o seu enriquecimento.”

⁵⁹ Tradicionalmente, a instituição do museu tem organização hierárquica “*top down*” e um(a) diretor(a) / é nominalmente responsável por tudo que acontece na respectiva casa e que deve ser publicado. A integração de meios de comunicação social de tal estrutura “*top-down*” envolve um potencial revolucionário, uma vez que aqueles só trabalham para uma estrutura “*bottom-up*” onde cada um tem permissão para entrar e decidir.

Muitos estudos... têm mostrado que nossa carga cognitiva pode aumentar já substancialmente ao alternar entre apenas duas tarefas. Nosso pensamento é prejudicado, e aumenta a probabilidade de que nós negligenciemos informações importantes interpretando erroneamente.⁶⁰

Ele também se referiu à Internet como:

por natureza, um sistema de interrupção, uma máquina para distração e redução da atenção⁶¹... Toda vez quando nossa atenção está em outra coisa, nosso cérebro tem que se reorientar e faz uso dos nossos recursos intelectuais... O cérebro precisa de tempo para se ajustar a uma nova meta para lembrar as regras que exige esta nova tarefa, e se afastar da interferência cognitiva anterior, das atividades e efeitos contínuos. O que... decidir o que lembrar e o que esquecer? A palavra-chave no contexto de consolidação da memória é a atenção. Guardar certas memórias e, tão importante, fazer conexões entre elas, exige uma forte concentração que pode ser suportada pela repetição ou intenso compromisso intelectual e emocional. Quanto maior a atenção, mais clara a memória.⁶²

Estas declarações confirmam as minhas experiências durante a ação *Tweetup* para IMT13 – infelizmente, apenas os cliques foram contados e não as memórias de longo prazo dos twitteiros na própria exposição.⁶³

No futuro, será tarefa dos museus perceber o seu potencial criativo do quadro de educação possível e fazer experiências conscientes.⁶⁴ O inconsciente está rastejando sobre cada vez mais tempo e acelerando as estruturas, a ação global pós-moderna deve ser percebida e finalizada conscientemente pelos museus.⁶⁵

⁶⁰ Carr 2013, p. 210.

⁶¹ *Ibid.*, p. 208.

⁶² *Ibid.*, p. 302.

⁶³ Greisinger (e-mail de 06 de novembro de 2013).

⁶⁴ Veja Rein, 2012. Como exemplo recente de uma exposição de sucesso, com muitas oportunidades de aprendizagem prática e uma diversidade interessante de vozes, eu gostaria de mencionar a exposição na Linden-Museum Stuttgart: "Inca. os reis dos Andes." (de 12 de outubro de 2013 a 16 de março de 2014). <<http://www.lindenmuseum.de/sehen/mediathek/inka-koenige-der-anden/>>; acesso em 10 de novembro de 2013.

⁶⁵ Relacionada com a aceleração do uso contínuo das mídias sociais, o *Slow Media Movement*, desde por volta de 2002 representa um contra-movimento, desde 2009 encontra este movimento, o

Como outros-lugares conceituais, os museus deveriam fornecer às comunidades espaços e tempos do museu para o conhecimento concentrado aos desafios e ao uso responsável das mídias sociais, para preparar e treinar.⁶⁶ O desenvolvimento da mídia digital oferece a todos os participantes, desde já, muitos aspectos, um conhecimento controlado e divertido. Com a extensão de exposições em exibição em um dispositivo móvel, um nível pode ser alcançado usando imagens de vídeo do ambiente real em tempo real que são definidas com informações adicionais (Augmented Reality [AR]).⁶⁷ Através de uma combinação de mundos virtuais com AR, como o exemplo de uma viagem à Idade da Pedra na Bienal Internacional de Cenografia 2013⁶⁸, apresentada pela primeira vez, pode, por exemplo, ser projetada no meio de um vídeo-óculos a reconstrução digital de um Património Mundial da UNESCO para uma experiência em tempo real (tempo de 3D-trip) com informações adicionais (AR) para um ambiente virtual de aprendizagem.⁶⁹ Permanece o desafio de uma fusão fisicamente explorável dos mundos real e virtual.⁷⁰

Da mesma forma, os aspectos de uma *Agency*⁷¹ das coisas de museu (assim como os óculos de vídeo) devem ser deixadas para uma análise mais aprofundada de seu impacto sobre as percepções dos(das) visitantes.

que pode resultar por abstinência consciente da mídia digital em uma maior atenção em público (Costanza, 2013).

⁶⁶ Programas comparáveis estão sendo preparados no Museu de Comunicação de Nuremberg. Agradeço ao historiadora de arte Marion Grether pelas muitas conversas estimulantes (comunicação oral em 29 de outubro de 2013).

⁶⁷ <<http://blog.culture-to-go.com/mediathek/augmented-reality-im-museum/>>; acesso em 05 de novembro de 2013.

⁶⁸ <<http://www.sceno-biennale.com/index.php?id=3381>>; acesso em 10 de novembro de 2013.

⁶⁹ O projeto interdisciplinar “Viagem ao tempo da pedra” de cinco estudantes de mestrado Esther Bartkowski, Sophia Ludwig, Jurgen Otterbach, Jonathan e controle de Marco Wassmer do Departamento de Arquitetura e Design HTWG de Konstanz é uma viagem virtual em 3D através do tempo para mundos antigos de palafitas no lago *Bodensee*. O conhecimento está lá, ao invés de, em contraste com exposições tradicionais, entre os visitantes sobre suas próprias ações. Os dados conhecidos sobre o passado são reproduzidos em realidade virtual e com a ajuda da *Augmented Reality* oferece uma experiência imersiva. Os(as) visitantes terminam a visita entrando em um quarto desconhecido onde devem explorar mais informações auto brincalhonas. Mais informações em: steinzeitreise@web.de. Agradeço aos alunos por esta informação. Os meus agradecimentos vão para a historiadora de arte Céline Kruska por apontar isso.

⁷⁰ Os meus agradecimentos vão para a historiadora de arte Céline Kruska por apontar isso.

⁷¹ Harrison (et al), 2013.

Contra o pano de fundo de suas coleções estão os museus como reservatório de gama infinita de produtos tangíveis e intangíveis da história da humanidade e do presente disponível, concebido com a ajuda daqueles que criam vida e oferecem experiências educacionais inspiradoras. Para eles as comunidades património deveriam permitir lidar com consciência com os desafios do mundo real e virtual.⁷²

REFERÊNCIAS

ASSMANN, Aleida. *Das Kulturelle Gedächtnis an der Milleniumschwelle. Krise und Zukunft der Bildung*. Konstanzer Universitätschriften, Konstanz: Universitätsverlag Konstanz, 2004.

CARR, Nicholas. *Surfen im Seichten. Was das Internet mit unserem Hirn anstellt*. Munchen: Pantheon Verlag, 2012.

COSTANZA, Christina. „Zeiterfahrung und Zeitgestaltung im Social Web. Beschleunigung oder Slow Media?“ In: *Deutsches Pfarrerverblatt*. Heft 7/2013 <www.pfarrerverband.de/pfarrerverblatt/dpb_print.php?id=3409> (Acesso 23.10.2013).

CZERSKI, Piotr. „Wir, die Netz-Kinder.“ *Zeit-Online*, 23.03.2012 <<http://www.zeit.de/digital/internet/2012-02/wir-die-netz-kinder/komplettansicht>> (Acesso 23.10.2013).

Dolff-Bonekämper, Gabi. „National – regional – global? Alte und neue Modelle gesellschaftlicher Erbekonstruktion.“ In: *Acta Historiae Artium, Tomus 49*. 235-241, 2008.

DOLFF-BONEKÄMPER, Gabi. “Memorable Moments -Chosen Cultural Affiliations.” In: Blaive, Muriel; Christian Gerbel; Thomas Lindenberger (Hg.). *Clashes in European Memory. The Case of Communist Repression and the Holocaust*. Innsbruck [et al]: Studien-Verlag. 143-153, 2011.

⁷² Agradeço ao etnólogos Reiner Zapf e ao egiptólogo Heinz Felber pelos muitos anos de apoio e os comentários críticos e mais sobre o texto.

DOLFF-BONEKÄMPER, Gabi. “*The social and spatial frameworks of heritage – What’s new in the Faro Convention?*” In: Council of Europe Publishing (Hg.). *Heritage and Beyond*. Strasbourg: Council of Europe Publishing – Éditions du Conseil de l’Europe. 69-74, 2009.

FOUCAULT, Michel. “Andere Räume.” In: *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Barck, Karlheinz u.a. (Hg.), Leipzig: Reclam Verlag. 34-46, 1990.

GOTTWALS, Gernot. “Die Fliegenmaske aus Angola geht online.” In: *Frankfurter Neue Presse*, 09.06.2013. <<http://www.fnf.de/nachrichten/kultur/Die-Fliegenmaske-aus-Angola-gehtonline;art679,557803>>; acesso em 02 de novembro de 2013.

GREISINGER, Sybille. “Legendär! Die 13. Mai-Tagung. Bonn 23./24.5.2013.” In: *Museum heute* 44. 76-80, 2013a.

GREISINGER, Sybille “#IMT 13. Der Internationale Museumstag 2013 in den Sozialen Medien.” In: *Museum heute* 44. 87-90, 2013b.

HARRISON, Rodney; Sarah BYRNE, Anne CLARK (Hg.). *Re-assembling the Collection. Ethnographic Museums and Indigenous Agency*. Santa Re: SAR Press, 2013.

MARQUARD, Odo. *Zukunft braucht Herkunft. Philosophische Essays*. Ditzingen: Reclam Verlag, 2003.

REIN, Anette. “Fremd gehen – anders sehen. Museum der Weltkulturen. Ethnologie zwischen Schule, Universität und Museum.” In: Hg. Kraus Michael & Mark Munzel, *Museum und Universität in der Ethnologie*. Marburg: Curupira Workshop. 155-172, 2003.

REIN, Anette. “What is a museum – a collection of objects or a network of social relationships?” In: *MUSEUM AKTUELL* 174. 45-52, 2010. <<http://www.bundesverband-ethnologie.de/kunde/assoc/15/pdfs/Rein-2010-What-is-a-museum...0001.PDF>> (Acesso 04.11.2013).

REIN, Anette. “Competences and responsibilities of ethnographic museums as global actor.” In: *Ethnolog* 22. 193-213, 2012. <<http://>

www.bundesverband-ethnologie.de/kunde/assoc/15/pdfs/REIN-2012-Competences-and-Responsibilities.pdf> (Acesso 04.11.2013).

REIN, Anette. "Three seconds and the instant experience of Presence! Presenting contemporary issues and aspects of participation in museums." In: *MUSEUM AKTUELL* (no prelo).

RITTELMEYER, Christian. "Schule – Lehranstalt oder Bildungslandschaft?" Vortrag in der Gesellschaft für Bildung und Wissen. 02.04.2012 <<http://bildung-wissen.eu/fachbeitraege/schule-lehranstalt-oder-bildungslandschaft.html>> (Acesso 01.11.2013).

RITTELMEYER, Christian. *Bildung. Ein pädagogischer Grundbegriff*. Stuttgart: Kohlhammer, 2012.

URCHS, Ossi; Tim COLE. *Digitale Aufklärung. Warum uns das Internet kluger macht*. München: Hanser Verlag, 2013.

ÍCARO ARGOLO FERREIRA

ROSE BASSUMA

EMANUELA BRITO

**Do clássico ao contemporâneo:
uma análise sobre a educação e o mundo virtual**

Em mundos diversos a educação existe diferente
Paulo Freire

Introdução

Este trabalho tem como proposta realizar um levantamento conceitual acerca da educação clássica, traçando seu caminho de transição ao contexto educacional contemporâneo.

Para isto, apresentam-se os principais dados históricos desta concepção educacional, que a princípio parece recente, devido ao fato de estar relacionada com os instrumentos provenientes dos avanços tecnológicos, mas que historicamente tem sua origem, em conceitos da pedagogia tradicional.

Trata ainda, acerca da busca por novos conhecimentos como sendo algo que permeia a Universidade tanto no que se refere ao conhecimento conservador da memória passada, quanto a sua permanência ao longo dos séculos, atravessando a influência sócio-econômica.

Na esteira da reflexão aqui proposta, é analisado a estruturação da docência no mundo virtual. Para tanto, evoca-se a hierarquização

ção do desenho didático apresentada por Silva (2008), no qual a didática no processo de construção dos conhecimentos no mundo virtual é instrumentalizada através de três abordagens diretas e complementares: conteúdos de aprendizagem, propostas de atividades e atuação nas interfaces.

Modelos clássicos e tradicionais da educação

Necessária à sobrevivência humana e à transmissão da herança cultural, a educação esteve sempre presente nos diferenciados grupos desde os tempos mais remotos.

A organização social e do trabalho eram passadas, na interação entre os sujeitos, através da troca de experiências diretas. Assim, para Vianna (2006), a educação não se dá apenas nas escolas, mas em todos os lugares onde os indivíduos estejam desenvolvendo o seu processo de aprendizagem, mesmo quando não têm o direito assegurado a permanecerem nas instituições de ensino.

A Educação, em sentido amplo, representa tudo aquilo que pode ser feito para desenvolver o ser humano e, no sentido restrito, representa a instrução e o desenvolvimento de competências e habilidades.

Cada teórico, em seu momento histórico, compreendeu o processo de ensino e de aprendizagem de maneira própria. Assim, cada nova teoria procura substituir as anteriores, incorporando em si os aspectos de cada elaboração histórica. Procuram romper com modelos “tradicionais” e propor os modelos “modernos”.

Nesse contexto educacional, influenciado até a década de 80 pelas ideias de Skinner e por suas propostas de condução do processo de ensino e de aprendizagem por meio de condicionamentos, reforços e por uma instrução programada (Ferrari, 2008), percebeu-se entre educadores e pesquisadores, a necessidade de investigar como o conhecimento em si se processa. Gerando, assim, como aponta Martins (2004), implicações no direcionamento do trabalho didático. Dessa forma, atribuindo um papel ativo ao sujeito na construção do conhecimento.

Destacam-se em especial os trabalhos de Piaget e Vygotsky, apontados por Menin (1966), suas discussões possibilitaram uma nova compreensão das relações entre aprendizagem e desenvolvimento. Resultaram em outro olhar para o trabalho didático escolar.

Piaget foi um epistemólogo preocupado com a gênese do conhecimento humano. Sua teoria, denominada de Epistemologia Genética ou Teoria Psicogenética, defendia que desde o nascimento, o indivíduo constrói o conhecimento. Considerou muitos fatores que interferem nessa construção, tais como as estruturas operatórias, as experiências, o meio, dentre outras que são importantes para aquele que está aprendendo e, conseqüentemente para aquele que está ensinando. Piaget, a partir da teoria da epistemologia genética colaborou com um novo referencial para explicar a construção do conhecimento pela criança.

Vygotsky (1991) relaciona a educação com a produção material dos homens, como um processo histórico e cultural. Por meio da mediação, o professor tem possibilidade de assegurar aos alunos, os conhecimentos historicamente acumulados e a compreensão da realidade.

Uma das características mais marcantes da contemporaneidade é a constante mudança. Este processo de mudança nas abordagens de aprendizagem não pode ser visto separado da cultura organizacional existente, uma vez que esta influência determina a forma e o grau possível da mudança dentro da organização.

A transformação cultural possibilita evolução dos aspectos educacionais, já que qualquer processo de mudança educacional pressupõe a participação de pessoas que possuem experiências de vida. Teixeira (2002) esclarece que educar para a mudança define a capacidade dos educandos de integrarem-se ao mundo de hoje.

Nesse sentido, procurar superar tais desafios consiste em compreender e criticar as teorias pedagógicas, fundamentadas em ideologias dominantes no contexto da sociedade capitalista contemporânea.

Para tanto, torna-se necessário romper os limites dessa conjuntura para efetivar uma proposta pedagógica baseada no método

dialético de apropriação do conhecimento científico escolar. No entanto, como apontam Duarte (2005); Saviani (2005), o pensamento educacional no Brasil não avança significativamente em relação à crítica que estabelecem entre a escola tradicional e a escola nova. A educação brasileira apresenta, ao longo de sua trajetória, forte influência da pedagogia tradicional de orientação religiosa.

Características do modelo educacional vigente no Brasil, as pedagogias tradicional, nova e tecnicista, estão fundamentadas em teorias pedagógicas “não-críticas”. São baseadas no positivismo, desconectada da sociedade. Com diferentes enfoques, Saviani (2005); Taffarel (2011) caracterizam estas teorias que ora enfatizam os recursos, ora enfatizam os métodos, a avaliação e a organização, conferem à ciência o papel de formar indivíduos por meio de conhecimentos objetivos e neutros.

É inquestionável o valor da educação como uma peça fundamental para a conquista do desenvolvimento sócio-econômico de um país. Segundo Elliott (2005), o processo pedagógico exige o comprometimento e o compromisso, bem como a parceria entre os diferentes elementos que compõem o universo educacional em propiciar um efetivo trabalho pedagógico, que reconhece os direitos dos sujeitos de terem garantidos o acesso, a permanência, bem como uma educação de qualidade, conectada com os avanços sociais.

A influência e caracterização capitalista no contexto clássico da educação

A busca por novos conhecimentos é algo que permeia a Universidade tanto no que se refere ao conhecimento conservador da memória passada, quanto a sua permanência ao longo dos séculos.

Sob a égide da globalização no contexto do neoliberalismo econômico e abertura total de fronteiras aos países para o livre trânsito das unidades de capital, acabam por fomentar intensa internacionalização das relações econômicas, sociais, culturais e políticas das nações. No livro “*Uma nova cultura no contexto da globalização*”

(1999), Chermann remete exatamente a uma reflexão que discute este contexto, o papel da Instituição numa época de intensa modernização.

As Tecnologias da informação são reflexos do mundo difuso e conseqüentemente difundido, fato que reverte o papel do conhecimento no processo de produção. Esta relação constitui o binômio capital/trabalho acrescido pela tríade capital/trabalho/conhecimento. Justificando de tal forma o chamado “conhecimento útil”.

De tal maneira, convergir para um mundo globalizado é um grande desafio. O computador e suas ações de informatização das tecnologias aliado ao conhecimento e prática docente constitui-se enquanto ferramenta fundamental neste processo. O que se torna mais notório no ambiente universitário, mesmo sendo a universidade uma instituição milenar de resquícios hegemônicos pela antiguidade católica, mas tensionada pelas relações contemporâneas internacionalizadas.

Em sua dimensão simbólica, a Universidade desempenha papel de produtora de códigos culturais e perpetuadora de compromissos com a educação, sendo para esta tarefa instrumento de construção de uma sociedade consciente de seu papel potencializador.

A educação, em seu patamar universitário, é um instrumento fundamental para enfrentar os desafios deste mundo contemporâneo globalizado e competitivo. A função da universidade como “casa de liberdade intelectual”, como aponta Chermann (1999, p.16), é de extrema importância, pois nesta há espaços para críticas acerca da autonomia do ensinar e aprender; essencial ao processo educativo autêntico.

No cenário capitalista atual as novas tecnologias da informação podem desempenhar um papel-chave no sentido de viabilizar o desenvolvimento. A mudança do caráter na Universidade contemporânea, então, segue uma lógica do pós-modernismo; por ser dinâmica que permite o domínio das relações entre nações que se estabelece na relação entre comunidades acadêmicas, viabilizando a relação interculturalista facilitada por meio de uma “aldeia global” muito bem conceituada por Marshall McLuhan (1964, p.106).

Nesta faz-se essencial o princípio ao autoconhecimento e das culturas entre si. Vale salientar que a relação entre homens/tecnologia implica diretamente na configuração de uma nova imagem mundial. Um processo de difusão do fluxo do conhecimento que minimizam fronteiras entre povos. Introduzir esse acervo tecnológico ao ensino superior pode permitir o acesso generalizado aos trabalhos acadêmicos e culturais produzidos por todo o mundo.

E isso remete uma nova configuração do saber além de criar relações entre Universidades que cooperam entre si e transporta para o virtual o que até então se encontrava Institucionalizado, fomentando assim novas perspectivas do saber em meio ao processo de globalização. O novo estilo de vida com os sistemas de “redes” demonstram consonância com o pensamento de Ianni:

(...) O processo de globalização é também um processo civilizatório (...) as culturas são expressões de modos de vida e trabalho, tradições e esperanças, formas de ser, sentir, agir, pensar e sonhar. O intercambio das culturas, traços, padrões e valores, sistemas e outros elementos é também necessariamente um intercambio de indivíduos, coletividade e nacionalidade. Uma migração múltipla, contínua e reiterada por todos os cantos do mundo tecendo o difícil intrincado diálogo de modos de ser e imaginar tecendo novos contrapontos de múltiplos singulares, de tal maneira que todos e cada um lançam outras universalidades (IANNI,1992, p.58).

O sociólogo Octavio Ianni faz alusão à sociedade global e consequentemente conectada a essa verdadeira “aldeia global” espécies de “um pouco de tudo compartilhado”, conectado e mencionado ao longo das discussões, que permite o estreitamento dos laços e autonomia entre indivíduos e comunidades acadêmicas, utilizando instrumento ativo de inclusão digital onde cada um pode encontrar-se no conhecimento de forma dinâmica de informações.

A Universidade de hoje e consequentemente do futuro, atua na produção, disseminação, mas, sobretudo essa relação se dá permanentemente ligada com todo mundo e não esgotada em si própria de forma cíclica.

No contexto global, a Universidade de Portugal vivenciou um projeto que decorre até os dias atuais e pode ser acrescido neste ce-

nário. Docentes em Parceria com o Pró-Reitor para a inovação em ensino a distância; Antonio Teixeira desenvolveu o *Modelo Pedagógico Virtual Da Universidade Aberta (2007)*. Esse modelo pioneiro em Portugal foi o primeiro totalmente virtual desta Universidade. A experiência durou (2006/2010) e se estende até a atualidade.

O novo momento de disseminação do saber, desenvolvido sob um novo modelo capitalista instaurado, nos convida a repensar novos trajetos para a universidade do futuro. A Universidade Aberta, desde o início, institui um modelo o qual atua como instrumento ativo de inclusão digital do conjunto da comunidade, daí a importância da grande atenção conferida pela universidade na preparação dos seus docentes para esse embate digital.

A experiência desse modelo possibilitou ao projeto assegurar a máxima qualidade desse processo de “conhecimento digital”. A Universidade estabeleceu um complexo e intensivo programa de formação docente continuada, obedecendo aos mais rigorosos padrões internacionais. Partindo da realidade desenvolvida através do modelo de novas universidades e conseqüentemente novos docentes que já configuram a nova realidade mundial, percebeu-se que a experiência acaba por se tornar uma demonstração de uma nova idéia de universidade, de modo que docentes obtiveram o reconhecimento e avaliação internacional prestigiados.

O novo modelo pedagógico é, neste sentido, um instrumento permanentemente inovador que nos permite olhar o contexto atual de inúmeras universidades que já desenvolvem o projeto de “universidades abertas” vislumbrando um futuro dialogando com metodologias que percorrem novas realidades, ou melhor, contextos de reorganizações pedagógicas que se tornaram importantes, pois voltar-se para o mundo virtual, possibilita novos contextos de ensino e aprendizagem.

Vale ressaltar que no universo de educação em rede esta pode ser desenvolvida de forma bidirecional o que constitui a relação (docente-discente) e multidirecional, (entre docente-discente; discente-docente e comunidade). Numa relação de muitos para muitos, onde todos aprendem de modo interdisciplinar e multiacadêmico e

multirreferencial, de modo a problematizar o conhecimento científico com responsabilidade, através do arcabouço metodológico virtual compartilhado entre indivíduos que almejam conhecimento.

Do clássico ao contemporâneo, aspectos da transição do modelo educacional de docência

A ciência positivista, com sua carga de racionalidade, influenciou a educação através de várias correntes de pensamento, como a Revolução Científica, o Iluminismo e a Revolução Industrial.

Seus princípios (epistemológicos e filosóficos positivistas), presentes no estudo da natureza, começaram a ser aplicados aos fenômenos sociais e inúmeras foram as influências do velho paradigma, no processo educacional. O modelo da ciência que explica a nossa relação com a natureza esclarece também, a maneira como aprendemos e compreendemos o mundo.

Por isso, na concepção da educação tradicional, predominou um sistema hierárquico, autoritário e dogmático, fragmentado pela divisão do conhecimento em assuntos, especialidades e subespecialidades, estabelecendo um contexto linear e mecanicista, que dava ênfase ao conteúdo e ao resultado, sem uma prática reflexiva. Uma abordagem pedagógica centrada no professor, como detentor do saber, que reproduzia uma relação de poder e a subserviência do aluno.

Em decorrência dos avanços tecnológicos, sucessivas descobertas científicas foram revelando um mundo completamente diferente do universo mecanicista. E surge uma nova visão de mundo, muito mais ampla, reforçando que o princípio da separatividade (ou compartimentabilidade) estabelecido pelo paradigma cartesiano-newtoniano, não mais responde a integração indivíduo/conhecimento.

As mudanças sócio-políticas e econômico-culturais durante vários séculos trouxeram significativas alterações no processo da prática pedagógica dos docentes, possibilitando novos aportes teóricos e

metodológicos, em função das necessidades e demandas. A revolução tecnológica e da informação impõem acentuadamente profundas mudanças nas relações sociais e conseqüentemente no processo educacional, e neste sentido, os docentes vêm interiorizando novas leituras sociais dessa nova realidade.

Nesse cenário de novos desafios, o indivíduo é compreendido cada vez mais como sujeito indiviso, que constrói o conhecimento usando as sensações, as emoções, a razão e a intuição. E nesta perspectiva surge um novo perfil de docente, transdisciplinar, que articula saberes de forma significativa, numa concepção do aprender a aprender, vinculado a uma tônica: a negação das formas clássicas da educação escolar. O paradigma da prática reflexiva transformou-se em reação contra a ideia de que saberes ensinados e teóricos, eram suficientes para agir com eficácia.

Surgem novos procedimentos metodológicos, capazes de substituir a compartimentação por integração, desarticulação por articulação, a construção de uma política educacional condizente com a realidade, em oposição a um currículo, que vê o ensino como determinante da aprendizagem, o aluno como espectador passivo e um professor disciplinador, controlador, que monopoliza a relação e a informação.

A formação do docente na contemporaneidade, como perspectiva reflexiva, necessita de uma política de valorização de desenvolvimento profissional e pessoal, reforçando sua responsabilidade como novo ensinante e aprendente, que saiba ouvir, observar, refletir, problematizar conteúdos e atividades, interagir com o aluno e sistematizar. Vivenciar na prática a concretude de ações capazes de subsidiarem a construção de uma política educacional congruente com a realidade.

Morin (2003, p. 10) fala da educação como elemento fundante para o desenvolvimento humano, segundo ele “Educação é uma palavra forte: Utilização de meios que permitem assegurar a formação e o desenvolvimento de um ser humano; esses próprios meios.” Já sobre formação, Morin conceitua como “conotações de moldagem e conformação”.

Segundo o autor a educação edifica em cada pessoa o que há de melhor no indivíduo, o que há de propriamente humano, assimilando uma cultura que favoreça o pensar aberto e livre.

As novas pautas da educação emergente sinalizam novas construções do ensinar, do aprender, contribuindo para a autoformação do indivíduo, e neste contexto, a mediação do docente reforça decisivamente a condição do ser cidadão. Conforme salienta Roldão:

Saber produzir essa mediação não é um dom, embora alguns o tenham; não é uma técnica, embora requeira uma excelente operacionalização técnico-estratégica; não é uma vocação, embora alguns a possam sentir. É ser um profissional de ensino, legitimado por um conhecimento específico exigente e complexo (ROLDÃO, 2007, p.102).

A autora considera relevante que o docente, na sua competência, saiba ver o aluno como sujeito singular, dotado de inteligências múltiplas, com diferentes estilos de aprendizagem e, conseqüentemente, diferentes habilidades em resolver problemas.

Segundo Macedo (2012, p.179), é necessário discutir as questões curriculares e também formativas, como preocupação pedagógica atual e como uma pauta importante da práxis educacional inserida no mundo virtual. É pertinente esta reflexão, porque a eficácia da ação pedagógica dependerá cada vez mais da capacidade dos docentes, em construir respostas diferenciadas frente à heterogeneidade dos alunos e a complexidade de seu contexto de trabalho.

Fundamental aprofundar o debate coletivamente (docentes, alunos, comunidade) na construção de um currículo, que tenha uma dimensão dialética e plural, fundamentado no princípio da complexidade e multirreferencialidade, figurados como tônica no mundo da educação virtual.

Um currículo que dialogue com a práxis, a teoria, as vivências acumuladas no processo de aprendizagem, a flexibilidade, a horizontalidade, a inclusão, enfocando uma metodologia que valorize a pesquisa, trabalhos coletivos, apropriando a qualidade do processo de ensino-aprendizagem, numa perspectiva em que o espaço escolar e os docentes reflitam a formação e a prática educativa,

comprometidas com princípios e valores, nas diversas dimensões e aspectos da vida humana. Nesse sentido, Perrenoud reflete sobre competências:

O reconhecimento de uma competência não passa apenas para identificação de situações a serem controladas, de problemas a serem resolvidos, de decisões a serem tomadas, mas também explicitação dos saberes, das capacidades, dos esquemas de pensamentos e das orientações éticas necessárias (PERRENOUD, 2002, p. 19).

A educação emergente do Século XXI requer docentes comprometidos com o processo de mudanças aceleradas, integrando ao currículo princípios da multiculturalidade, complexidade, multirreferencialidade e interdisciplinaridade – como aponta Ferreira (2013), a interdisciplinaridade refere-se a uma abordagem que contempla a vertente epistemológica e metodológica, e é, senão uma forma de produção do saber que integra os conhecimentos disciplinares. – descortinando e apropriando conhecimentos, através de mecanismos de participação, descentralização e flexibilidade nas decisões tomadas por grupos interdisciplinares. Uma construção dialética que busque a autonomia intelectual, comprometida com o desenvolvimento social e sustentável.

Necessário, se faz, portanto, mobilizar esforços na mudança de paradigmas, na releitura de novos saberes, comprometidos com a qualidade da educação pública e com mecanismos de uma política de intensificação ao acesso e permanência dos alunos das escolas públicas nos espaços das universidades públicas, integrando docentes partícipes da ética na formação de seres humanos.

A docência no mundo virtual: didática e práxis

Para dar seguimento à discussão apresentada nos tópicos anteriores, este ponto propõe uma análise geral, superficial, sobre os aspectos que envolvem a prática docente no contexto educacional do mundo virtual.

Para tanto, evoca-se a hierarquização do desenho didático apresentada por Silva (2008), no qual a didática no processo de construção dos conhecimentos no mundo virtual é instrumentalizada através de três abordagens diretas e complementares: conteúdos de aprendizagem, propostas de atividades e atuação nas interfaces.

Sobre os dois primeiros pontos, Palloff e Pratt (2002), caracterizam como fundamental definir de modo objetivo os resultados a se alcançar; escolher o material de estudo adequado ao público-alvo; e viabilizar um roteiro previamente sistematizado em tópicos.

Estabelecido tais pontos, os autores refletem a importância da navegabilidade, da interação constante, para a participação ativa dos alunos. É a navegabilidade um dos pontos em que o docente deve, necessariamente, garantir maior atenção, uma vez que sem espaços de fácil interação e atratividade nos conteúdos, dificilmente haverá aprendizagem. É o ponto onde a interação deve acontecer, ainda, garantindo aos discentes a horizontalidade necessária para a troca de opiniões e concepções referentes ao conjunto do processo de conhecimento.

Para Kenski (2005), e signatários a seu entendimento, aspectos como seleção de atividades, disciplinas e conteúdos, definição de apresentação e tratamento dos conteúdos, são questões de ordem do campo do planejamento da docência. Realizando de modo a expandir a didática como instrumento prático, tal planejamento terá ampliado suas possibilidades de êxito se ultrapassar a condição de mero transmissor de informações, chegando ao ponto maior da educação neste contexto multirreferencial em rede, qual seja, o de proporcionar a ampliação de conhecimentos.

Arnold (2003) em tempo, enfatiza que o planejamento na docência voltada para o mundo virtual, deve trilhar o caminho da transcendência das questões técnicas, para as de enfoque político-educacional. É uma perspectiva que aponta na direção alternativa ao modelo vertical e compartimentado da educação clássica, viabilizando maior interação entre os sujeitos sociais envolvidos no desenvolvimento e elaboração dos conhecimentos de modo colaborativo.

O planejamento, passando pela centralidade da docência no mundo virtual, retoma a discussão presente nos diversos momentos históricos da educação e da pedagogia, quanto a definição da natureza, do nível e do alcance, neste sentido, Arnold conclui que a docência no mundo virtual:

[...] pode assumir uma variedade de configurações, de acordo com o perfil de atuação da instituição proponente, bem como seu papel e compromisso, no contexto geral da educação do país (ARNOLD, 2003, p. 81).

Neste sentido, observando que o planejamento está imbricado ao desenho didático, cumpre salientar que o desenho didático tem reflexos diretos sobre o grau de autonomia do docente. Pouca autonomia docente implica na redução da interação concreta entre os sujeitos em formação, seja no tempo desta interação, ou na estratégia de avaliação. Por outro prisma, garantir maior flexibilidade docente auferindo-lhe maior autonomia, possibilita melhor diagnosticar o perfil do aluno, realizar um levantamento conceitual significativo ao público-alvo e definir com mais elementos os critérios e procedimentos de avaliação.

A garantia de um planejamento que leve em consideração estes aspectos, será o aporte gerenciador para que o docente reúna as condições objetivas de em seu curso promover, de fato, as bases da emancipação do sujeito que busca o conhecimento a seu fim. Possibilita ao docente, como assegura Pesce, uma estrutura que:

Possibilite a leitura crítica das circunstâncias micro e macroestruturais dos sujeitos sociais em formação; voltam-se à aproximação destes sujeitos, na mobilização de ações conjuntas de enfrentamento aos desafios que se lhes apresentam (PESCE, 2009, p. 73).

Nesta linha de reflexão, as questões metodológicas do docência virtual precisam passar da análise internalista, que deslegitima determinantes contextuais em que estão inseridos o cotidiano profissional do docente (fatores sócio-históricos, formação pessoal e profissional). Inobservar elementos históricos insere ambos os su-

jeitos diretamente envolvidos na formação, no patamar de restrição à docência como práxis de emancipação social através dos processos de aprendizagem.

A atuação das interfaces da docência, na dimensão da mediação docente, resgatam-se as etapas propostas no pensamento freireano (1983), como perspectiva de ressignificação para o contexto do mundo virtual: a investigação temática (existentes na intervenção e resposta vinculadas à práxis); tematização do conhecimento (verificadas nas intervenções conceituais que convidam à pesquisa e ao diálogo reflexivo); e a problematização do conhecimento (repensar sobre a realidade).

Em linhas gerais, tal proposta remete ao docente a importância da mediação como método de construção do conhecimento. A docência como um dos sujeitos da comunidade, e não como o sujeito mais importante e empoderado da comunidade. Para que o docente, sensível à diversidade social e cognitiva, dê vez e voz aplicando proporcionalidade e racionalidade na formação.

No que se refere a avaliação, Moreira (2003), destaca que seu papel desempenha função formativa importante, e precisa ser acompanhada e avaliada sob todos os aspectos e direções, não bastando unicamente as ações de avaliação do desempenho dos alunos, mas sobre tudo na atuação dos docentes. Sob esta sinalização, Palloff e Pratt (2004) destacam que a avaliação deve prever os seguintes princípios:

(...) uma avaliação diferenciada: centrada no aluno, dirigida ao professor, mutuamente benéfica, formativa, específica, contínua, enraizada na boa prática (PALLOFF e PRATT, 2004, p. 127).

Outro aspecto importante a se observar, corresponde ao registro escrito. Em que medida o registro escrito é elemento ilustrativo da aprendizagem e avaliação de todos os alunos. Levando em consideração o mundo virtual, a tônica da escrita pode se constituir como aspecto de inibição da participação, já que a escrita requer um conjunto de saberes diferentes daqueles próximos à oralidade.

Neste cenário, compreender a enunciação de outrem significa orientar-se em relação a ela, encontrar o seu lugar adequado no contexto correspondente. Quanto mais números e substancial forem as correspondências feitas entre as palavras e a réplica do conhecimento, mais profunda e real é a compreensão deste sujeito (BAKHTIN, 1997, p. 131-132).

Considerações Finais

A partir das análises conceituais acerca da educação clássica e sua transição contemporânea, perpassada pela influência sócio-econômica e a internacionalização dos conhecimentos, o modelo pedagógico virtual inaugura um modo diferente de entender o ensino superior, fortemente dominado pela valorização da integração social e comunitária dos estudantes; do acompanhamento personalizado da sua aprendizagem e do respeito pelo contexto específico da experiência de vida de cada aluno.

Tudo isso, fazendo uso de uma nova dimensão que marca hoje fortemente a existência humana nascida da implantação de novas tecnologias da informação e da comunicação; o fenômeno da rede.

De tal maneira, a docência no mundo virtual passa pelo planejamento como aspecto de maior importância em sua estruturação, de modo que os desenhos didáticos muito estruturados, rígidos, que não trazem o docente para o centro do processo educativo, mas que, ao contrário, restringem sua atuação às periferias do processo de aprendizagem dificultam a efetivação de uma docência como práxis emancipadora.

REFERÊNCIAS

ARNOLD, S. “Planejamento em educação a distância”. In: GIUSTA, A.; FRANCO, I. (Org.). *Educação a distância: uma articulação entre a teoria e a prática*. Belo Horizonte: PUC Minas Virtual, 2003. p. 177-203.

BAKHTIN, M.. *Marxismo e filosofia da linguagem*. 8. Ed. Trad. M. Lahud e Y. F. Vieira. São Paulo: Hucitec, 1997.

CHERMANN, Luciane de Paula. *Cooperação Internacional e Universidade: Uma Nova Cultura no contexto da globalização*. p.99-106. São Paulo, EDUC, 1999.

DUARTE, Newton. “Por que é necessária uma análise crítica marxista do construtivismo?” In: LOMBARDI, José Claudinei; SAVIANI, Dermeval (Org.) *Marxismo e Educação: debates contemporâneos*. Campinas: Autores Associados, 2005.

ELLIOTT, Tomm. *Reflexões sobre a sala de aula*. Salvador: Editora FIB, 2005.

FERRARI, Márcio. *B. F. Skinner, o cientista do comportamento e do aprendizado*. 2008. Disponível em <<http://revistaescola.abril.com.br/historia/pratica-pedagogica/skinner-428143.shtml?page=1>>. Acesso em 10 out 2013.

FERREIRA, Icaro A.; BASSUMA, R. M. V. P.; SANTOS, E. da S.. *Carreira docente na universidade: seleção de docentes no contexto universitário interdisciplinar*. Anais do III Workshop Nacional em Educação Contextualizada. Juazeiro: EDUNEB, 2013.

FREIRE, Paulo. *Extensão ou comunicação?* 7 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

IANNI, Octávio. *A Sociedade Global*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1992.

KENSKI, V. *Gestão e uso das mídias em projetos de educação a distância*. Revista E-curriculum. São Paulo, v. 1, dez./jul. 2005. Disponível em: <www.pucsp.br/ecurriculum>. Acesso em 20 set 2013.

MACEDO, Roberto Sidney. *Etnopesquisa Implicada, Currículo e Formação. Espaço do Currículo*. v.5. n.1. p.176-183, 2012.

MACLUHAN, Marshall. *Understanding media; the extensions of man*. New York, McGraw-Hill, 1964. Disponível em <<http://before-before.net/80f/s11/media/mcluhan.pdf>>. Acesso em 15 out 2013.

MARTINS, Rosilene Maria Sólton Fernandes. *Direito à Educação: aspectos legais e constitucionais*. Rio de Janeiro: Letra Legal, 2004.

MENIN, M. S. de S.. *Piaget e Vygotsky – um debate possível*. 1966. Disponível em < <http://revista.fct.unesp.br/index.php/Nuances/article/viewFile/41/37>>. Acesso em 10 set 2013.

MOREIRA, M. O processo de avaliação em cursos à distância: reflexão. In: GIUSTA, A.; FRANCO, I. (Org.). *Educação à distância: uma articulação entre a teoria e a prática*. Belo Horizonte: PUC Minas Virtual, 2003. p. 73-88.

MORIN, Edgar. *A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Tradução: Eloá Jacobina. – 8a ed., Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

PALLOFF, R. PRATT, K. Construindo fundamentos. In: GIUSTA, A.; FRANCO, I. (Org.). *Construindo comunidades de aprendizagem no ciberespaço: estratégias eficientes para salas de aula on-line*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002. p. 115-140.

_____. Avaliação dos alunos e dos cursos. In:_____. *O aluno virtual: um guia para trabalhar com estudantes on-line*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2004. p. 111-124.

PESCE, Lucila. Docência Online como Práxis Emancipadora: apontamentos iniciais. In: *Docência em ambientes de aprendizagem online*. CORTELAZZO, I. B. de C. (Org.). Salvador: EDUFBA, 2009.

PEREIRA, Alda; MENDES, Antonio Q.; MORGADO, Lina. AMANTE, Lucia; e BIDARRA, José. *Modelo Pedagógico Virtual da Universidade Aberta. Para Uma Universidade do Futuro*. 2007. Disponível em < <https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/1295/1/Modelo%20Pedagogico%20Virtual.pdf>>. Acesso em 20 out 2013.

PERRENOUD, Philippe. *As Competências para ensinar no século XXI: a formação dos professores e o desafio da avaliação*. Tradução: Cláudia Schiling e Fátima Murad. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

ROLDÃO, Maria do Céu. *Função docente: natureza e construção do conhecimento profissional*. Revista Brasileira de Educação, vol.12 no.34, Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <<http://>

[dx.doi.org/10.1590/S1413-24782007000100008](https://doi.org/10.1590/S1413-24782007000100008)>. Acesso em: 25/10/2013.

SILVA, M. O desenho didático: subsídios para uma pesquisa interinstitucional em ambiente online. In: *Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino (ENDIPE): trajetórias e processos de ensinar e aprender: lugares, memórias e culturas*, 14., 2008, Porto Alegre, Anais... Porto Alegre: [s.n.], 2008.

TAFFAREL, Celi. “Marxismo e Educação: Contribuição ao Debate sobre a Teoria Educacional e a Transição. Campinas”: Revista HISTEDBR On-line, 2011.

TEIXEIRA, L. H. G. *Cultura Organizacional e Projeto de Mudança em Escolas Públicas*. Campinas, SP: Autores associados, 2002.

VIANNA, Carlos Eduardo. *Evolução Histórica do Conceito de Educação e os Objetivos Constitucionais da Educação Brasileira*. Janus, 2006.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ALICE SUZART

TATIANA SCHWARTZ

Crianças e adolescentes no convívio sócio-virtual

Introdução

A pós-modernidade é cenário do desenvolvimento de uma recente configuração social, inaugurada no século XX: o mundo virtual. A noção humana de espaço e tempo comprimiu-se, inovações tecnológicas surgem a cada momento e popularizam-se aparelhos dotados de uma surpreendente capacidade de portabilidade e praticidade. O que se acreditava ser uma influência do universo em rede sobre o que se conhecia como *vida real*, sendo esta espacial, crônica e privada, descobre-se não apenas algo presente em nossas vidas, mas a instância na qual boa parte da existência humana hoje se realiza.

Este universo ilimitado, atópico, acrônico e desincorporado (CHAUI, 2013) tornou-se, no século XXI, uma outra esfera da vida real, de grande importância e papel central na vida das crianças e adolescentes, e não apenas uma extensão lúdica de suas atividades. A consagração do jovem como ser social reconhecido dentro e nas fronteiras de suas múltiplas comunidades de princípios (BAUMAN, 2005, pp. 17-19)¹ passou a estar estreitamente vinculada

¹ “É comum afirmar que as “comunidades” (às quais as identidades se referem como sendo as entidades que as definem) são de dois tipos. Existem comunidades de vida e de destino, cujos membros (...) “vivem juntos numa ligação absoluta”, e outras que são “fundidas unicamente por ideias ou por uma variedade de princípios”.¹ (...) A questão da identidade só surge com a exposição a “comunidades” da segunda categoria – e apenas porque existe mais de uma ideia para evocar e manter unida a “comunidade fundida por ideias” a que se é exposto em nosso mundo de diversidades e policultural.” (...) “Em nossa época líquido-moderna, o mundo em nossa volta está repartido em fragmentos mal coordenados, enquanto as nossas existências individuais são fatiadas numa sucessão de episódios fragilmente conectados. Poucos de nós, se é que alguém, são capazes de evitar a passagem por mais de uma “comunidade de ideias e princípios”, sejam genuínas ou supostas, bem-integradas ou efêmeras (...).” (BAUMAN, 2005, pp. 17-19).

à existência de perfis em diversas redes sociais, nos quais colocam em evidência não apenas matizes de sua personalidade e retratos de suas experiências no “mundo sensível”, mas também projeções de desejos que, muitas vezes, não têm perspectivas de concretizar no ambiente não-virtual.

A partir dessa reflexão, surge o questionamento: como se encontram, nesse contexto, os jovens, que nasceram inseridos numa realidade que parece estender-se – ou talvez desmembrar-se – num mundo fora do tempo e espaço físicos? Buscando saber como lidam com os recursos tecnológicos os nativos da “Nação Digital”, – a “aldeia global” de jovens nativos da era tecnológica – analisaremos, através de diferentes perspectivas, a atividade de crianças e adolescentes constantemente conectados com os espaços em rede.

O jovem como consumidor – emissor de signos e informações no meio virtual

A veiculação em massa de imagens que exploram o hedonismo, superexpondo nas mídias virtuais o corpo jovem – como reflexo da sensualização precoce e “objetificação” do mesmo, estabelecidas com o advento do signo/imagem como produto-chave da lógica de mercado capitalista pós-moderna – tornou-se comportamento recorrente. Publicar recortes visuais de suas vidas (fotos que dão a impressão, aos observadores, de um estado de eterna felicidade) bem como textos concisos portadores de informações facilmente assimiláveis parece mostrar-se uma necessidade para muitos jovens, que buscam, talvez, autoafirmação e popularidade através de *likes*, *tweets* e *hashtags*², numa fuga às insatisfações e insucessos do meio concreto, *offline*.

Através deste comportamento, se tornam grandes vetores e consumidores de mensagens verbais ou, principalmente, não-verbais, pré-fabricadas, apelativas, de alto poder persuasivo e condutoras de opinião. A saturação de conteúdos e a poluição visual, com-

² Ferramentas das redes sociais *Facebook* e *Twitter*.

binadas ao tempo aparentemente reduzido para o cumprimento das inúmeras demandas escolares/acadêmicas e da vida social, vêm conduzindo a uma cultura de “compartilhamentos instantâneos”³ e de análises superficiais.

Com as incríveis facilidades de conexão na Internet, o “bombardeio” de informações engessa as habilidades interpretativas através da confusão e até mesmo letargia provocadas pelo acesso contínuo de *hipertextos* – pontos de contato entre milhões de atalhos virtuais – que acabam também por desviar a atenção, “obstruindo o filtro de informações” humano e “embaçando” a percepção acerca do que é realmente relevante e prioritário. Adolescentes vêm adotando com mais frequência o hábito do *multitasking*⁴, acreditando serem capazes de desempenhar com perfeição as diversas tarefas simultâneas a que se propõem, enquanto, na verdade, eles as executam com eficácia inferior à atingida nas situações em que estão focados em atividades isoladas – como evidencia o estudo pioneiro do pesquisador Clifford Nass, da Universidade de Stanford, Califórnia.⁵

O domínio da imagem, a despolarização e as articulações sociais no início do século

O paradigma racionalista moderno que segregava corpo e alma, sensível e inteligível, matéria e consciência, distinguindo desta maneira *substância* e *indivíduo*, se reconfigura na sociedade contemporânea virtual. A experiência humana, que sempre se deu através do corpo – modo fundamental de ser e perceber – ressurgue no âmbito virtual a partir de uma configuração inédita, um espaço *outro* que transcende a materialidade e é vetor de um universo aberto. Permeada de possibilidades infinitas e imprevisíveis, a cibercultura se afirma (CHAUI, 2013).

³ Referente à ferramenta do *Facebook*.

⁴ Realização de multitarefas.

⁵ A entrevista e exposição do estudo de Clifford Nass estão disponíveis no documentário “Nação Digital”.

O mundo virtual se expressa sobretudo através da percepção visual. Extremamente rentável, o universo das imagens é continuamente explorado para o estímulo do consumo – consumimos publicidade, arte, moda, vídeos musicais e produtos imagéticos nos mais variados formatos. A economia, a política, a sociedade e a cultura se espetacularizam, dando forma ao que Guy Debord caracterizou como sociedade do espetáculo.

(...) Para Debord, o espetáculo é uma ferramenta de pacificação e despolitização; é uma “permanente Guerra do Ópio”, que choca os sujeitos sociais e os distancia das obrigações mais urgentes da vida real (...). O conceito do espetáculo de Debord está completamente ligado ao conceito de separação e passividade, pois em espetáculos consumistas submissos, o homem é afastado da sua vida ativamente produtiva (KELLNER, 2004, p. 6).

Essa noção de alienação através do consumo de imagens encontra respaldo na reflexão de Umberto Eco (2003)⁶ sobre o dispositivo retórico aristotélico da prova por indução: sendo o *exemplo* visual em lugar de verbal, a reação crítica torna-se mais difícil. Em um contexto imperado por imagens, existe uma consagrada manipulação da propaganda direcionada ao consumo, aspecto que, entre outros efeitos, intensifica o fenômeno capitalista global do consumismo.

Entretanto, concomitante ao *globalitarismo* (SANTOS, 2001, p. 46-55) imagético perverso que se imaginou ser uma possível causa da despolitização em massa, surgem múltiplos movimentos civis organizados através de redes sociais, como *Facebook* e *Twitter*. Uma verdadeira onda mundial de protestos populares foi iniciada entre 2010 e 2011 com a Primavera Árabe e o *Occupy Wall Street*. Se por um lado, existe uma intensa manipulação dos jovens exercida pelas mídias, que opera por intermédio do fácil convencimento proporcionado por argumentos meramente visuais, por outro, cresce o número de questionamentos e contestações de padrões pré-deter-

⁶ “ (...) As imagens possuem, por assim dizer, um tipo de poder Platônico: elas transformam ideias individuais em ideias gerais. Então, por educação e por comunicação puramente visual, é mais fácil implementar estratégias persuasivas que reduzam nosso poder crítico” (ECO, 2003).

minamos, a exemplo das ditaduras no Oriente Médio e da condição social imposta pelo capitalismo financeiro monopolista. Os ambientes virtuais, dessa maneira, tornam-se também espaços de mobilização, em que a propagação de denúncias e expressão de insatisfações é imediata, ampliando as possibilidades de participação política para uma quantidade cada vez maior de pessoas e servindo de suporte à organização e realização dos protestos.

O aspecto comportamental: relações interpessoais

A urgência por tempo é marca intrínseca à pós-modernidade, sendo esta, por sua vez, organizada segundo uma dimensão de tempo-espaço comprimida (HARVEY, 2010, p. 257). Realizam-se em *tempo real* buscas online para pesquisas, traduções e satisfação de dúvidas de todos os tipos, fazendo a época em que era necessário se deslocar para uma biblioteca para buscar entre milhares de prateleiras um único livro parecer longínqua, assim como aquela em que se ansiava comprar um disco raro, hoje disponível em rede ao alcance de apenas alguns cliques. Instantâneo é o envio e a recepção de mensagens, fotos e vídeos; instantâneo é o acesso à informação. As relações sociais, por sua vez, parecem ser também cada vez mais instantâneas.

Há uma notória e massiva tendência à superficialização dos relacionamentos interpessoais neste começo de século. Em paralelo ao surgimento de novos arranjos familiares e afetivos mais flexíveis há a simplificação das relações, que são muitas vezes consideradas ideais quando apenas físicas, diminutas e efêmeras. Relacionamentos afetivo-sexuais iniciam-se e esvanecem-se de forma análoga à música e à produção literária contemporâneas – canções na lista da *Billboard*⁷ e *best-sellers* são esquecidos momentos após seus lançamentos.

⁷ “The week’s most popular current songs across all genres, ranked by radio airplay audience impressions as measured by Nielsen BDS, sales data as compiled by Nielsen SoundScan and streaming activity data from online music sources tracked by Nielsen BDS. Songs are defined as current if they are newly-released titles, or songs receiving widespread airplay and/or sales activity for the first time.” Leia mais em: <http://www.billboard.com/charts/hot-100#P76g6ltLp8eGw5wJ.99> acessado em 29 de outubro de 2013.

Sob essa lógica de superficialidade, os *chats*, comentários e *tweets*⁸ permitem a proliferação de discursos fragmentados, sem nenhum compromisso com a veracidade das informações, enquanto sob a máscara⁸ do anonimato, muitos jovens perdem a noção de responsabilidade e se expressam através de palavras agressivas, utilizando o *cyberbullying* como arma de desmoralização gratuita e despropositada de outrem. Espalha-se assim uma sensação de completa invisibilidade e privacidade no âmbito virtual, como se discursos tendenciosos e de teor preconceituoso pudessem ser pulverizados sem a perspectiva de ter de se lidar com qualquer culpabilização ou consequência. Nesse sentido, jovens cada vez mais inseridos numa esfera de individualismo e apoiados na crença de que são impunes no meio digital, – aparentemente protegidos pelas telas e configurações de segurança de algumas redes – ao não definirem seu papel no mundo *online* e não terem claros seus objetivos neste, acabam portando-se de maneira irresponsável e desrespeitosa, uma vez que não conhecem a si o suficiente para praticarem sua liberdade como condição da ética (FOUCAULT, 2004, pp. 1-3).

O distanciamento dos contatos pessoais diretos, complexos, é reforçado com a gênese de um universo digital sem limites e dotado de milhares de possibilidades de conexão. O lado positivo da revolução tecnológica, que seria a promoção de grande acessibilidade e a potencialização de “encontros” entre diversas culturas – através do meio virtual que dispensa a necessidade de locomoção e a presença do corpo físico – se esgota na medida em que muitos jovens passam a privilegiar as relações estabelecidas via Internet, até mesmo com pessoas em outros países, continentes, sacrificando seus círculos sociais próximos, como a família e a escola. Tal perfil, cada vez mais comum, pode ser ilustrado pelos estudantes do MIT – *Massachusetts Institute of Technology*, como observam Rushkoff e Dretzin em seu documentário, que durante as aulas manipulam duas, três ou mais mídias simultaneamente, de modo a não perder oportunidades de contato com amigos ou outros professores, enquanto durante encontros ao vivo com essas pessoas continuam imersos nas

⁸ Ferramentas das redes sociais *Facebook* e *Twitter*.

redes sociais; de modo curioso, por vezes estes jovens se comunicam através de seus dispositivos eletrônicos com outros que estão fisicamente próximos, num mesmo recinto. Um outro exemplo é o dos *otaku*⁹, adolescentes e adultos japoneses viciados em animações e jogos eletrônicos como o *LovePlus*¹⁰, no qual constroem entre seus avatares 11 e figuras digitais relacionamentos afetivos, preferindo estes, perfeitamente controláveis, isentos de conflitos, próprios de um mundo de fantasia, a qualquer contato físico-sexual.

A não-linearidade do pensamento

Já nos anos 60, Marshall McLuhan¹² (1962 apud ECO, 2003) previa uma transformação na maneira linear de pensar, outrora instaurada pela invenção da imprensa. Todd Oppenheimer caracteriza e critica esta forma não-sequenciada de pensamento no livro “*The Flickering Mind*”¹³ no qual o autor estuda a existência de um fenômeno de queda na produção intelectual dos jovens estudantes por conta de uma desestruturação no modelo de ensino e aprendizado.

Seus maiores alvos são as escolas que aderem ao ensino completamente digitalizado e, com isso, promovem o uso exacerbado da Internet, o que acarretaria o estabelecimento de um ambiente de dispersão e ilusão e a impossibilidade da manutenção de um pensamento focado em apenas um objetivo, tornando regra quase absoluta a prática de multitarefas. Oppenheimer aponta para a intensificação da necessidade das crianças pela gratificação instantânea,

⁹ Originalmente japoneses fãs de animes e mangás. Hoje também recebem essa denominação os que são viciados nessas e outras formas de entretenimento, como *videogames*, computadores, entre outros. Veja a reportagem da BBC News Magazine “The japanese men who prefer virtualgirlfriends to sex” disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/news/magazine-24614830>> acessado em 24 de outubro de 2013.

¹⁰ Jogo da empresa japonesa *Nintendo*.

¹¹ Personagens digitais.

¹² Autor do livro “A Galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico”. Citado por Umberto Eco em “Da Internet a Gutenberg” – Conferência apresentada na *The Italian Academy for Advanced Studies in America* em 12 de novembro de 1996.

¹³ Título completo: “*The Flickering Mind – Saving Education from the False Promise of Technology*”. 2003.

consistindo nisto a ilusão – em rede, a qualquer momento qualquer site pode ser acessado, toda dúvida pode ser *online*. A praticamente surreal e ilimitada realidade virtual, portanto, não deveria ser utilizada como parâmetro para a instrução de crianças e adolescentes para seu ingresso na vida prática.

O autor defende, contudo, o uso de computadores nas escolas de forma responsável, uma vez que eles serão, no futuro, instrumento de trabalho da maior parte dos alunos. Muito provavelmente, o mais relevante dentre os instrumentos. O *uso responsável* dos recursos em rede, todavia, é um conceito acerca do qual ainda não há consenso. Por um lado, autores como Oppenheimer (2003) e Christian Rittelmeyer (2007) afirmam ser necessário proteger as crianças dos danos que a exposição massiva à Internet pode provocar – danos estes que podem vitimar não apenas o pensamento, como também o cérebro em si. A comunicação *online*, por outro lado, tende a tornar-se mais necessária a cada instante, e, nesse contexto, privar os alunos da oportunidade de se habilitarem para a utilização das novas tecnologias poderia conduzir a sérias dificuldades no meio laboral. Possuir perfis em redes sociais como o *LinkedIn* ou *Facebook* vem se tornando quase um pré-requisito para a inserção no mercado de trabalho, um aspecto por vezes tão relevante para a contratação e a visibilidade profissional quanto currículos convencionais.

Novas leituras e possibilidades no campo da educação

Observando a conjuntura de maneira mais ampla, é irrefutável o fato de que a forma com que lemos o mundo não é a mesma desde que surgiram os primeiros textos escritos. A análise de Lúcia Santaella (s.d.) acerca dos diferentes tipos de leitores que apareceram ao longo da história distingue três tipos: o primeiro é o leitor contemplativo da era pré-industrial, hegemônico até meados do século XIX; o segundo é dinâmico, filho da revolução industrial e herdeiro da revolução eletrônica, instável, leitor de um mundo permeado de

imagens, sons, cores e signos que se sobrepõem; e o terceiro, por sua vez, faz parte dos espaços incorpóreos da virtualidade. O leitor virtual habita espaços nos quais não precisa estar presente; janelas surgem e desaparecem em segundos e, diferentemente do leitor que manuseia páginas, este não segue a sequência convencional de um texto. Sob a mesma lógica que possuía dentro da cultura oral ágrafa, não é estritamente objetivo, como o homem moderno pretendeu ser. “Trata-se de um leitor implodido cuja subjetividade se mescla na hipersubjetividade de infinitos textos num grande caleidoscópio tridimensional onde cada novo nó e nexos pode conter uma outra grande rede numa outra dimensão” (SANTAELLA, s.d., p. 3).

Apesar de sucessivas e distintas, as emergências de novos leitores não resultam no desaparecimento dos anteriores. O desafio do século talvez seja a conciliação das possibilidades de leitura, mas, independente disso, o leitor *online* promete predominar. Negando as transformações que novas tecnologias proporcionam, somos como povos ágrafos dizendo não ao alfabeto; dizemos não ao desconhecido e defendemos as estruturas que conhecemos como se as que as sucederem fossem destruí-las.

Afirmando-se que o uso exacerbado das mídias virtuais pode deteriorar as formas de pensamento e aprendizado, são negadas as capacidades humanas de adaptação e inovação – essenciais à elaboração dessas mesmas mídias. A exemplo disso, o ensino que sedava em salas silenciosas, nas quais dominava a hierarquia do professor – detentor do direito de fala – sobre os alunos que ouviam, vem gradativamente perdendo espaço. Em seu lugar, essa nova forma de expressão do pensamento se impõe; – multivetorial, por vezes fragmentada, mas também estabelecida através de núcleos de hiper-conexão ou hipertextos, característica do tempo-espaço virtual comprimido – uma forma que, possibilitada pelo desenvolvimento da esfera digital, apesar de ainda ser pouco conhecida e apenas recentemente estudada, já se mostra imprescindível às dinâmicas de interação social dos “nativos digitais”.

Como esclarece James Paul Gee¹⁴:

¹⁴ Professor na *Arizona State University*, Estados Unidos.

Sempre há perdas e ganhos. Quando a imprensa substituiu a cultura oral pela escrita, perdemos várias coisas. Dentre elas, a memória. Pense nos poemas homéricos, a *Ilíada* e a *Odisseia*. Os bardos cantavam milhares de linhas de poesia só de memória. Não fazemos mais isso por causa da imprensa. Foi uma perda? Claro. E conseguir que as pessoas contemplem mais e ajam mais devagar, sem fazer multitarefas o tempo todo, prestando muita atenção durante um período longo – de certa forma, isso se perdeu. Mas é o preço do ganho (GEE, 2011).¹⁵

Considerações finais

Em um momento tão incipiente da consolidação de uma Nação Digital, como é o nosso, ainda não se sabe ao certo o que é excesso e o que é simplesmente parte desta nova conjuntura que se afirma. Entretanto, não há dúvidas de que o mundo virtual não mais se configura como espaço secundário da vida social, mostrando-se parte relevante na realidade de muitas crianças e adolescentes, sendo assim necessário o desenvolvimento instruído de habilidades para a sobrevivência nessa nova esfera de existência na pós-modernidade. Desse modo, deve-se considerar que a privação do contato com as novas tecnologias seria um obstáculo para a inserção dos jovens em diversos círculos sociais e também para o ingresso no mercado de trabalho, que vem tomando como pré-requisito em muitos processos seletivos conhecimentos na área de informática e a criação de perfis virtuais, facilitadores do contato empregador – candidato.

Desde cedo, pais e professores devem estimular os jovens para uma conscientização sobre o seu papel de consumidores e também formadores de opinião no meio virtual, bem como orientá-los na utilização dos aparatos tecnológicos e mídias digitais a fim de evitar abusos, – como a exposição a cargas exageradas de informações e a realização de muitas tarefas simultaneamente— participando diretamente na educação dos mesmos para uma apropriação salutar e responsável de tais recursos. É preciso ainda que essas crianças e adolescentes saibam da necessidade de exercerem sua

¹⁵ Transcrição de sua entrevista disponível no documentário “Nação Digital”.

liberdade de expressão segundo os mesmos parâmetros éticos que regem as relações interpessoais no mundo *offline*, e busquem explorar suas subjetividades para compreender e respeitar o outro, numa espécie de “cuidado de si como prática da liberdade” (FOUCAULT, 2004).

Em acréscimo, as novas tecnologias devem ser tomadas como alternativas de suporte e diversificação das possibilidades de busca pelo conhecimento, – mais dinâmicas e atrativas – e não elementos substitutivos das ferramentas eficientes já adotadas, como os livros didáticos, além das experiências concretas, tácteis, baseadas no convívio direto, que estimulam a cooperação e a valorização do contato ao vivo – fora do plano mediado por aparelhos de uso individual. Transcender o uso de recursos tecnológicos/imagéticos como elementos apelativos ou meios de manter a atenção dos jovens pode ser possível com o estreitamento da relação destes com seus educadores, que devem valorizar no processo de construção do conhecimento a participação e a contribuição dessas crianças e adolescentes com sugestões de leitura e de atividades que estejam em consonância com sua realidade (CERTEAU, 1995, p. 105).

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. *Identidade*: Entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.

CERTEAU, Michel de. *A Cultura no Plural*. Campinas: Papyrus, 1995.

CHAUÍ, Marilena. “Atopia, acronia e desincorporação: da “Phénoménologie de la Perception” à cibercultura”. In: *CONGRESSO DA SOCIEDADE INTERAMERICANA DE FILOSOFIA*, 17. Salvador, 2013.

DRETZIN, Rachel; RUSHKOFF, Douglas. *Nação Digital*. 2011. Disponível em: <<http://gnt.globo.com/gntdoc/videos/1525615.shtml>>; acesso em 18 de setembro de 2013.

ECO, Umberto. *Da Internet a Gutenberg*. 2003. n.p. Disponível em: <<http://www.hf.ntnu.no/anv/Finnbo/tekster/Eco/Internet.htm>> e <<http://www.inf.ufsc.br/~jbosco/InternetPort.html>> acessado em 2 de outubro de 2013.

FOUCAULT, Michel. “A Ética do Cuidado de Si como Prática da Liberdade”. In: *Ditos & Escritos V – Ética, Sexualidade, Política*. Rio de Janeiro: 2004. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/39604359/A-etica-do-cuidado-de-si-como-pratica-da-liberdade-Michel-Foucault>>; acesso em 27 de maio de 2013.

GEE, James Paul. In: DRETZIN, Rachel; RUSHKOFF, Douglas. *Nação Digital*. 2011.

HARVEY, David. A compressão do tempo-espaço e a condição pós-moderna. In: _____. *Condição Pós-moderna: Uma Pesquisa sobre as Origens da Mudança Cultural*. 20. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2010. cap. 17, pp. 257-276.

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia e o Triunfo Do Espetáculo*. 2004. Disponível em: <http://200.144.189.42/ojs/index.php/libero/article/viewFile/3901/3660_2004>; acesso em 10 de agosto de 2013.

OPPENHEIMER, Todd. *Q&A with Todd Oppenheimer, author of The Flickering Mind*. Disponível em: <http://www.booknoise.net/flickeringmind/press/src/QA_oppenheimer.pdf>; acesso em 22 de outubro de 2013.

RITTELMAYER, Christian. Screen culture: Damage to the spiritual, social and physical development of children. In: _____. *Childhood Under Threat: Caught between the Culture Industry and the Technocratic Reform of Education*. Stuttgart, 2007. cap. 2, p. 40-67. Disponível em: <<http://www.waldorflibrary.org/books?task=view&id=1346&catid=88>>; acesso em 17 de outubro de 2013.

SANTAELLA, Lúcia. *A Leitura Fora Do Livro*. s.d. Disponível em: <<http://www.pucsp.br/~cos/epe/mostra/santaell.htm>>; acesso em 13 de outubro 2013.

SANTOS, Milton. *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. 6. ed. Rio de Janeiro: Record, 2001.

SENNETT, Richard. Deriva. In: _____. *A Corrosão do Caráter: consequências pessoais do trabalho no novo capitalismo*. 14. ed. Rio de Janeiro: Record, 2009. cap. 1, pp. 13-33.

_____. Risco. In: _____. *A Corrosão do Caráter: consequências pessoais do trabalho no novo capitalismo*. 14. ed. Rio de Janeiro: Record, 2009. cap. 5, pp. 89-115.

PEDRO DELL'ORTO

Mídia em crise: rumo à era pós-mídia

Introdução

O anúncio de uma era pós-mídia instiga muitos estudos recentes sobre as possíveis mutações nas linguagens das diferentes mídias tradicionais. Esta proposta estética se fundamenta em um fenômeno que teve início nos anos 1980 e 1990: a 'softwarização' das mídias, ou seja, a sistemática tradução de técnicas de criação, armazenamento e edição das tecnologias de comunicação pré-digitais para ferramentas de software. Esta proeminente potência do computador de simular as diversas mídias em um suporte único recondicionou a estética da comunicação simbólica humana, pois, além de incorporar as diversas estruturas linguísticas já convencionadas, trouxe a possibilidade de criar novas linguagens híbridas.

A crise conceitual da mídia ganhou evidência com o acelerado desenvolvimento de novas linguagens na segunda metade do século XX. Diante do potencial tecnológico das ferramentas de comunicação digital, a estética pós-mídia oferece a possibilidade de transgredir as fronteiras entre as linguagens tradicionais e incorpora o desenvolvimento de uma nova escrita cognitiva sensitiva que utiliza um sistema único de criação e visualização de dados – uma combinatória matemática de 0 e 1, traduzida por um software, para ser projetada por um computador metamídia.

Manovich traz o termo metamídia para se referir a ausência da materialidade como fator determinante na criação das formas de enunciação a partir do computador. Pois, se o suporte se tornou único, as formas enunciadas se diferenciam exclusivamente por suas respectivas programações e não mais pelo material dos antigos suportes midiáticos. Ou seja, uma projeção em forma de música ou

de fotografia em aparelhos digitais compartilham a mesma base de dados e o mesmo mecanismo físico.

Este código matemático binário é a estrutura de todas as programações a serem, potencialmente, visualizadas por um suporte digital, seja como jogo eletrônico, fotografia, filme ou qualquer outra forma estética. No entanto, a linguagem matemática dos computadores não é um código decifrável pela percepção humana. Precisamos de uma tradução através de softwares para lermos essas programações como sons e imagens.

Desta forma, o suporte digital simula as ferramentas e a interface dos diversos meios de comunicação, além de criar novas linguagens híbridas, projetadas em telas informáticas que se apresentam como “uma pequena janela a partir da qual o leitor explora uma reserva potencial” (LEVY, 1996, p. 39). Nesta perspectiva revolucionária para a criação e leitura simbólica, a condição pós-mídia nos lança em uma nova era da comunicação humana, quando soterramos o conceito de mídia e criamos novas categorias estéticas para lidar com as formas de expressão do humano.

Mídia em crise

Como observa Lev Manovich, a academia moderna de estudos da cultura segue o conceito de mídia estabelecido pela indústria cultural comercial, que a divide estritamente por tipos de conteúdo: livro, pintura, escultura, fotografia, filme, televisão, etc. Este seleto grupo de tipologias possui fronteiras muito bem demarcadas pelos materiais de seus respectivos suportes de enunciação, os quais desenvolveram seu próprio conjunto de técnicas com poucas sobreposições. Cada mídia possui, portanto, sua propriedade linguística baseada em seus distintos instrumentos materiais de criação, armazenamento e leitura de dados.

Convencionamos chamar de mídia “um tipo específico de técnica artística ou meio de expressão determinado pelos materiais utilizados ou os métodos criativos envolvidos, (exemplo: litografia).

Assim, diferentes mídias possuem diferentes técnicas, meios de expressão e métodos criativos” (MANOVICH, 2013, p. 206).

O advento do computador ‘metamídia’ amplificou a evidência de fragilidades e restrições que o conceito tradicional de mídia incorpora. No entanto, este conceito evidencia incoerências anteriores ao advento das tecnologias digitais, a exemplo da divisão entre televisão e vídeo, pois ambos utilizam a mesma base material (sinais eletrônicos que podem ser transmitidos ao vivo ou gravados numa fita magnética), além de envolverem a mesma condição de percepção – a televisão. Manovich sublinha que a única justificativa para tratá-los como meios separados é sociológica e econômica.

A concepção de que a prática artística pode ser puramente classificada dentro de um pequeno grupo de distintos meios continua a estruturar a organização de museus, escolas de arte, agências financiadoras e outras instituições culturais. Paul Valéry já havia notado que “as nossas belas-artes foram instituídas e os seus tipos e usos fixados numa época que se diferencia decisivamente da nossa” (apud BENJAMIN, 1936, p. 01).

Tipologias como “livro digital”, “cinema digital”, “fotografia digital” surgem para nomear uma crescente produção de novas linguagens geradas a partir dos meios digitais seguindo, assim, a mesma lógica tradicional de categorização que define o conceito enunciado a partir do hardware (suporte físico). Insistir neste sentido significa ignorar que o suporte se tornou único com a crescente hegemonia do computador metamídia e que sua variedade de simulações estéticas passam a ser propriedade exclusiva da programação de códigos binários que projetam formas audiovisuais.

Uma vez que todas as mídias partilham a mesma estrutura de dados e o mesmo suporte, dissolvem-se as fronteiras entre as linguagens, antes demarcadas por seus respectivos instrumentos de enunciação, e o surgimento de mídias híbridas explode.

As mídias híbridas, interface, técnicas, e ultimamente, os pressupostos fundamentais de diferentes formas e tradições das mídias, juntas resultam em uma nova Gestalt midiática. Ou seja, elas se fundem para oferecer uma nova experiência coe-

rente diferente de experimentar todos os elementos separados (MANOVICH, 2013, p. 167).

Diante das incoerências que o conceito de mídia incorpora e da potência de simulação das ferramentas digitais, os estudos da estética da comunicação necessitam recondicionar suas análises para uma leitura que dissolva as rígidas fronteiras entre as linguagens, no lugar de buscar individualidades formais nos distintos materiais de enunciação simbólica.

História da mídia

No interior de grandes períodos históricos, a forma de percepção das coletividades humanas se transforma junto com seu modo de existência. O modo pelo qual se organiza a percepção humana, o meio em que ela se dá, não é apenas condicionado naturalmente, mas também historicamente (BENJAMIN, 1936, p. 02).

Com o poder de ludibriar os sentidos, em diversas medidas, as mídias criam ilusões e convencem a percepção humana que a representação é o real. Este efeito é experimentado de modo distinto entre as gerações e as mídias disponíveis em seu tempo. Do surgimento do cinema, existem relatos de que as projeções dos irmãos Lumière de um trem movimentando-se em direção à câmera causou no público a curiosa sensação de que seriam atropelados. Da mesma forma, as pinturas rupestres já buscavam representar o movimento dos corpos através de suas formas. Iluminadas pela luz de tochas, essas expressões pictóricas simulavam narrativas do real. Provavelmente, em seu tempo, teriam uma potência de ilusão comparável às projeções em película no final do século XIX ou às atuais mídias eletrônicas.

Os principais historiadores da mídia entendem que a primeira forma simbólica de expressão humana foi a fala. Para Santaella, “a capacidade simbólica humana teve início no momento em que o

ser humano se constituiu como tal através da posição bípede e da fala” (SANTAELLA, 2007, p. 135).

Embora sob o disfarce insuspeito da naturalidade, a primeira tecnologia simbólica está no nosso próprio corpo: a tecnologia da fala. Certo estava Freud ao constatar, depois da virada dos anos 1920, que o ser falante é um animal desnaturalizado. A fala nos arranca do mundo natural e nos coloca, sem retorno possível, no artifício (SANTAELLA, 2007, pp. 135/136).

Nesta perspectiva, Macluhan inicia seus estudos sobre as mídias colocando que a fala, como extensão técnica da consciência, “separa o homem e a humanidade do inconsciente cósmico” (MACLUHAN, 1964, p. 97). Para Macluhan:

O poder da voz em moldar o ar e o espaço em formas verbais pode ter sido precedido de uma expressão menos especializada de gritos, grunhidos, gestos e comandos de canções e danças. As estruturas dos sentidos projetadas nas várias línguas são tão diversas como os estilos na moda e na arte. Cada língua materna ensina aos seus usuários um certo modo de ver e sentir o mundo, um certo modo de agir no mundo – e que é único (MACLUHAN, 1964, p. 98).

A teoria do corpomídia, proposta por Helena Katz e Christine Greiner da PUC-SP, amplia a perspectiva do corpo como meio de expressão, pois entende que “é o movimento que faz do corpo um corpomídia” (KATZ e GREINER, 2001, p.10). Esta proposta assinala que “algumas informações do mundo são selecionadas para se organizar na forma de corpo – processo sempre condicionado pelo entendimento de que o corpo não é um recipiente, mas sim aquilo que se apronta nesse processo co-evolutivo de trocas com o ambiente” (KATZ e GREINER, 2001, p. 07).

Se, como conclui Merleau-Ponty (MERLEAU-PONTY, 2002, p. 01), “exprimir não é então nada mais do que substituir uma percepção ou uma ideia por um sinal convencional que a anuncia, evoca ou abrevia”, existem outros códigos de comunicação simbólica enunciados por este corpomídia, anteriores à complexa expressão da fala, como o movimento da dança e os códigos per-

formáticos da sexualidade. Porém os esforços em decifrar o corpo como mídia, ou seja, como suporte físico de enunciação, são escassos, pois o principal interesse dos estudos de mídia são as extensões técnicas do corpo.

O ataque digital

O primeiro desafio da tecnologia digital foi se tornar um ambiente de simulação confortável para as formas estéticas originadas pelas mídias anteriores. Para tanto, além de baratear a produção, esta tecnologia deveria se igualar à qualidade de reprodução técnica dos meios de expressão tradicionais. Algo ainda muito questionado pelos cineastas e cinéfilos defensores da película e por muitos músicos e apreciadores do vinil, mesmo diante dos grandes avanços na definição da imagem e do som emitidos pelos equipamentos digitais.

Apesar da resistência dos amantes da tradição midiática do início do século XX, Arlindo Machado considera que “a tela mosaica do monitor representa hoje o local de convergência de todos os novos saberes e das sensibilidades emergentes que perfazem o panorama da visualidade (e também da musicalidade, da verbalidade) deste final de século” (MACHADO, 1998, p. 02).

De fato, os conglomerados multimídia incorporaram e desenvolveram suas indústrias com base na tecnologia digital e a aceitação desta ferramenta pelos usuários é expoente. Como resultado, estas corporações ampliaram suas operações à uma escala transnacional, concentrando o domínio dos meios de comunicação entre as “sete magníficas”: Time Warner, Disney, NewsCorp, Bertelsmann, NBC Universal, Viacom y CBS. Junto às quatro grandes empresas informáticas e de Internet: Google, Microsoft, Yahoo e Apple.

Castells analisa a comercialização generalizada das mídias e a crescente concentração das empresas de comunicação mediante conglomerados e redes de grupos empresariais multimídia que abarcam, numa integração vertical dos meios, todas as formas de comunicação, inclusive, a internet. Estas corporações multimídia

se estruturam através da conexão com outras redes fundamentais de financiamento, de tecnologia, do setor cultural, de publicidade, de provedores de conteúdo, de agências reguladoras e círculos políticos em geral. Portanto, a principal transformação organizacional dos meios de comunicação, na virada do século XXI, é a formação de redes globais de empresas multimídia interconectadas que se organizam em alianças estratégicas.

As mudanças tecnológicas, numa situação de concentração de propriedade, levou a um maior controle do conteúdo local por parte de estúdios centrais que servem a toda rede. Os conglomerados globalizados explodem em novos mercados e reprogramam com eficiência os mercados regionais a um formato comercial que facilite a conexão com suas redes empresariais.

O funcionamento dos principais agentes sociais (o sistema financeira, os meios de comunicação, as indústrias bélicas, farmacêuticas, alimentícias), em escala global, adotaram este código binário para a produção, armazenamento e distribuição dos seus conteúdos. Fenômeno que acompanha o crescente número de usuários de computadores pessoais, mesmo em tribos indígenas isoladas. Apesar de vivermos em um ambiente dominado pelos suportes digitais, os usuários pouco sabem sobre o funcionamento desta tecnologia e dos potenciais que ela traz. Neste sentido, Manovich enfatiza a necessidade de uma maior atenção para os estudos sobre a linguagem do software.

Por uma estética pós-mídia

Félix Guattari acredita que “com a junção da informática, da telemática e do audiovisual talvez um passo decisivo possa ser dado no sentido da interatividade, da entrada em uma era pós-mídia e, correlativamente, de uma aceleração do retorno maquínico da oralidade” (GUATTARI, 1992, p. 122). É o devir de uma era que abala estruturalmente o sentido que convencionamos para as mídias.

Para Santaella:

Essa proliferação de “pós-ismos” marca a falha necessária e lastimável de se imaginar o que vem a seguir e o reconhecimento daquilo que, no dizer de Derrida (1978, p. 293), sempre aparece como “o ainda não nomeável que se proclama e só pode fazê-lo, como é necessário, em qualquer momento em que um nascimento está para se dar” (SANTAELLA, 2007, p. 133).

A euforia causada pelo surgimento da tecnologia digital não é sem razão, principalmente, para artistas que sempre buscaram transgredir as fronteiras entre as linguagens. A tecnologia que anuncia uma grande revolução para as formas de expressão e registro humano é o computador metamídia, pois simula as ferramentas de criação e visualização das distintas mídias pré-digitais com base em uma mesma estrutura de dados. Isso significa que se identificamos uma projeção digital como música, fotografia, pintura ou cinema é devido a apropriação da convenção de um meio por outro. McLuhan atenta para o fato de que, no início de uma nova tecnologia, o homem despeja tudo que havia antes produzido neste novo suporte, utilizando as mesmas estruturas e conteúdos, copiando e colando de um meio para o outro.

Neste sentido, Manovich aponta que os softwares vêm substituindo um grande número de artefatos físicos, mecânicos e eletrônicos utilizados no século XX para a criação, armazenamento, distribuição e acesso dos objetos culturais. E compreende que “o software se tornou nossa interface com o mundo, com os sujeitos, com nossa memória e nossa imaginação – uma linguagem universal através da qual o mundo fala, um motor universal através do qual o mundo se movimenta” (MANOVICH, 2013, p. 02).

O teórico russo Lev Manovich elaborou uma proposta para a estética pós-mídia, levando em consideração os problemas conceituais da mídia e a potência da linguagem do software. Para Manovich, o conceito tradicional de mídia enfatiza as propriedades físicas de um material em particular e suas capacidades de representação. Essa concepção, segundo o autor, nos encoraja a pensar sobre as intenções do autor no lugar do leitor. Portanto, as novas categorias devem enfatizar as capacidades e o comportamento do usuário.

Neste sentido, a estética pós-mídia necessita de categorias que possam descrever como um objeto cultural organiza a informação e a estrutura da experiência do usuário desta informação, no lugar de se ater a formas particulares de armazenamento ou comunicação midiática.

Além disso, a estética pós-mídia deve adotar os novos conceitos, metáforas e operações do computador e da era da internet. Em especial, o remix que consiste na apropriação de conteúdos em rede para elaboração de novos blocos de sensações a partir de objetos culturais específicos. Como os DJs que adotam uma música em circulação e inserem elementos sonoros que reconfiguram a obra.

A estética pós-mídia consiste em uma proposta em elaboração que busca transgredir os limites que o conceito tradicional de mídia insere nas formas enunciadas. Diante de uma máquina simbólica que impressiona por sua capacidade técnica de representação, uma nova concepção sobre a estrutura das linguagens se mostra fundamental para acompanhar as espontâneas mudanças na cultura contemporânea.

A morte do cinema e de outras mídias

Alguns livros, como o “Filme na era pós-mídia”, editado por Ágnes Pethö e publicado pela universidade de Cambridge, analisam o impacto da digitalização dos meios de comunicação e sugerem a morte de mídias como o cinema. Sobre a suposta morte do cinema, o artista britânico Peter Greenaway – autor de obras em diversas linguagens como pintura, opera, cinema, videogame, televisão, mas, sobretudo, compositor de formas estéticas híbridas – declara:

O cinema é como se fosse um dinossauro, que tem um cérebro pequeno e uma cauda longa. A morte cerebral ocorre num período curto, mas demora até que a mensagem chegue na cauda, por isso ele demora a morrer. É isso, o cinema é um dinossauro com uma cauda longa: resta saber quando ela vai parar de se debater (GREENAWAY, 2007, p. 19).

Como observa Zielinsky, em seu recente trabalho de arqueologia da mídia, a morte de mídias é um fenômeno comum na história da humanidade. O caso da morte do cinema talvez cause maior espanto, pois esta foi uma das principais mídias do século XX e, ainda hoje, é uma das indústrias mais rentáveis. Apesar de ser evidente a generalizada substituição da película por ferramentas digitais, a gramática cinematográfica, repleta de tiranias impostas pelo material fílmico, persiste na indústria comercial cultural.

A hegemonia da película resistiu ao advento das ferramentas digitais, apesar do comparecimento fundamental do software na construção das obras fílmicas. O principal argumento para sua manutenção consistia na resolução da projeção: a película de 35mm gera quadros com dimensões de (3840 x 2160), acima de qualquer formato digital de captação de imagens em movimento, mesmo do notório Full HD (1920 x 1080).

No entanto, as dimensões da película foram recentemente superadas pelos formatos digitais que prometem ir muito além do formato fixo que a película propõe. A resolução em 4K (4096 x 2160) é uma realidade acessível a cidadãos comuns, porém ainda incompatível com os projetores das salas de cinema. Aos poucos, estas salas estão se adaptando às projeções digitais de alta qualidade, porém ainda são dominadas, em grande escala, pelo projetor de película. Aos artistas que almejam a circulação de suas obras nestes espaços, por determinações do mercado, lhes resta recorrer ao suporte fílmico quando possível. Vale destacar que a película é um instrumento de alto custo, portanto, disponível para o manuseio de poucos.

Neste sentido, deve-se sublinhar que, nos últimos séculos, a proliferação de suportes midiáticos acompanhou o falecimento de inúmeras mídias. Algumas soterradas pelo rápido aparecimento de suportes mais eficientes, com maior potência de simulação ou de manipulação facilitada. Outras caem em desuso devido ao alto custo de produção.

No livro “Arqueologia da Mídia”, Zielinsky busca técnicas remotas do ver e do ouvir soterradas pelo veloz desenvolvimento tec-

nológico. A partir de suas instigantes observações, o autor acredita que, “a longo prazo, o corpo de estudos anarqueológicos específicos deverão constituir uma “Variantologia da mídia”, ou seja, “em vez de procurar tendências obrigatórias, mídia principal ou pontos de fuga imperativos, devemos ser capazes de descobrir variações individuais” (ZIELINSKY, 2006, p. 24).

Conclusões

Reconhecer as mutações que a tecnologia digital causou na escrita cognitiva e sensitiva humana é fundamental para ampliarmos as experiências de criação e leitura com o uso das novas ferramentas de expressão. Porém, apesar da aparente estabilidade do software como linguagem universal, não significa que estamos diante de um meio imortal ou vivendo numa semiosfera melhor ou mais desenvolvida através do progresso humano. Em seus estudos, Zielinsky encontra muitas vantagens na produção de tecnologias da comunicação em outros momentos da história, onde o experimento e o risco possuíam uma ocorrência proeminente.

Se o método de categorização adotado pelo conceito de mídia evidencia incoerências anteriores à tecnologia digital, após o advento do computador metamídia, este procedimento teórico se tornou insustentável para dar conta das múltiplas formas de expressão produzidas na contemporaneidade. A estética pós-mídia reivindica uma nova visão sobre os objetos culturais, mais atenta às experiências do leitor que às intenções do autor e seus recursos físicos. A hegemônica de uma ferramenta única capaz de simular todas as mídias físicas que a antecede não só trouxe a possibilidade de fundir as linguagens e, assim, criar novas formas híbridas, mas de uma interatividade maior entre o leitor e a construção de narrativas virtuais.

A morte de linguagens como o cinema é um efeito desta reconfiguração estética que encontra os limites conceituais alargados devido às ferramentas digitais de criação e leitura simbólica. Porém, isto não significa que o formato comercial cinematográfico deixou

de ser produzido. Ao contrário, a produção foi ampliada devido ao barateamento da realização de um filme com os recursos digitais. No entanto, qualquer reprodução de sua configuração tradicional é uma mera simulação de uma linguagem proporcionada por um material em desuso, neste caso, a película.

Diante destas questões, a proposta estética pós-mídia reconfigura e questiona o entendimento comercialmente estabelecido de mídia e de suas respectivas formas de enunciação. Repensar o conceito de mídia, devido à potência de simulação da tecnologia digital, nos leva a desnaturalizar as estruturas de linguagem convencionadas para os distintos meios e propor novas formas estéticas, em busca de blocos de sensações fluidos e dinâmicos que dissolvam as fronteiras entre as linguagens tradicionais. Como sugere Arlindo Machado, o fenômeno de convergência das mídias para a tela mosaica do monitor digital, “surge, evidentemente, arrastando atrás de si um número incalculável de consequências, desencadeando problemas de toda ordem e são justamente essas derivações que nos devem ocupar daqui pra frente” (MACHADO, 1998, p. 02).

REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: ADORNO et al. *Teoria da Cultura de massa*. Trad. de Carlos Nelson Coutinho. São Paulo: Paz e Terra, 2000. pp. 221-254.
- CASTELLS, Manuel. *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza editorial, 2009.
- GUATTARI, Félix. *Caosmose: um novo paradigma estético*. São Paulo: Ed. 34, 1992.
- GREENAWAY, Peter. *Peter Greenaway: Interviews*. Ed. Vernon Gras, Marguerite Gras. Jackson: University Press of Mississippi, 2000.
- GREINER, Christine e KATZ, Helena. *Por uma teoria do corpomídia ou a questão epistemológica do corpo*. Cuenca: Archivo Virtual de Artes Escénicas (UCLM), 2005.

LEVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34 Ltda, 1996.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. 1. Ed. Campinas-SP: Papyrus, 1997.

_____. *A fotografia sob o impacto da eletrônica*. O fotográfico. São Paulo: Hucitec, 1998.

MANOVICH, Lev. *Software takes command*. Creative commons attribution-noncommercial-no derivative works 3.0 United States License. Version. 20 nov. 2008.

_____. *Post-media Aesthetic*. 2001. disponível em <http://manovich.net/>

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. (Understanding Media). Editora Cultrix. tradução: Décio Pignatari, 1969.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martis Fontes, 1999.

_____. *O fantasma de uma linguagem pura*. In.: A prosa do mundo. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Cosac e Naify, 2002.

PETHÖ, Ágnes (ed.). *Film in the Post-Media Age*. Cambridge Scholars Publishing, 2012.

SANTAELLA, Lucia. *Pós-humanos – Por quê?*. Revista USP. São Paulo. n. 74, 2007.

ZIELINSKY, Siegfried. *Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir*. São Paulo: Annablume, 2006.

LIDIA DE TEIVE E ARGOLO

Viúva, porém honesta: Farsa irresponsável em três atos e um diálogo crítico

Teatro desagradável em diálogo

Ao longo de sua carreira dramatúrgica, Nelson Rodrigues esteve inserido em uma intensa trama dialógica envolvendo valores artísticos e sociais. Aplaudido por intelectuais modernistas de renome na ocasião de sua estreia nos palcos em 1942 com a peça *A mulher sem pecado* e celebrado como modernizador do teatro brasileiro com *Vestido de noiva* em 1943, o dramaturgo passou a considerar o público de intelectuais e artistas como receptor potencial de suas obras.

Além de estabelecer uma troca simbólica com estes interlocutores através da ação nos palcos, parte de sua comunicação ganhava expressão em crônicas e confissões assinadas em colunas de diversos jornais, como pode ser observado no trecho em que se referia ao seu público imaginado:

Nas minhas atuais crônicas de futebol, digo que certos jogadores são carregados na bandeja, e de maçã na boca, como um leitão assado. Essa metáfora também me cabia nos tempos de *Vestido de noiva*. Por vezes, me sentia carregado numa prodigiosa bandeja. Todas as noites, antes do sono, baixava em mim uma obsessão linda: – ‘Hollywood vai me descobrir’. (...) Mas não conseguia fazer a minha segunda peça. Comecei e recomecei umas cinquenta vezes. E não escrevia sem pensar em meus admiradores. Eis o que me perguntava: – ‘O que dirá o Álvaro Lins? E o Manuel Bandeira? E o Pompeu? O César Borba? E o Drummond? Um belo dia descobri que todos os citados, e mais outros, e outros, seriam mês co-autores fatais. Eu era um território ocupado pelos bandeiras, álvaros, pompeus, borbas, prudentes. Cada admiração me comprometia ao infinito (Rodrigues, 2002a, p. 214).

Seguindo essa trilha dialógica¹, é possível perceber que não houve uma linearidade discursiva subjacente à obra dramaturgica do autor, mas que os valores e as concepções artísticas expressas nos discursos e críticas ecoaram na construção das obras, imprimindo nestas a marca que as situa em face do horizonte de expectativa² de seu tempo.

Após alcançar uma recepção positiva e a consagração nos passos iniciais, o autor se inclinou pela criação de um conjunto de peças que tocava em temas relacionados a tabus, como incesto, preconceito racial e conflitos entre familiares. Essa nova abordagem inaugurou uma série de conflitos entre o autor e seus antigos entusiastas que foram, pouco a pouco, desfazendo a adesão à sua proposta dramaturgica. Enquanto isso, ele passou a reforçar a característica séria, densa e abissal de sua obra, expressa na concepção teatral que começou a se revelar: a de um teatro que objetivava lançar as chagas sociais à vista do público sem fazer concessões, ou seja, um teatro desagradável que teve inclusive limites de encenação, já que diversas obras ficaram interdidas muitos anos pela censura.

Quando começou a inserir temáticas próximas do cotidiano carioca em narrativas que foram classificadas como tragédias cariocas, o autor conseguiu obter novas adesões e despertar novas críticas, oscilando entre as recepções que negavam e as que reconheciam o seu talento dramático. Nesse contexto, em 1957, escreveu *Perdoame por me traíres*, uma obra acerca do adultério cometido por uma mulher. A peça despertou reações bastante intensas, revelando o potencial polêmico de seus textos quando se tratava de questionar tabus e questões morais da sociedade.

¹ O diálogo entre Nelson Rodrigues e o público de iniciados, formado de críticos e artistas, que se estabeleceu entre as décadas de 1940 e 1980, foi objeto da pesquisa de doutoramento que resultou na tese “Inter-faces rodrigueanas: dramaturgia, recepção e construção de imagens”, apresentada no Pós-cultura/UFBA em outubro de 2012.

² Segundo Jauss (1994), observar o ponto de partida de uma obra, que significa abordar a pergunta à qual o autor se propõe a responder através da sua criação, constitui um pressuposto fundamental para a sua compreensão. Tal compreensão é possível, segundo Jauss, através da reconstrução do “horizonte de expectativa” diante do qual uma obra foi criada e recebida no passado. Para ele o horizonte de expectativa de uma obra torna possível determinar seu caráter artístico a partir do modo e do grau segundo o qual ela produz efeito sobre um suposto público. Nesse sentido, constitui uma espécie de solo onde as obras são lançadas podem repercutir gerando sentidos na sua realização.

Alguns críticos, que antes expressavam admiração pelas obras do autor, destacaram observações atribuindo uma condição subliterária à peça. Nesse sentido, há um grande volume de escritos de críticos e de crônicas de Nelson Rodrigues, constituindo um momento de destaque na configuração da imagem de autor polêmico que se consolidava.

O crítico Paschoal Carlos Magno publicou no *Correio da Manhã* uma crítica minuciosa acerca de *Perdoa-me por me traíres*, realizando como era sua prática, uma análise acerca do texto, da direção, da participação dos atores e da reação da plateia. Como a peça parece ter lhe incomodado, ele teceu uma análise detalhada comentando ato por ato, separando as partes que acreditava merecer elogios e as partes que considerou de má qualidade, visando destacar a credibilidade que as críticas negativas de seu texto mereciam, na medida em que reconhecia também os méritos da peça.

Na opinião de Paschoal Carlos Magno, o primeiro ato foi admiravelmente bem feito, embora a reação da plateia tenha sido quase nula em cenas chocantes como, por exemplo, uma cena em que ocorre um aborto. Para o crítico, esta reação da plateia seria compreensível, pois a força de Nelson Rodrigues como autor estaria mais nas coisas que dizia do que nas que mandava executar. Já no segundo ato, considerou o crítico, o autor fez “concessões ao folhetinesco, ao barato, ao radiofônico”. O terceiro ato foi considerado o pior: “o autor se perdeu. Já não tem o mesmo ímpeto do primeiro ato. (...) Não encontramos sua verdadeira face no último. A direção não sabe mais controlar o autor como intérprete” (Magno, 2006, p. 328).

Apesar da tentativa de apontar a má qualidade que percebeu em alguns momentos da peça, Paschoal Carlos Magno ressaltou certa força dramática que encontrou na recepção da obra: “O destino de Glorinha já faz parte da inquietação e dos cuidados da plateia. Aí é que se verifica a autenticidade do Sr. Nelson Rodrigues como autor. Pode-se discordar dos temas que escolhe, das suas obsessões como autor, do seu processo de prolongar a vida na arte, da fatura teatral, mas seus personagens são vivos, mesmo quando absurdos (Magno, 2006, p. 328).

Mais tarde, ao escrever na sua coluna recomendando que os leitores fossem ao Festival Nelson Rodrigues³, o autor recuperou a recepção da peça para apontar a força da obra do dramaturgo: “Perdoa-me por me traíres constituiu um impacto na nossa rotina teatral. Foi aplaudida, foi vaiada, e teve, conforme atestam os boletins do SBAT, uma bilheteria recorde (Magno, 2006, p. 365).

Na crônica intitulada “Confrontos e contrastes” Alceu Amoroso Lima discutiu a peça *Perdoa-me por me traíres*, estabelecendo uma comparação entre os romances de Antônio Callado e a obra de Nelson Rodrigues a partir da crítica a esta peça. Para ele, se tratou de uma peça “em que desde o título somos transportados para o mundo da abjeção pura, sem esperança, que por isso mesmo elimina todo valor dramático da obra” (Lima, 1969, p. 78).

A partir de *Perdoa-me por me traíres*, Alceu Amoroso Lima generalizou uma opinião acerca do teatro de Nelson Rodrigues, afirmando que uma absoluta ausência de valores caracterizaria a sua obra teatral, sendo que na peça em questão, esta ausência se manifestaria de modo total, afetando irremediavelmente seu valor artístico. Nas palavras do crítico: “Nela o sentimento da irresponsabilidade absoluta, característica do teatro de Tennessee Williams, redundou no teatro de Nelson Rodrigues, num completo malogro cênico (Lima, 1969, p. 80).

Apesar do tom severo, Alceu Amoroso Lima não colocou a obra do dramaturgo no mesmo patamar de outros tipos de produção que estavam bastante aquém do que os críticos e intelectuais consideravam como artístico: “Seu teatro evidentemente não explora a pornografia, como o fazem os palcos infectos que infestam a nossa cidade. Mas transporta para o palco apenas os resíduos das crônicas policiais, sem que os *faits divers* do crime e da luxúria sejam elevados à categoria de símbolos (Lima, 1969, p. 80).

Nelson Rodrigues se situou nas crônicas sobre a peça em uma posição ambivalente, entre o autor que desagradou o público por mostrar em cena fatos que agrediam a moral e o autor que desagra-

³ O Festival Nelson Rodrigues teve na programação a estreia de *Os sete gatinhos* e a reapresentação de *Vestido de noiva*, *Anjo negro*, *A falecida*, *Senhora dos afogados*, *Valsa nº 6* e *Perdoa-me por me traíres*.

dou o público ao revelar sentimentos que a sociedade costumava esconder. Pelo fato de estar exposto no palco, já que interpretou um dos personagens, ele pôde se colocar como o autor agredido, que presenciou e sentiu o desrespeito da reação direta da plateia diante de uma obra através da qual ele apenas desejava se expressar com liberdade. A vaia e a reação do público repercutiram nas afirmações de que desejava permanecer reconhecido como autor difícil de digerir, que gostaria de se realizar através de sua obra sem fazer concessões ao que esse público desejava ver em cena. Pode-se notar em muitos trechos de suas crônicas esse desejo, como na afirmação: “Ao ser vaiado em pleno Municipal, fui, por um momento fulminante e eterno, um dramaturgo realizado, da cabeça aos sapatos” (Rodrigues, 2002b, p. 288).

Além de fazer das crônicas um espaço para emitir suas considerações no contexto teatral, Nelson Rodrigues utilizou seu próximo texto dramático como mediação para responder e atacar aqueles que desqualificaram sua obra. Nesse sentido, ele teceu a trama de *Viúva, porém honesta* com uma série de ataques subjacentes a representantes de uma série de segmentos sociais, visando, através do humor e da sensibilidade, expressar e comunicar sua indignação inclusive contra os que não aprovaram sua obra.

A narrativa farsesca em linhas gerais

Em 1957, no momento em que Nelson Rodrigues escreveu a “farsa irresponsável” *Viúva, porém honesta*, a polêmica acerca de seu teatro era bastante intensa. A reação manifesta na noite da estreia de *Perdoa-me por me traíres* foi apontada por ele como fonte da inspiração para escrever esta obra de difícil compreensão, repleta de ataques e ironias construídos através da mescla entre situações absurdas e outras que se assemelhavam a situações cotidianas. Nesse sentido, a peça difere radicalmente da maior parte das obras anteriores do autor, já que não revela uma preocupação em retratar de forma verossímil as formas de sociabilidade carioca do período.

A “farsa irresponsável” apresenta uma sucessão de alegorias dos aspectos que o autor desejava criticar na sociedade, nas relações familiares, nas práticas de profissionais da medicina, na moral, nas relações entre a imprensa e a sociedade, na política e na atuação dos críticos de arte. Esse conteúdo crítico permeia a história de Ivonete, uma moça que traía o marido constantemente, mas que depois de ficar viúva, passou a assumir uma fidelidade e devoção obsessivas ao falecido. O pai de Ivonete era dono de um jornal e possuía um poder político que lhe permitia inclusive nomear ministros.

Visando curar a filha da obsessão pela fidelidade póstuma, JB de Oliveira convocou alguns especialistas: uma cafetina polonesa, um psicanalista e um otorrinolaringologista. Além destes especialistas, o Diabo se juntou ao grupo, pois sentia grande atração por viúvas honestas. O Diabo foi ironicamente caracterizado como a figura mais ingênua da trama, aquele que busca encontrar uma mulher honesta e em muitos momentos parece se surpreender com as práticas reveladas pelos outros personagens.

As alegorias que Nelson Rodrigues utilizou se referem a temas como: o abuso de poder praticado pela imprensa, através do dono de jornal JB de Oliveira; a imperícia médica através do Dr. Lambreta, um médico que se limitava a auscultar a respiração dos pacientes e sempre diagnosticava neles casos de gravidez, inclusive em homens, e do otorrino que recomendava a análise dos focos dentários para resolver qualquer problema de saúde; a prostituição, através da cafetina que vendia mulheres; a descrença na psicanálise, através do psicólogo que cobrava o tempo de consulta pelo taxímetro; e, por fim, a falta de credibilidade da crítica de arte, através do crítico de teatro Dorothy Dalton, um fugitivo do Serviço de Assistência ao Menor, o SAM, que havia pede ajuda no jornal e, por não saber fazer nada, é contratado para que o dono faça demagogia por recuperar um menor infrator.

O principal ataque da farsa se direciona à crítica teatral, caracterizada como atividade realizada por profissionais sem competência e sem conhecimento de critérios artísticos. O crítico de teatro Dorothy Dalton era um menor infrator foragido que se deixou levar

pelos interesses demagógicos do dono do jornal, passando a atuar na crítica mesmo sem entender nada sobre arte. Em seguida foi levado a se casar com Ivonete para solucionar uma suposta gravidez diagnosticada de modo equivocado pelo médico incompetente da família. Pouco tempo depois o crítico morre atropelado e é a partir da entrada de Ivonete no estado de viuvez que a trama se desenrola. O crítico transita ao longo de toda a trama como figura inerte que tem muito pouco a dizer. Após a sua morte, passa a representar mais para a trama do que representava em vida, já que esse episódio transforma Ivonete em viúva.

Algumas considerações

No programa de estreia de *Viúva, porém honesta* em 1957, Nelson Rodrigues exibiu, sob forma de expectativas para a realização da peça, mais algumas provocações direcionadas a quem desejava agredir:

Eu vos digo que ninguém entenderá *Viúva, porém honesta*. Não por culpa da peça, mas do teatro que é a mais cretinizante das artes. (...) Como quereis entender *Viúva, porém honesta* se uma experiência milenar ensina que toda a obra dramática implica um equívoco geral, do autor, do intérprete, do espectador? (...) Todos vieram aqui na presunção de que *Viúva, porém honesta* quer dizer alguma coisa. Ninguém admitiria uma peça teatral que não quisesse dizer absolutamente nada. (...) E se, todavia, quereis saber, ainda, o que quer dizer *Viúva, porém honesta*, eu vos direi: sua mensagem é demoníaca. Por demoníaco eu entendo esse impulso que vem de dentro, das profundezas, esse grito irredutível contra tudo e contra todos que falsificam os valores da vida. É essa negação da ordem social, política, familiar ou religiosa que já apodreceu ou que representa verdades esgotadas (Rodrigues, 2004a, p. 297).

Essa peça de difícil compreensão não teve repercussão crítica, figurando como uma obra intersticial, um intervalo de ataque direto, embora alegórico, no conjunto da obra do autor. Nota-se com isso que a opção pelo recurso farsesco e a mescla de elementos ve-

rossímeis a outros que burlam a necessidade de se aproximar da expectativa de realidade, abriram um espaço para uma considerável ampliação do exercício da liberdade discursiva do autor, que não encontrou limites críticos ou acusações que desqualificassem o caráter artístico ou literário de sua obra.

No ano seguinte o tema dos tabus envolvendo relações familiares retornou aos textos do autor, reacendendo a polêmica nas páginas de jornal, para além das entrelinhas das cenas, falas e rubricas das peças. Nesse sentido, o intervalo farsesco se fecha com a obra *Os sete gatinhos*, escrita em 1958, que traz à cena a história de uma família em que as filhas se prostituem com a conivência do pai e reacende a polêmica com críticos que discordavam da forma como o autor expunha as questões morais nas suas obras.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ARGOLO, Lidia de Teive. *O teatro de Nelson Rodrigues: itinerários de uma comunicação artística*. Brasília: UnB, 2007. 123p. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-graduação em Sociologia, Universidade de Brasília. Brasília, 2007.

———. *Inter-faces rodrigueanas: dramaturgia, recepção e construção de imagens*. Salvador: UFBA, 2012. 171p. Tese (Doutorado). Programa de Pós-graduação Multidisciplinar em Cultura e Sociedade, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2012.

JAUSS, Hans Robert. *A história da literatura como provocação à crítica literária*. São Paulo: Editora Ática, 1994.

LIMA, Alceu Amoroso. *Meio século de presença literária (1919 – 1969)*. Rio de Janeiro: Livraria José Olímpio Editora, 1969.

MAGNO, Paschoal Carlos. *Crítica teatral e outras histórias*. Rio de Janeiro: FUNARTE, 2006.

RODRIGUES, Nelson. *Teatro completo de Nelson Rodrigues*. Volume 1. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2004a.

_____. *A menina sem estrela: memórias*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002a.

_____. *O reacionário: memórias e confissões*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002b.

JOSÉ RAIMUNDO RIOS

Barack Obama: espetáculo audiovisual em rede

Introdução

Não seria novidade dizer que a internet é uma importante mídia capaz de disseminar informações com os mais variados formatos que englobam imagem, texto e som. As formas de visualização de mensagens nesse meio ou contexto de comunicação ganhou maior amplitude graças às novas janelas de conexão individuais que atuam enquanto portais instrumentais que reúnem indivíduos em um universo repleto de comunidades. Os meios de transporte para esse mundo são os computadores, smartphones, *tablets*, dentre outros. Audiências que eram medidas através de pesquisas por amostragem, hoje ganham maior precisão graças aos *Internet Protocols* que ficam registrados a cada acesso. É possível, portanto, aferir quantos *IPs* visitaram um site, porém o número de pessoas a visualizar uma mensagem desse sítio pode ser muito maior. A internet, além de sua representatividade enquanto mídia, passa a ser um importante instrumento de pesquisa e até mesmo de espionagem, fato que foi revelado recentemente pelo norte americano Edward Snowden, ex-analista de sistemas da CIA. Isso serve para mostrar que as trocas de informações na rede passam longe da privacidade e bem próximas do controle de grandes potências mundiais. Em campanhas eleitorais presidenciais, informações obtidas previamente são representativas enquanto mecanismo de pesquisa, controle, espionagem e de persuasão de eleitores através de conteúdos de ordem afetiva.

Desde a primeira campanha eleitoral do presidente Obama, a internet foi uma das principais ferramentas de disseminação de mensagens ideológicas tramadas por profissionais experientes no

assunto como Ben Self.¹ Essa atitude na rede mundial de computadores em campanhas eleitorais americanas já havia ocorrido com frequência a partir desde os anos 90, graças à sua capacidade de convergir mídias gráficas, televisivas e radiofônicas e um único contexto, além da possibilidade de interação entre grupos sociais através de um universo virtual.

Apesar das observações mencionadas a respeito do poder da internet, esse artigo seguirá na direção dos espetáculos audiovisuais tramados para transformar a vontade do espectador em favor da escolha do candidato à presidência dos Estados Unidos nas eleições de 2008. Para tanto será discutida a disseminação dessas produções com conteúdo eleitoral através da internet durante o período de campanha. A discussão partirá dos elementos da ordem estética utilizados na construção de um espetáculo audiovisual e que estabelecem diálogos com o imaginário coletivo do eleitor norte-americano. A transformação da imagem do candidato em um herói seguirá o pensamento de Roger-Gérard Schartzenberg que faz alusão à excepcionalidade — triunfo e apoteose ligados a um homem que pretende chegar ao poder – ídolo projetado no sentido ritualístico da política. No campo do espetáculo, além dos pensamentos de Debord, Wolff e até mesmo do próprio Schartzenberg, será apontada a questão sobre o poder de opinião discutida por Bertrand Russell a transportada para o contexto eleitoral americano de 2008.

Para melhor compreender o cenário político digital do ano de 2008 nos Estados Unidos, alguns dados estatísticos a respeito de acessos à internet serão mostrados, objetivando disponibilizar para o leitor informações esclarecedoras sobre a trajetória e grande ascensão do presidente Obama. A construção estética do vídeo de campanha terá especial atenção em relação aos códigos audiovisuais tramados para direcionar os eleitores e eliminar quaisquer dúvidas em relação a Obama que, ao mesmo tempo, conduziram o

¹ Profissional que chefiou a campanha digital de Barack Obama em 2008 onde levantou US\$ 500 milhões para a campanha online que ajudou a vencer a corrida para a Casa Branca. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Politica/0,,MUL1318959-5601,00-CAMPANHA+DE+DILMA+NA+INTERNET+TERA+MARQUETEIRO+DE+OBAMA.html>>, acesso em 06 de maio de 2013.

adversário na contramão descendente. Por fim segue uma análise sobre a distribuição do vídeo publicitário de campanha feito para a televisão e posteriormente distribuído em rede, além do site de compartilhamento de vídeos *You Tube*, bastante utilizado em campanhas eleitorais.

O vídeo aqui analisado será o que representou o lançamento da campanha de Obama em 2008.² Essa produção encontra-se depositada até o presente na conta oficial do presidente na rede *You Tube*: *BarackObamaPresident*.

O espetáculo no vídeo: tramas e construções imagéticas de um candidato

O conceito de espetáculo discutido por Debord, pode suscitar questionamentos direcionados à sua essência com o surgimento das novas tecnologias de produção e veiculação. Se por um lado existe o fazer artístico a serviço do poder, por outro há uma retórica utilizada para atingir o campo afetivo do espectador podendo desencadear determinado comportamento. Nesse sentido, Wolff (2005) apimenta uma discussão acerca do poder da imagem enquanto elemento de importante conexão com o imaginário de um determinado público. O autor faz alusão aos afrescos da Idade Média embasados em retóricas religiosas constituintes de um repertório imagético propiciador de associações imediatas pelas intenções do poder eclesiástico. Essas representações imagéticas, segundo o autor, seguem na direção de uma ilusão imaginária que coloca a imagem em um contexto realista perante seu observador. Trata-se de uma crença em que as imagens não são imagens e sim verdades. O que seria imagem então? Como a imagem pode conferir significados? O espetáculo é composto por imagens ou as imagens são o próprio espetáculo? Para responder a essas indagações é necessário conceituar “imagens” sob a perspectiva do espetáculo. A definição que Wolff (2005) nos traz é a que mais interessa para tratar de vídeo

² <http://www.youtube.com/watch?v=NKGqyMtnO7E>

eleitoral: imagem representa a unidade visual. A partir desta premissa podemos dizer que um conjunto de imagens em sequência ordenada em frações de segundos remete-nos a um filme; a inserção de sons (inclusive a narrativa e a música) representa um produto audiovisual. Existe, portanto, um poder representativo, construtivo e até mesmo destrutivo: o poder das imagens. Essas unidades visuais são capazes de desencadear as mais variadas emoções conforme mostra Wolff:

As imagens são capazes de suscitar aos poucos quase todas as emoções e paixões humanas, positivas e negativas, todas as emoções e paixões que as coisas ou pessoas reais que elas representam poderiam suscitar: amor, ódio, desejo, crença, prazer, dor, alegria, tristeza, esperança, nostalgia, etc. (WOLFF, 2005, p. 19).

O campo afetivo elucidado por Wolff segue na direção de emoções de graças a associações mediadas pelo estímulo externo com o imaginário do espectador. São visualizações que podem ser apontadas enquanto ficcional ou ilusória mesmo quando sua narrativa abraça a veracidade. Em uma campanha eleitoral majoritária a “ilusão imaginária” pode ser conferida aos elementos que fazem parte dos vídeos (imagem, texto e som) responsáveis pela construção imagética do candidato à presidência através de valores morais e éticos partilhados pela população votante. Trata-se, portanto, dos elementos de valor associados ao homem e não no contexto em que ele está inserido. Esse segundo necessitaria de motivos que conferissem valor social mesmo que o ato de votar, para alguns, represente um interesse pessoal: economia, segurança, saúde, dentre outros. É o conceito trazido por Rincón (2010) em relação à mídia do poder e uma cultura política frágil. Nessa perspectiva o autor ainda ressalva:

Desta forma, os governantes se transformam em *telepresidentes* ou líderes que governam “a seu bel prazer”, que têm muito sucesso com o “amor público”, que entretém e motivam seus cidadãos, produzem “democracia de eleições” e se convertem em governos comunicadores e democracias de opinião (RINCÓN, 2010, p. 76).

A colocação de Rincón (2010) sobre os *telepresidentes* mostra-nos, portanto, a midiaticização de um homem público enquanto retórica que ativa as paixões eleitorais, através de códigos audiovisuais que fornecem um ambiente saudável para os espectadores. Nesse ambiente, as imagens transcendem a unidade visual e transformam-se em verdades ficcionais graças ao espetáculo.

Tratando de política eleitoral e da espetacularização objetivando a construção da imagem de um suposto herói que pode ser reconhecido pelos indivíduos, vem à tona o conceito discutido por Debord (1997) que é direcionado à materialização da ideologia na forma de espetáculo. Esse espetáculo é a própria ideologia enquanto fio condutor do empobrecimento, submissão e negação da vida real. Se o indivíduo nega a realidade então ele sequer possui a percepção de que está sendo moldado a escolher um representante. Em uma democracia, o povo possui o poder de legitimar o governante, mas até que ponto existe a consciência desse poder? É aí que entra em cena o entretenimento enquanto forma de domínio das massas na direção de uma preferência política. Nessa perspectiva, Schwartzberg (1977) discute a respeito do domínio do espírito e do coração através do espetáculo. Para ele isso configura uma representação conotativa da realidade direcionada a uma reconstrução que faz lembrar o trabalho do artista. Porém esse artista é o próprio político que, de certa forma, esculpe sua própria estátua. Ele representa a “vedete” do filme eleitoral e ganha maior importância que o cenário e até mesmo a encenação.

O processo eleitoral em uma democracia, especialmente a norte-americana, requer estratégias adequadas ao cenário político vivido pela nação bem como a construção de um herói imaginário capaz de resolver todas as mazelas de um país e acender a chama da esperança em indivíduos com sentimentos beirando a aridez. Schwartzberg (1977) abre outra discussão que perdura na atualidade: a indústria do espetáculo político. Evidentemente que não representa uma ideia nova, pois Burke (2009) mostra em sua obra o mesmo a respeito da construção da imagem do rei Luiz XIV. No século XVII existiam estrategistas habilidosos capazes de criar um espetáculo em

torno do monarca se valendo das artes e seus elementos retóricos.

Anteriormente, Nicolau Maquiavel já mostrava como se adequar às circunstâncias para alcançar objetivos no âmbito do Estado e do governante. Mesmo que a espetacularização não represente um elemento novo na política, Schwarzenberg apresenta formas mediadas para a comunicação de massa e os ajustes para as eleições, enquanto instrumento de persuasão através de ideias. Os gerentes de campanha procuram transformar seus candidatos em personagens com base na representação teatral, cinematográfica e dos gêneros televisivos que atingem o imaginário coletivo.³ Eleitores passam a figurar enquanto espectadores acometidos por mensagens voltadas para o campo afetivo objetivando transformações favoráveis em seguidores ou possíveis disseminadores das ideias. Transformação de um postulante a cargo eletivo como mostra Lima (2009):

Políticos são construídos, discursos são formados, eleitores se transformam em público espectador, enfim, toda a arena é montada para o espetáculo de a política acontecer. “Atores” são ensinados, treinados, vestidos, maquiados para atuarem nesse show, com a missão de convencer eleitores e conquistar sua cadeira executiva ou legislativa. É assim que os responsáveis por campanhas políticas utilizam os meios de comunicação para vender o seu “produto” (LIMA, 2009, p. 02).

A construção desse espetáculo midiático muitas vezes faz com que o senso crítico de um número significativo de pessoas seja silenciado – é o emocional suplantando o racional – a fabricação imagética em torno de um homem público ideal para governar, mesmo que esse indivíduo possua uma vida pregressa questionável.

O entretenimento passa a ser, via de regra, plataforma para a criação de programas e vídeos eleitorais em que o candidato representa como um ator em cena ou até mesmo como um *show man* capaz de conquistar maior número de votantes.

³ Castoriadis (2010) aponta que o imaginário está apoiado nas representações sociais incorporadas e com base em instituições. O Autor mostra que existe um mundo de significações ligado a uma lógica que pode reunir verdade e falácia em uma lógica identitária-conjuntista. É uma lógica da representação que estabelece uma passagem do natural para o social que compreende um mundo de significações instituído.

A estética espetacular do vídeo de campanha de Barack Obama

A comunicação voltada para uma campanha eleitoral reúne diversas mídias que atuam enquanto agentes disseminadores de mensagens tramadas por gerentes políticos conhecedores das atuais circunstâncias eleitorais de um determinado período antecessor às eleições. Dentre esses veículos destacam-se o rádio, televisão, jornal, mídias gráficas com os mais variados formatos e a Internet. Esse processo comunicacional atende a uma unidade de campanha que determina toda ação estética que vai desde a figuração do candidato enquanto ator, até as propagandas eleitorais enquanto espetáculo multimídia. Corroborando com essa premissa, Schwartzberg (1977) faz alusão ao aparato imagético construído para fazer conhecer ou reconhecer algo, através da promoção de uma notoriedade-símbolo visível e marcada pela tangibilidade imaginária. Para tanto o autor ainda complementa:

A imagem serve, portanto, de rótulo. Indica as características – reais ou supostas –, as *performances* deste ou daquele “produto” ou “marca” políticos. De modo que não é exagerado falar em “imagem de marca” A imagem do dirigente passa a equivaler à marca de fábrica e de comércio, utilizada para distinguir os produtos de um fabricante ou as mercadorias de um comerciante. Esse sinal distintivo simboliza a originalidade e o valor ativo do produto (SCHWARTZENBERG, 1977, p.12).

O conceito de “imagem de marca” pode também ser direcionado à “imagem que marca” ou pelo menos traça seus objetivos nesse sentido. Nessa perspectiva, a campanha de Obama em 2008 foi marcada por produções audiovisuais que concentraram o foco no glamour e na oratória mostrando que o candidato poderia (re-) construir seu país por uma ideologia que se opõe ao preconceito racial nos Estados Unidos. Através de uma estética visual foi possível mostrar a história de lutas do postulante à presidência com fotografias em preto e branco, mescladas com imagens em movimento e depoimentos de reconhecidos intelectuais da Harvard University, como o professor Laurence Tribe da escola de direito.

Durante o filme publicitário, senadores em exercício como Kirk Dillard (republicano) e Claire McCaskill mostravam seu apoio – apelos à autoridade que seguiam na direção da construção de um discurso carregado de conteúdo emotivo em busca da adesão de maior número de americanos. Esse *Star System* político compôs um invólucro ou embalagem especial que conferia e atraía a atenção dos espectadores através de técnicas das artes cênicas – caracterização de personagens, cenários, narrativas, música, dentre outros. A interpretação e inflexões nos textos tramados pelos gerentes da campanha buscavam a aproximação entre um candidato negro e público indeciso, branco e conservador – a transformação de um postulante a cargo eletivo em um *superstar* que preenche as lacunas do governo anterior ocupando o “cenário político” e cativando o “público” graças ao seu desempenho (*Idem*, 1977, p. 15).

A retórica musical tendia ao romantismo com pequenas dosagens épicas, como se um novo mito ou herói estivesse nascendo para transformar indivíduos em um refrão musical que clamasse por progresso, justiça, segurança e estabilidade econômica. Apesar da alusão ao refrão imaginário, a música utilizada no vídeo não possui nenhum discurso verbal (letra), pois alguém narra, além das falas dos apoiadores e do próprio Obama. A música, portanto, atua enquanto cimento solidificador do discurso narrado em cena. Esta premissa pode ser ancorada no conceito de poder sobre a opinião discutida por Russell (1975). Para o filósofo britânico existe a centralidade de uma crença popular adormecida e despertada através de sentimentos agradáveis evocados por determinados anúncios que atuam enquanto estímulos comportamentais. No caso em foco, a música no vídeo disseminado para a campanha de Obama não possui nenhum discurso verbal, mas traz consigo o poder de preparar os espíritos dos eleitores para receber mensagens narradas no produto audiovisual, assim como na Idade Média, os fieis assimilavam o discurso da missa, graças às portas afetivas abertas pela música.

Capazes de disseminar conteúdos com imagem, texto e som, os meios de comunicação de massa, sobretudo televisão e Internet,

atuam enquanto importantes veículos disseminadores de conteúdos e buscam conferir certa veracidade em torno do candidato à presidência. Nesse sentido, Aldé (2004) lança mão de um conceito voltado à naturalização daquilo que está sendo mostrado através de uma produção audiovisual cuidadosamente tramada por profissionais da política. É o que a autora chama de estatuto visual da verdade, ou seja, há o pressuposto de que o eleitor acredita em fatos que são visualizados. A preferência por um candidato pode emergir a partir das evidências visuais enquanto comprovações das narrativas verbais. Nesse sentido, a professora Alessandra Aldé complementa:

As imagens que aparecem na televisão tem alto poder de despertar lembranças acerca de fatos noticiados, o que confere ao meio um poder de prova, evidência factual. Esse realismo é específico do meio audiovisual, diferente do poder documental atribuído à mídia impressa (ALDÉ, 2004, p. 186).

Com isso queremos dizer que tudo o que é mostrado em um produto audiovisual político representa parcialmente a verdade, no entanto, os espectadores podem interpretar os fatos mostrados como reais. Isso se deve ao conteúdo emotivo estrategicamente disposto em um vídeo com o intuito de acionar memórias coletivas nos indivíduos no sentido de associações benéficas ligando-as ao ator principal da cena: o candidato. Os comerciais de cunho eleitoral atuam enquanto mininovelas ou até mesmo como documentário centrados no entretenimento. Segundo Lavareda (2009), os gêneros dramáticos possuem melhor facilidade de assimilação e de processamento cognitivo por parte do espectador. As imagens são dispostas, compostas e sobrepostas seguindo critérios estéticos que visam reacender a esperança e o espírito patriota do eleitor conduzindo-o para um mundo em que quase todas as mazelas sociais, políticas e econômicas serão sanadas. São códigos audiovisuais que buscam conferir credibilidade ao ator principal da trama política. Vejamos os quadros abaixo extraídos do comercial da campanha presidencial americana de 2008:



Figura 01



Figura 02



Figura 03



Figura 04

A figura 01 trata da questão étnica, onde o negro aparece em uma faculdade de direito em posição de prestígio quando elogiado pelo professor Laurence Tribe da Harvard University (figura 02). O primeiro momento do vídeo é de viés histórico e conta a trajetória do jovem Obama com desejo de mudança. O vídeo procura trabalhar/construir um homem ainda no anonimato político, porém engajado socialmente. Há alternância de ordem estética colocando as fotos do candidato à presidência em preto e branco (assim como também o candidato e os depoentes em suas etnias) enquanto os depoentes que conferem algum valor ao postulante estão representados em cores. No segundo momento do mesmo vídeo (figuras 03 e 04), Obama surge enquanto político de representatividade recebendo elogios de um senador do partido adversário. De acordo com Schwartzberg (1977) é a tela do poder que confere valor e projeta uma “supervedete” que monopoliza a atenção do público em torno de um *supershow* político audiovisual de cunho eleitoral. É notório que o posicionamento dos dois personagens em cena na figuras 01 e 02 (Barack Obama e o Professor Tribe) mostra lados diferentes da tela, ou seja, um à esquerda e outro à direita. Pensemos que a narrativa do vídeo não

configura o candidato enquanto homem público, mas pretende torná-lo público.

Voltemos para as figuras 03 e 04 que mostram estéticas visuais similares às das figuras 01 e 02, onde Barack Obama emerge como político mais experiente. O candidato democrata aparece posicionado à direita, apesar de representar um movimento contra hegemônico, enquanto um senador republicano (partido adversário) surge à esquerda para legitimar Obama enquanto excelente senador. Há, portanto, um jogo político demonstrado no espetáculo imagético tramado por profissionais de campanha em que “o candidato-produto deve conquistar um eleitorado-mercado e provocar votos-compras” (SCHWARTZENBERG, 1977, p. 223).

O espetáculo tende a seguir uma estratégia para a construção do herói dentro do palco político constituído de um cenário agradável no olhar dos espectadores (eleitores). O suposto esplendor que esse herói imaginário objetiva disseminar é direcionado à certeza de um sonho em que períodos difíceis serão completamente suplantados trazendo de volta o brilho do sol: é o sentimento de mudança disseminado nas massas. Essa disseminação acontece através da criatividade audiovisual atrelada à distribuição maciça através de canais que envolvem a televisão e a Internet. O segundo veículo foi de grande relevância para a campanha e vitória do Obama conforme será visto adiante.

O espetáculo audiovisual em uma atmosfera virtual

As relações sociais ganharam o mundo virtual onde um simples nome associado a uma fotografia pode representar uma amizade sem mesmo um aperto de mão ou uma saudação formal. Essa euforia é mediada por toda a projeção ética conferida ao suposto amigo. Castells (1999), em a *Sociedade em Rede*, trilha as redes interativas enquanto promotoras de laços sociais frágeis. Se por um lado a comunicação online promove discussões desinibidas e sinceras, por outro, muitas amizades também podem sucumbir rapidamen-

te através de um clique. Não é o nosso caso estudar o funcionamento de redes sociais virtuais, mas é importante salientar que o comportamento social e a cultura vêm se transformando graças a modificações significativas nas formas de interações e nos interesses dos usuários da rede. Muitos podem dizer que essas comunidades são consideradas irreais em relação ao plano físico, entretanto, há de se lembrar de que elas funcionam em outro plano da realidade conforme mostra Castells. Afinal, no caso de redes sociais, o computador é mero instrumento a serviço da interação de indivíduo para indivíduo.

A internet teve importante papel para a campanha de 2008 nos Estados Unidos como mostra uma pesquisa da organização *Pew Internet*.⁴ Foi constatado que mais da metade da população em idade de votar utilizou o meio digital com a finalidade política. Também foi aferido na mesma pesquisa que as redes sociais e os sites de compartilhamento de vídeos foram bastante relevantes e decisivos para eleitores indecisos. Essas redes sociais serviram enquanto mídias para divulgar conteúdos audiovisuais. A partir da obtenção de sucesso com essas mensagens, muitos eleitores se transformaram em disseminadores dos conteúdos no intuito de convencer outras pessoas a aderirem à sua preferência política. É uma dinâmica bem próxima do proselitismo religioso em que o fiel a um credo geralmente é tendencioso a convencer os demais a seguir sua religião.

A distribuição de conteúdos eleitorais audiovisuais acontecia através de compartilhamentos de vídeos e mensagens para a rede de amigos. Lavareda (2009) traz um relato do marqueteiro da campanha de Obama em 2008 Bem Self em que o profissional mostra que as redes sociais funcionaram não só enquanto mídia para a divulgação de conteúdos audiovisuais. Para ele era também um caminho para que o cidadão americano acessasse o site oficial de campanha para conhecer as propostas. As mensagens audiovisuais também serviam enquanto direcionadoras de indivíduos, sobretudo aqueles que estavam indecisos em relação à escolha de Barack Obama.

⁴ Dados contidos em <<http://www.pewinternet.org/Press-Releases/2009/The-Internets-Role-in-Campaign-2008.aspx>>, acesso em 06 de outubro de 2013.

Havia uma dúvida de ordem quantitativa que pairava sobre o número de pessoas que acessam vídeos políticos pela internet, pois já era conhecido o número total de usuário da rede (aproximadamente 200 milhões de pessoas). Quem eram esses navegantes virtuais e quais eram sensibilizados pelo vídeo de campanha de Obama? A tabela a seguir, com base na pesquisa da *Pew Internet*, revela como usuários conectados em rede podem ser relevantes e até mesmo decisivos em uma campanha presidencial:

Audiência	Compartilhamento	Disseminação
45% dos americanos assistiram a vídeos online direcionados à eleição. Todos possuíam entre 18 e 29 anos de idade.	33% dos usuários de internet compartilharam o conteúdo político com outras pessoas através de e-mails ou blogs.	52% utilizaram suas próprias redes sociais na tentativa de convencer sua rede de amigos a seguir seu candidato.

Tabela com base na pesquisa da *Pew Internet*

Durante a campanha eleitoral norte-americana muitos vídeos foram produzidos e disponibilizados em canais como o *YouTube*. Não existe, no caso da Internet, uma regra que determine o tempo mínimo ou máximo da execução da produção audiovisual. Essa dimensão temporal é dada pelos estrategistas com base na suposição da aceitação dos internautas. São produções que podem ter 30 segundos ou até 45 minutos. Contudo, os links de todos os vídeos são estrategicamente disponibilizados também nas redes sociais virtuais.

Em “Politics 2.0: a campanha online de Barack Obama em 2008”, um trabalho do professor Wilson Gomes da Universidade Federal da Bahia, há uma importante informação em relação à efetividade na campanha online do presidente americano. Os dados apontam para um público jovem abaixo de 30 anos que acessavam conteúdos políticos na internet. Aproximadamente 2/3 do público dessa faixa etária já havia feito alguma visita ao site dos candidatos bem como fazendo utilização de redes sociais como o facebook

com a finalidade política. Isso representou não só o engajamento político através de doações de ordem econômica, como o compartilhamento de informações entre os indivíduos de cada rede representando um fluxo de informação capaz de multiplicar ideologias construídas em torno de um candidato. Vale lembrar que segundo a *Pew Internet*, aproximadamente 200 milhões de americanos acessaram a internet e isso representou um percentual de 73% da população.

Uma aquisição contratual importante para a campanha de Obama foi ter um dos fundadores da rede social Facebook, Chris Hughes, para coordenar a campanha online. Nesse sentido e de acordo com Gomes (2009) a interação entre usuários se intensificou e com isso houve um direcionamento à mobilização. O conceito *MyBarackObama* ou simplesmente *MyBo* transformou-se em rede social de capital político. A rede de supostos amigos de cada usuário pode representar uma grande teia capaz de disseminar informações de cunho eleitoral para um número cada vez maior de usuários.

Atualmente o presidente Obama ainda mantém um perfil em uma das redes sociais, o facebook⁵, onde divulga suas fotos de eventos, pronunciamentos e críticas como se ele representasse uma das milhares de celebridades que postam algum conteúdo. Alguns vídeos também estão disponíveis nessa rede que ultrapassa 37 milhões de pessoas que demonstraram alguma satisfação quando clicaram da opção “curtir”.⁶ As produções audiovisuais fazem parte do cardápio demonstrativo de ações políticas do presidente objetivando a manutenção do seu poder. Muitos indivíduos utilizam redes sociais que permitem compartilhamento de fotos, som e imagem como forma de autopromoção ou saída do anonimato. Essa dinâmica se assemelha bastante com as formas com que profissionais de marketing buscam a promoção de seus candidatos através da distribuição de conteúdo. O que o difere de sujeitos comuns é o direcionamento de suas ideias que seguem o viés político da representatividade

⁵ <https://www.facebook.com/barackobama>

⁶ Algumas redes sociais apresentam a opção “curtir” enquanto registro e forma de demonstração de que o visualizador de um determinado conteúdo obteve interesse pela informação. Isso não representa, no caso de eleições, que esses indivíduos inclinarão seu voto graças a mensagem visualizada.

através da simpatia. Além da construção ideológica através de códigos audiovisuais, há aqueles que se apropriam das mensagens, compartilham e ainda tentam convencer outros sujeitos a optar pela sua preferência como se todos fizessem parte de uma Casa Branca imaginária.

Tratando de um cenário eleitoral apoiado no sistema político norte-americano, o cientista político Michael Cornfield também salienta que a internet foi a mídia de grande representatividade para a campanha de Obama em 2008. Além do poder de disseminação de vídeos⁷ com conteúdos que suscitaram sentidos e afetos por parte dos espectadores digitais, ainda contou com veículo enquanto canal para adesões e doações para a campanha que culminou na vitória meses depois. A distribuição das produções audiovisuais em redes sociais também tinha a função de direcionar os navegantes para o site oficial de campanha. A história de lutas e conquistas contadas em linguagem documental (cinematográfica) exercia uma função retórica em que a emoção deveria suplantar a razão e ser fato determinante da eleição. Através de atributos construtivos de imagem eleitoral, os vídeos conseguiram direcionar os americanos a acreditar em um herói e com isso eles também fizeram doações que chegaram ao montante que ultrapassou os 600 milhões de dólares de acordo com o jornal Estadão.⁸

Nota-se, portanto, que existe certa identidade dos eleitores em relação à política eleitoral, porém essa atividade envolve paixões desencadeadas por conteúdos audiovisuais motivadores e que propõem um país melhor, mesmo que muitos eleitores possuam a consciência de que nem todas as promessas de um candidato possam ser cumpridas ao final. Por outro lado, existe o espetáculo que atua enquanto agente construtor de uma atmosfera favorável ao candidato a partir do imaginário coletivo e que povoa a imaginação do eleitor no sentido de preferir um representante em detrimento de outro. É a construção de um mito através da virtualidade espe-

⁷ Os vídeos de campanha do presidente Barak Obama estão disponíveis no link: <<http://www.youtube.com/watch?v=NKGqyMtnO7E>>

⁸ Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/impreso,obama-arrasa-recorde-de-arrecadacao,262832,0.htm>> acesso em 08 de outubro de 2013.

tacular transformada em verdade imaginária para muitos eleitores. Esses últimos, por sua vez, também se tornam parte da campanha quando exercem a função de persuadir sua rede de amigos a seguir seu candidato, sobretudo aqueles eleitores que fizeram doações e praticamente carimbaram suas adesões. Nesse sentido Miguel (2000) trilha por caminhos que mostram o mito político enquanto grande poder que pode recusar a razão. Os interesses individuais dos eleitores são transformados em coletividade através da interação social mediada por meios de comunicação de massa que atuam como agentes promotores de uma visão ideal do funcionamento da democracia. Distante da realidade e próxima do romantismo, essa forma tramada por imagens possui raízes fincadas na subjetividade e na emoção.

As redes sociais virtuais conseguem romper o espaço geográfico permitindo troca de mensagens e compartilhamentos ampliando ainda mais a audiência a uma forma de comunicação tramada estrategicamente para convencer indivíduos a seguir a ideia proposta. Nesse sentido a política eleitoral encontra terreno fértil para plantar suas sementes e aguardar a colheita dos frutos pretendidos: os votos. Os vídeos distribuídos nesse contexto representam apenas uma das ferramentas utilizadas para conquistar eleitores, porém seguem a unidade de campanha eleitoral com todos seus símbolos previamente selecionados e organizados por profissionais da política. Esse repertório simbólico é direcionado ao imaginário coletivo do público pretendido.

Conclusões

As discussões sobre o espetáculo em um vídeo eleitoral norte-americano não se findam por aqui, pelo contrário, outras abordagens podem voltar o olhar para a questão: a imagem do poder e a imagem no poder. É a instituição de uma unidade visual figurada da realidade ou a reconstituição dela. Uma produção audiovisual com intuito eleitoral segue na direção da conotação do real que se adequa a uma

linguagem sedutora alicerçada no espetáculo retórico. São definidos títulos (slogans), papéis, cenários e a dimensão estética a ser construída. No papel principal está o que Schwartzberg (1977) chama de “vedete política” e a busca segue na direção da construção de uma “imagem de marca” de natureza heterogênea. Afinal é uma peça que será apresentada para vários públicos e sua compreensão rápida está na centralidade dos objetivos político-eleitorais.

O vídeo da campanha de Obama aqui analisado mostra que uma produção para a TV e internet não está marcada pela sua ingenuidade criativa. Há disposições estéticas que objetivam seduzir o público com relação a escolha de um representante para a Casa Branca. É a tentativa de manipulação do público que, segundo Chomsky (2003), segue na direção da feliz palavra “democracia” que etimologicamente significa povo no poder. Porém esses indivíduos é quem autorizam alguém para o exercício desse poder. Os grupos sociais são atingidos por mensagens que atuam diretamente nas emoções dos indivíduos. Representam eleitores que são transformados em espectadores graças às informações transmitidas em forma de espetáculo audiovisual.

Abordar conteúdos de ordem afetiva pode, em princípio, representar um campo minado devido a seu tráfego permear importantes áreas da psicologia enquanto ciência que estuda as emoções e o comportamento humano. Porém não é nosso objetivo aqui observar o indivíduo e sim como a coletividade atua em rede e estabelece conexões entre outras redes objetivando promover a imagem política de um presidente. É a transformação da vontade de indivíduos na direção de um candidato e o engajamento desses enquanto possíveis atuantes do proselitismo político em uma campanha eleitoral com base nas emoções. Uma realidade espetacular voltada à espetacularização é construída, tramada e mostrada como forma de solucionar os problemas de um país através de imagens estáticas e em movimento guiadas por uma música capaz de abrir caminhos para que o discurso verbal seja mais bem assimilado.

Tratando de um vídeo para ser veiculado na internet é necessário lembrar que existem as interações de sujeitos (virtualmente) que ao

visualizar uma produção político-imagética podem se transformar em um crítico a favor, neutro ou até mesmo contra. Comentários podem vir a surgir e interferir direta ou indiretamente na forma com que os demais navegantes possam interpretar a mensagem explicitada na produção audiovisual de cunho eleitoral. Para que os códigos dispostos em um vídeo político-eleitoral, especialmente em uma campanha presidencial, é necessário que o profissional de marketing não despreze a compreensão popular. Nesse sentido Arendt (1993) nos fornece importantes pistas em relação ao conhecimento a respeito do imaginário coletivo enquanto terreno fértil para o emprego de clichês políticos. A autora destaca que o cientista que perde o fio de Ariadne do senso comum pode ficar perdido em um labirinto e com isso ter suas intenções políticas minadas pelas suas próprias suposições que certamente estarão na contramão do pensamento social dopúblico pretendido. No caso de um regime democrático isso poderá representar uma queda significativa na preferência eleitoral.

A rede pode servir enquanto propósitos construtivos, reconstitutivos e até mesmo destrutivos em relação à imagem de um candidato. A definição desses caminhos dar-se-á através da forma pela qual os elementos imagéticos, sonoros e textuais serão pensados e tramados bem como sua disposição estética dentro de um produto audiovisual para ser disseminado em larga escala. O site *YouTube*, além das muitas redes sociais, representou importante ferramenta de disseminação das ideias do candidato em meio de direcionamento dos visitantes ao site oficial de campanha, onde o navegante podia ter acesso a mais conteúdos sobre Barack Obama, inclusive fazer doações financeiras para a campanha. As redes sociais virtuais e os sites de compartilhamento de vídeos podem representar relevantes meios para seduzir eleitores, mas, por outro lado, podem também ser usados enquanto armas para adversários desconstruírem a imagem de outro candidato através de produtos audiovisuais.

REFERÊNCIAS

- ALDÉ, A. *A construção da política: democracia, cidadania e meios de comunicação de massa*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2004.
- ARENDT, H. *A dignidade da política: ensaios e conferências*. Trad. Helena Martins e outros. Rio de Janeiro: RelumeDumara, 1993.
- BOCCIA, L.; SÁ, N.C. (org). *Ecus cadernos de pesquisa: Pulsações audiovisuais*. Vol. 2. Salvador: Programa multidisciplinar de pós-graduação em cultura e sociedade, 2010.
- BURKE, P. *A fabricação do rei: a construção da imagem pública de Luiz XIV*. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.
- CASTORIADIS. C. *A instituição Imaginária da Sociedade*. Trad. Guy Reynaud. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010.
- COOK, N. *Analysing musical multimedia*. New York: Oxford Press, 1998.
- CORNFIELD, M. Yes, It Did Make A Difference. *Taking Note*. A Century Foundation Group Blog. Disponível em: <http://takingnote.tcf.org/2008/06/yes-it-did-make.html> Acesso em: 22. jul. 2009.
- DEBORD, G. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- GOMES, W.; FERNANDES, B.; REIS, L. SILVA, T. *Polítics 2.0: a campanha online de Barack Obama em 2008*. Revista de sociologia e política V. 7, Vol 34, Out, 2009.
- HERMAN, E.S.; CHOMSKY, N. *A manipulação do Público: política e poder econômico no uso da mídia*. Trad. Bazán Tecnologia e linguística. São Paulo: Futura, 2003.
- LAVAREDA, A. *Emoções ocultas e estratégias eleitorais*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.
- LIMA, A. V. O.; LIMA, E. C. A. *Política e Internet: o ciberespaço para a construção de candidatos*. Paraíba: Universidade Federal de Campina Grande, 2009.
- MIGUEL, L. F. *Mito e discurso político: uma análise a partir da*

campanha eleitoral de 1994. São Paulo, SP: Imprensa Oficial, 2000.

MITCHELL, P. R.; SCHOEFFEL, J. (org). *Para entender o poder: o melhor de Noam Chomsky*. Trad. Eduardo Francisco Alves. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

RINCÓN, O.; MAGRINI, A. L. Meios, poder e democracia na América latina: de celebridades política, poderes midiáticos e democracias de simulação. In: SORJ, B. *Poder político e meios de comunicação: da representação política ao reality show*. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

SCHWARTZENBERG, Roger-Gérard. *O estado espetáculo*. São Paulo: Círculo do Livro, 1977.

TOCQUEVILLE, A. *A democracia na América*. Trad. Neil Ribeiro da Silva. 4ª Ed. Belo Horizonte: Editora Itatiaia, 1998.

WOLFF, F. Por trás do espetáculo: o poder das imagens. In: NOVAES, A. *Muito além do espetáculo*. Rio de Janeiro: Ed SENAC, 2005.

LEONARDO BOCCIA

Comparando cerimônias de abertura olímpicas e seus impactos no legado estético da humanidade¹

Introdução

O centro simbólico da vila Olímpica é o estádio Olímpico. Entretanto, apesar de servir como palco para a apresentação artística da cerimônia de abertura, entre outras partes do protocolo IOC, atualmente, a arquitetura do estádio Olímpico destina mais espaço para acomodar espectadores do que os maiores teatros da história, e como palco, a arena é utilizada como local teatral para representações artísticas e culturais. Isso representa um enorme desafio para as equipes organizadora e criativa das cerimônias de abertura e encerramento dos Jogos Olímpicos. Na verdade, as técnicas para produzir um grande espetáculo em estádios Olímpicos vêm mudando dramaticamente ao longo dos últimos trinta anos. Diversos recursos tecnológicos e de engenharia foram utilizados para alcançar uma dimensão estética de grande impacto tanto para o espetáculo ao vivo quanto para o transmitido pelas mais influentes redes de mídias. Todavia, a criação de um espetáculo de proporções tão grandes demanda estudos inovadores que superem as técnicas tradicionais. Na maioria dos casos, devido à extensão da arena, torna-se necessária a participação de milhares de voluntários, bailarinos, atores e outros artistas. Essa participação massiva e o disciplinado sincronismo da multidão em cena têm atraído críticas que consideram tais formas de representação como o resultado de uma estética totalitária ou hegemônica. Portanto, para analisar espetáculos desse

¹ Em 20 de junho de 2013, este ensaio foi apresentado na *International Olympic Academy* em Olímpia-Grécia, por ocasião do *53rd International Session for Young Participants*: Apresentação disponível em: <<http://www.ioa-sessions.org/program-and-streaming/young-participants>>, acesso em 15 de nov. de 2013. Texto em inglês traduzido para o português por Tatiana Schwartz.

gênero será necessária uma abordagem multidisciplinar e um extremo cuidado ético que vá para além dos interesses estéticos. Como aponta MacAloon (2006):

Insisti que aquele espetáculo tinha de ser tratado com cautela como um gênero performático à sua maneira, envolvido em dinâmicas dialéticas e funcionais complexas com outros gêneros principais, e não só como uma mera alegoria aleatória de tudo o que é incerto no mundo contemporâneo (MACALOON, 2006, p. 15).

Portanto, ao invés de focar em prováveis mensagens ideológicas presentes na maioria das apresentações artísticas das recentes cerimônias de abertura Olímpicas, sem ignorar a relevância de tópicos como: ideologia, estética de Estado, propaganda política ou poluição cultural, multidões e hegemonia, *Soft Power* e poder dos sistemas de produção e distribuição massiva, entre outros, neste artigo eu gostaria de focar principalmente nos esforços criativos referentes ao conjunto de elementos que compõem os cenários fictícios do segmento artístico da *Grand ouverture* dos jogos Olímpicos.

Por isso, eu lanço as seguintes questões: 1) podem as representações artísticas e culturais das cerimônias de abertura Olímpicas ser uma oportunidade única de estudar e aprimorar as criações artísticas em arenas tão grandes como as dos estádios Olímpicos? 2) É possível alcançar novas formas de grande impacto estético em locais tão grandes sem cair na armadilha da estética totalitarista e da propaganda política? E por fim: 3) são as cerimônias de abertura Olímpicas também um espaço para se discutir a diversidade das nações e para ensaiar criações estéticas mais humanizadas para que gerações futuras compreendam a complexidade da globalização e das transformações culturais que estão acontecendo nesse milênio?

Em busca de respostas, neste artigo eu proponho concentrar atenção em alguns momentos-chave em imagens e elementos audíveis, bem como nas mudanças técnicas e recursos tecnológicos adotados nas cerimônias de abertura Olímpicas desde os jogos de Moscou, em 1980, até os jogos Olímpicos 2008, em Pequim. Tais elementos-chave serão extraídos de arquivos audiovisuais disponíveis em páginas da

Internet², combinados com mais dados de pesquisa online e outras referências, e, além das oito edições dos jogos Olímpicos de verão a partir de 1980, devido a notáveis avanços tecnológicos aplicados, serão feitas algumas observações relativas à cerimônia de abertura dos jogos Olímpicos de inverno de 2010, em Vancouver.

Os elementos simbólicos selecionados para compor esse mapa analítico num período de pouco mais de trinta anos de jogos Olímpicos da era moderna revelam tendências e lacunas nas concepções estéticas recorrentes e indicam possíveis mudanças no futuro. Na realidade, uma cerimônia de abertura pode ser uma excelente mostra do poder de modernização de cada país sede, mas esse impulso pode ser também transformado em propaganda política. Estética, ideologia e imaginário social são fortemente relacionados entre si, entretanto, a vaidade de cada nação poderia deixar mais espaço para sequências que emergem da visão holística e criatividade humanas.³

O *ágon* entre as nações deveria, principalmente, ser mostrado nas modalidades esportivas e a dimensão lúdica do segmento artístico nas cerimônias de abertura e de encerramento seria a interface para unir e conectar pessoas e para dissolver conflitos.

Além dessa introdução, esse artigo é composto de outras duas seções. Na primeira seção eu proponho uma concisa análise do conteúdo por meio de comparações entre os segmentos artísticos das cerimônias de abertura Olímpicas desde 1980, e na segunda discuto as principais tendências estéticas e possíveis variações para o futuro.

² Disponível em: <<http://www.olympicceremony.org/>>, e: <<http://www.olympic.org/>>

³ Qualquer trabalho de arte pode ser utilizado para propaganda política, e os artistas não estão imunes a tendências ideológicas e convicções políticas. Entretanto, com 'visão holística e criatividade humanas', eu compreendo a oportunidade de negociar com equipes criativas de artistas para humanizar a forma e conteúdo das produções estéticas, segundo referências éticas que encorajem a aproximação entre pessoas em detrimento da mera autopromoção. Pode-se argumentar que este é um ponto de vista idealista, ainda que a missão do *Espírito Olímpico* seja "construir um mundo pacífico e melhor, o qual requeira compreensão mútua com um espírito de amizade, solidariedade e jogo limpo – o *Espírito Olímpico* busca inspirar e motivar os jovens do mundo para que sejam o melhor que eles puderem ser através de desafios educacionais e de entretenimento interativo. O *Espírito Olímpico* procura inserir e desenvolver os valores e ideais do Olimpismo naqueles que visita e promover tolerância e compreensão nesse tempo cada vez mais conturbado em que vivemos, para fazer do nosso mundo um lugar mais pacífico." Retirado em 11 de Março de 2013 de: http://en.wikipedia.org/wiki/Olympic_spirit Veja também: <<http://www.olympic.org/moscow-1980-summer-olympics>>; acesso em março de 2013.

Enquadramentos-chave e símbolos audíveis

Apesar do boicote conduzido pelos EUA, os Jogos de 1980, em Moscou, produziram uma série de momentos Olímpicos lendários⁴. Uma das ideias mais impressionantes foi a do painel gigante de cartões na arquibancada. De modo a compor designs animados maiores, membros voluntários da audiência seguraram placas de diferentes cores. Durante a cerimônia de encerramento, a imagem da mascote Olímpica Misha – símbolo marcante daquela edição — apareceu com uma lágrima nos olhos. “Nunca antes os jogos Olímpicos haviam assistido a um show de arte tão espetacular como em Moscou – os melhores bailarinos do mundo, a mais extravagante produção em tamanho e complexidade, e um dos maiores compositores do mundo (Shostakovich, que faleceu em 1975), todos colaboraram para este evento!”⁵

No auge da Guerra Fria (1947 – 1991), os jogos Olímpicos de Los Angeles de 1984 também sofreram boicotes políticos. “O Comitê Olímpico em Los Angeles viu a Cerimônia de Abertura como uma competição artística contra o show maciço de Moscou em 1980”.⁶ Ambas as cerimônias de abertura foram exibidas durante a tarde e ambas fizeram uso do sincronismo da multidão para formar grandes desenhos no chão do estádio. Em Moscou foram exibidos vasos “vivos” formando os Anéis Olímpicos e mosaicos com todos os artistas e em Los Angeles para o “Suíte Americana” a marcha de uma banda de 800 membros criou efeitos de movimentos sincrônicos maciços, e como momento simbólico impressionante, 84 pianos de cauda pretos e 1 branco, com orquestra e 200 dançarinos, interpretaram “*Rhapsody in Blue*” de Gershwin. A música popular teve um grande papel na cerimônia de abertura de 1984, e também foram tocadas músicas de Aaron Copland, John Williams, Philip Glass e Beethoven. De acordo com Guegold (1996): “A composi-

⁴ Ver também: <<http://bryanpinkall.blogspot.com.br/2012/07/1980-summer-olympic-opening-ceremony.html>> acesso em Março de 2013.

⁵ Ver também: <<http://bryanpinkall.blogspot.com.br/2012/07/1984-summer-olympic-opening-ceremony.html>> acesso em Março de 2013.

⁶ Ver também: <<http://bryanpinkall.blogspot.com.br/2012/07/1984-summer-olympic-opening-ceremony.html>> acesso em Março de 2013.

ção musical/visual foi intitulada *The Music of America* e foi dividida em seis segmentos retratando diferentes aspectos da cultura americana”.

Os jogos Olímpicos de Seul de 1988 foram o maior evento esportivo e televisivo e o mais divulgado pela mídia na história até então:

“Seul para o Mundo. O Mundo para Seul” foi um proeminente slogan Olímpico, “Harmonia e Progresso” foi outro. De forma similar, o tema meticulosamente planejado na cerimônia de abertura, “Além de todas as Barreiras”, refletiu uma restauração da harmonia para o movimento Olímpico seguindo os boicotes liderados pelos Estados Unidos e União Soviética de 1980 e 1984 e o tema também pretendeu promover uma nova era de relações políticas e econômicas entre a Coreia do Sul e o mundo socialista, mais especificamente com a Coreia do Norte, a URSS, a China, a Hungria, e outros países do Bloco Oriental (LARSON, 1991, p. 75).

Kim Chung-gill compôs uma fanfarra para a entrada da Bandeira Olímpica no estádio, e Kang Suk-hee – ambos professores na Universidade Nacional de Seul – “compuseram *The Fire of Prometheus*, que foi utilizada para o acendimento (*Legend of Fire*) e extinção (*Harmony*) da Chama Olímpica” (GUEGOLD, 1996). De acordo com o relatório oficial dos jogos Olímpicos de Seul, a cerimônia de abertura consistiu de um prelúdio, uma cerimônia oficial e um epílogo, e teve uma duração de três horas a partir das 10:30 da manhã de 17 de setembro de 1988. “As composições das músicas que acompanharam as performances durante as cerimônias de abertura e encerramento envolveram diversas dificuldades, porque elas deviam combinar com as cerimônias, com o cenário, com as intenções dos diretores e os movimentos e formas desejados pelos coreógrafos” (p. 396). 13.625 voluntários participaram dos diversos segmentos da cerimônia de abertura de Seul; estas seriam as últimas cerimônias Olímpicas de Verão que ocorreriam à luz do dia.

Assistindo aos arquivos gravados, nota-se que a sincronia da multidão de artistas e crianças exibida no epílogo daquela cerimônia é simplesmente incrível. Desde *Flower Dance – Dance for peace* (“*Dança das Flores – dança para a paz*”) seguida por *Chaos – Mask*

Dance (“*Caos – Dança das Máscaras*”); balões gigantes, totens com tradicionais máscaras coreanas; *Beyond All Barriers* (“*Além de Todas as Barreiras*”) – demonstração de Taekwondo; *Silence – Child rolling a hoop runs to the torch stand* (“*Silêncio – Criança girando um arco corre em direção à tocha*”); *New Sprouts – Children play together* (“*Novos Jovens – Crianças brincam juntas*”); *Confrontation – Konori rope battle* (“*Confrontação – Batalha de cordas Konori*”); e finalmente o segmento ‘One World’ revela momentos de verdadeira apoteose de sons e imagens.

Barcelona recebe os Jogos em 1992 e, pela primeira vez desde 1972, os Jogos Olímpicos não sofreram boicote.⁷ Os Jogos Olímpicos de Barcelona foram considerados um grande sucesso nas mídias de massa, e sua cerimônia de abertura exibiu inovação, criatividade e entusiasmo – primeira Pira Olímpica acesa por um arqueiro (a ignição da pira funcionou por controle remoto).

Finalmente, com a instauração do modelo de Olimpíada Cultural, uma característica comum de festivais temáticos vem sendo projetada, um para cada ano do evento. Em Barcelona, os temas envolveram o do “Portal da Cultura” em 1988, até o “Ano da Cultura e do Esporte” em 1989, o “Ano das Artes” em 1990, o “Ano do Futuro” em 1991 e o “Festival das Artes Olímpicas” em 1992 (GARCIA, 2002, p. 9).

Andrew Lloyd Weber compôs o tema oficial dos Jogos de Verão de 1992 – *Friends Forever (Amigos para sempre)*. A cerimônia de abertura de Barcelona foi engrandecida por um grupo composto pelos mais famosos e talentosos cantores de ópera do mundo. Segundo o relatório oficial, a *Orquestra Ciudad de Barcelona* foi in-

⁷ “Nos anos posteriores aos Jogos de 1988, o mundo testemunhou importantes mudanças políticas. O fim do Apartheid na África do Sul permitiu que o país participasse nos Jogos Olímpicos novamente, pela primeira vez desde 1960. Então houve a queda do muro de Berlim e a reunificação da Alemanha Oriental e Ocidental, bem como do Iêmen do Norte e do Sul. O comunismo terminou na União Soviética e a URSS foi dividida em 15 países separados. Nos Jogos Olímpicos de 1992 em Barcelona, os times independentes da Estônia e Letônia fizeram sua primeira aparição depois de 1936 e a Lituânia mandou seu primeiro time depois de 1928. As demais ex – repúblicas soviéticas participaram como um “time unificado”, apesar de os vencedores terem sido honrados sob as bandeiras de suas próprias repúblicas.” <<http://www.olympic.orgqbarcelona-1992-summer-olympics>>; acesso em 11 de março de 2013.

cumbida de gravar as seis horas de música das cerimônias, e “Os scripts das cerimônias partiram de algumas ideias fundamentais: expressividade mediterrânea, alegria, diversidade, impacto visual, imaginação” (p. 42). O segmento artístico *The Mediterranean* teve grande impacto estético – sendo organizado em cinco empolgantes movimentos: 1) *Hércules corre para o fim do mundo*; 2) *Hércules separa o céu da terra*; 3) *Hércules cria a civilização / O Mediterrâneo*; 4) *Hércules guia um barco pelo mar traiçoeiro, lutando com monstros marinhos*; 5) *O barco é atingido por uma tempestade, mas é guiado para a terra firme por um arco-íris, fundando a cidade de Barcelona*. Essa dramatização durou 21 minutos, cheia de tensão e emoção.

Dois anos antes dos Jogos de Barcelona, em 18 de setembro de 1990, o anúncio de que Atlanta seria a cidade sede do Centenário dos Jogos Olímpicos da era moderna intrigou e incomodou muitos observadores. “Atlanta tinha gasto 7 milhões de dólares em sua campanha, mas Atenas era a escolha sentimental para o Centenário dos Jogos” (Senn, 1999, p. 249). Além das críticas sobre este assunto e sobre a falta de segurança na cidade, considerada por alguns jornalistas como a “capital dos homicídios dos Estados Unidos”, Atlanta teve de enfrentar o enorme desafio de elaborar uma cerimônia de abertura que pudesse competir com a classe da criação artística apresentada em Barcelona. De acordo com o relatório oficial dos Jogos:

Na criação da música para o show, os produtores escolheram compositores que representassem boa parte do talento musical americano, do tradicional e tão aclamado John Williams e grandes compositores de filmes, como Basil Poledouris e Michael Kamen, a outros escritores de música popular bem-sucedidos. Mark Watters foi selecionado como diretor musical da Cerimônia de Abertura, acompanhado por Harold Wheeler como codiretor da Cerimônia de Encerramento.⁸

⁸ “Em Atlanta, 20 stars se apresentaram, 5 novas canções foram escritas e 8 partituras de musicais foram compostas. Um conjunto de cerca 5.000 de voluntários, a maioria de Atlanta e outras partes da Geórgia, se apresentaram nas cerimônias de abertura e de encerramento. Uma equipe adicional de técnicos nos bastidores de 2.100 voluntários e 650 ajudantes de campo apoiaram possibilitando os dois espetáculos.” (Atlanta, 1996, 360-364). <<http://www.la84foundation.org/Goic/OfficialReports/1996/1996v1.pdf>>; acesso em 8 de março de 2013.

Somente para a Cerimônia de abertura Olímpica, Atlanta desembolsou 15 milhões de dólares; os mais proeminentes *pop stars* e musicistas clássicos do mundo participaram da cerimônia. Uma ópera foi composta especialmente para o evento e o segmento artístico foi coreografado contendo, principalmente, um enredo dramático. No entanto, devido ao ritmo das baterias, máscaras, figurinos e alegorias, a primeira parte da cerimônia lembra um desfile de carnaval. Essa sequência de percussionistas, dançarinos e crianças durou mais de três minutos e meio, no final, os corpos dos artistas deram forma aos anéis Olímpicos e as crianças com roupas brancas formaram o número 100. Depois disso, John Williams à frente da Orquestra Sinfônica de Atlanta executou sua composição “*Summon the heroes*”, enquanto as crianças vestidas de branco tomaram a forma de uma pomba branca. A sincronia da multidão de voluntários também foi exibida, mas a parte mais emocionante da cerimônia começou à noite, introduzida pela melodia de George Gershwin, *Summertime*, e então os primeiros trechos da ópera “*American South*” foram executadas durante 15 minutos. Em seguida, um tributo ao Centenário dos Jogos Olímpicos chamado “*Temple of Zeus*” começou; com o efeito visual das silhuetas, figuras gigantes foram exibidas e uma citação de Coubertin finalizou o tributo, com o desfile das nações começando na sequência.

O Estádio Austrália com sua capacidade original de 110.000 espectadores⁹ foi o palco formidável para a cerimônia de abertura Olímpica do ano 2000, em Sydney. “Segundo o diretor Ric Birch, à cerimônia foi atribuído um orçamento de \$50 milhões”.¹⁰ Apesar das críticas e comentários quanto à legitimidade artística das cerimônias Olímpicas, no caso de Sydney, devido ao tamanho do local, novas ideias mudaram a maneira de produzir o gigante espetáculo.

⁹ “A capacidade original foi de 110.000, entretanto, renovações de jogos posteriores a reduziram para 83.500”. <<http://www.austadiums.com/stadiums/stadiums.php?id=121>>; acesso em 11 de março de 2013.

¹⁰ De acordo com Linda Tenenbaum: “Um fenômeno único, a cerimônia não é nem teatro, nem show; esporte ou parada militar; circo nem desfile, mas uma mistura de todos eles. Sua função específica é a de vender a imagem do país sede: para fornecer, num espaço de apenas algumas poucas horas, uma mostra do que ele pode oferecer – para ambos os consumidores internacional e doméstico.” No site do Mundo socialista, Sydney, 2000. <<https://www.wsws.org/en/articles/2000/09/open-s22.html>>; acesso em 12 de março de 2013.

Para o segmento “*Deep Sea Dreaming*”, por exemplo:

No segmento de abertura, organizado pela aclamada coreógrafa Meryl Tankard, a principal protagonista (uma pequena garota loira) foi subitamente içada a cerca de 30 metros no ar, mergulhando equipamentos de segurança invisíveis. Então o chão da arena foi transformado num espaço tridimensional, com a grande audiência de 110.000 envolvida num mar de luz azul. Criaturas marinhas exóticas flutuaram a 45 metros acima do solo (TENEMBAUM, 2000, p. 1).

O resultado desse envolvimento espacial e da fantasia artística foi prodigioso. A performance tridimensional ao vivo representa um dos eficientes recursos para exibir um show numa arena tão grande. Essa reforma espacial irá se repetir dez anos mais tarde, durante os Jogos Olímpicos de inverno de Vancouver, em 2010. Mas a cerimônia de abertura de Sydney, em 2000, apresentou outros segmentos artísticos marcantes como “*Awakening*”, com a dança/cerimônia aborígene; “*Nature*”; “*Tin Symphony*”; “*Arrivals*” e finalmente “*Eternity*”, um animado espetáculo que durou mais de uma hora e dez minutos. Como qualquer outra cerimônia de abertura Olímpica da era moderna – metáfora da humanidade e das pessoas – os recursos do sincronismo da multidão foi constante em diversas partes. A ideia da sociedade multicultural foi também explorada na exuberância das cores, figurinos e na forma do desfile de carnaval. Celebrando sua modernidade e seu futuro, a cerimônia de abertura de Sydney revelou a multidão de jovens vindo de todas as direções do estádio acompanhados pela Orquestra Sinfônica de Sydney, comemorando numa vívida performance de sapateado; mais de 2.500 artistas participaram de “*Eternity*”, elaborado e dirigido por Nigel Triffitt.

As passagens de maior sucesso da cerimônia de abertura Olímpica de 2000, em Sydney, foram possíveis devido aos Festivais das Artes Olímpicas organizados e produzidos a partir de 1997, começando com o *Festival of Dreaming*, dirigido por Roberts Rhoda, seguido por *A Sea Change*, em 1998 e *Reaching the World Festival*, de 1999, ambos dirigidos por Andrea Stretton, e finalmente o Fes-

tival das Artes Olímpicas de Sydney, em 2000, dirigido por Leo Schofield.¹¹

A tradição da Olimpíada Cultural começou com os Jogos Olímpicos de Barcelona, em 1992. Um aspecto importante desse programa de festivais de quatro anos de duração, antecedendo os Jogos, é o comprometimento em proporcionar benefícios e legados mais duradouros para os artistas e companhias de arte, bem como em conectar as partes mais interessantes e as criações artísticas em ricas sequências estéticas a serem exibidas na cerimônia de abertura Olímpica.¹²

A versão HD das cerimônias de abertura Olímpicas de 2004 e 2008 oferece novas perspectivas sobre os eventos, favorecendo o contexto áudio – visual de ambos os espetáculos. O contraponto entre duas culturas distantes e opostas em muitos aspectos é uma grande oportunidade para comparar elementos-chave artísticos e culturais das cerimônias de abertura Olímpicas de Atenas e Pequim. Num artigo anterior, (Boccia, 2012), esbocei uma análise comparativa de algumas partes do segmento artístico das duas cerimônias e sua grande ênfase em seus projetos de som. De fato, a dimensão sonora em um local tão grande é o elemento invisível que permite que a multidão de espectadores e artistas se reúna.

Em Atenas, Eros guia a procissão “Clepsidra” acompanhado por motivos vigorosos compostos por Konstantinos Beta, e em Pequim,

¹¹ “Para o último Festival de Artes Olímpicas de Sydney, Leo Schofield, o Diretor Artístico, convidou artistas da Austrália e de todo o mundo para contribuírem com um momento dourado na vida da nossa cidade. Quase 400 eventos culturais envolvendo 4000 artistas foram realizados na Cidade de Harbour durante um período de mais de seis semanas, incluindo sete espetáculos de larga escala e eventos especiais, cinco óperas, oito projetos de dança, 13 projetos musicais, 5 projetos teatrais, 50 exposições e dois festivais de cinema. Mais de 260.000 pessoas assistiram a eventos de performances artísticas durante esse Festival, e mais de 300.000 pessoas assistiram a exposições Programa de Artes Visuais.” <<http://www.la84foundation.org/6oic/OfficialReports/2000/2000v2.pdf>> (p.307); acesso em 12 de março de 2013.

¹² “Esses legados incluíram o comissionamento de diversos trabalhos, assim como peças, trabalhos de música, trabalhos de dança, portfólios impressos de artes plásticas, publicações e antologias. Outras iniciativas significativas incluíram a apresentação, durante o programa cultural dos maiores projetos, de indígenas australianos, artistas e companhias de arte das ilhas do Pacífico; a introdução de importantes atividades de desenvolvimento e acesso da plateia, incluindo performances de interpretação de sinais e descrição de áudio, além de campanhas para alcançar a maior quantidade possível de audiências culturalmente diversas, tanto na Austrália quanto no exterior.” <<http://www.la84foundation.org/6oic/OfficialReports/2000/2000v2.pdf>> (p. 303); acesso em 12 de março de 2013.

versos fortes e obstinados (*ostinato*) de Confúcius envolveram os movimentos fluidos dos “discípulos” e a harmonia corporal humana nos blocos de impressão móveis. Como um eco musical antigo, nos dois segmentos, instrumentos musicais tradicionais despertaram o espírito de um tempo *ab origine*. No entanto, divergências estéticas consideráveis se mostraram óbvias no modo como cada espetáculo foi concebido para o programa artístico de ambas as cerimônias.

O primeiro e maior contraste é a maneira como os times criativos utilizaram a arena como palco – o espaço que abrigou as partes artísticas foi concebido de formas opostas. Para o projeto de Atenas, o centro da arena foi preenchido com água recebendo passagens-chave do programa; entretanto, isso também privou os artistas de espaço para movimentos livres na área central da representação. A forma processual dos personagens foi muito boa para a TV e audiências das transmissões por vídeo, mas nem tanto para os espectadores no estádio.

Os dois estádios tiveram telas gigantes para mostrar detalhes de diferentes perspectivas das câmeras, enquanto a música e os sons acompanharam os movimentos vivos dos artistas. No projeto de Pequim o chão da arena foi pensado para servir como uma tela gigante; o corpo de cada artista foi pensado como um *pixel* de gigantes imagens vivas; os resultados visuais desse esforço tocaram cada espectador no estádio. Câmeras registraram mais ângulos panorâmicos e menos em *close*. A precisão dos arquivos em HDTV tornou mais fácil a visualização de detalhes e dimensões da representação e ambas as cerimônias puderam ser aproveitadas com o melhor áudio e qualidade visual. No entanto, isso não correspondeu à real extensão espetacular dos dois estádios (BOCCIA, 2012, p. 2272).

Sofisticados projetos de som foram montados nos dois estádios Olímpicos como prova do valor reservado à audiosfera virtual, para o desenvolvimento do espetáculo e para fornecer a melhor qualidade de transmissão em tempo real e para a produção posterior em DVD. Avanços tecnológicos áudio – visuais permitiram interações entre antigas e novas formas de espetáculo ao vivo. Com uma gigantesca proporção e distância de maior parte da audiência,

a representação mal pôde tocar todo o local – com exceção para o som, quando os sistemas de reprodução áudio são bem projetados.

Por trás de todas essas criações espetaculares em Atenas e Pequim, nos Jogos de inverno de Vancouver, em 2010, muitos dos conceitos artísticos tomaram novas formas na extremamente inovadora cerimônia de abertura estético-tecnológica no Canadá. “Com a abertura de sua terceira Olimpíada, o Canadá tentou provar ao mundo que não se resumia a folhas de acér”.¹³ David Atkins, da empresa australiana *David Atkins Enterprises* (DAE), trabalhou como produtor executivo e diretor artístico das cerimônias.¹⁴

Realizar um show nessa escala exigiu sincronização bastante precisa, com grande parte do show sendo executada em *timecode* [codificação de tempo]. Houve certas partes do show em que o *timecode* não funcionou por questões de segurança e teve de ser controlado manualmente. Uma dessas sequências se chamava “*Field of Dreams*”, na qual um campo era projetado no chão enquanto um garoto voava, mas por vezes parecia que ele estava correndo quando ele tocava o solo. Esta foi uma das muitas belas imagens utilizadas ao longo das cerimônias Olímpicas. A criação de conteúdo foi realizada pelo Grupo Spinifex, de Darlington, Austrália.¹⁵

Apesar das intervenções manuais, o sincronismo eletrônico foi o principal recurso para controlar as espetaculares projeções; no es-

¹³ Veja também: <<http://online.wsj.com/article/SB10001424052748703525704575062463944286380.html>> Acesso em 18 de março de 2013.

¹⁴ David Atkins, (nascido em 12 de dezembro de 1955) foi reconhecido em 2003 nas Honras do Aniversário da Rainha com uma medalha da ordem da Austrália (OAM) por serviços prestados à indústria do entretenimento e é o mais premiado produtor, coreógrafo e diretor da Austrália, além de CEO da *David Atkins Enterprises*, uma companhia produtora de grandes eventos. Retirado em 16 de março de 2013 de: <http://en.wikipedia.org/wiki/David_Atkins>

¹⁵ “Trabalhar no espaço 3D tem seus desafios, mas então você se torna parte do movimento e há ainda mais considerações a serem feitas.” “Nós criamos um cilindro virtual – que tinha 30 metros de altura e 120 metros de diâmetro. Com esse cilindro virtual, podíamos encaixar qualquer objeto em qualquer posição dentro do cilindro,” descreve Bouqueniaux. “Todos os elementos estavam dentro do cilindro. A cada vez que você alinhava os anéis, quando o diâmetro mudava o novo objetivo era aplicado em todos os vídeo-projetores. Cada objeto tinha de ter um mapa específico, porque se você fizesse uma sobreposição para o anel exterior, esta sobreposição não funcionaria para o segundo anel e isso seria ainda pior com o terceiro anel. Havia mais de 300 texturas de mapeamento aplicadas em todos os objetos. Para te dar um exemplo, a textura de mapeamento que foi aplicada na montanha totalizou 1.736 pontos de informação para fazer o mapeamento correto dela.” <<http://www.plsn.com/gear/5592-olympic-lighting-and-projection-take-center-ice.html>>; acesso em 12 de março de 2013.

tádio de Vancouver, a sincronização corporal deu mais espaço para resultados de *timecode* precisos. Entretanto, assim como na cerimônia de abertura Olímpica de 2000 em Sydney, um garoto (em Sydney uma jovem garota) foi içado em “*Field of Dreams*” – (em Sydney “*Deep Sea Dreaming*”) – enchendo o espaço tridimensional de emoção, música e surpreendentes projeções e efeitos visuais.¹⁶

Durante a cerimônia, a música veio de segmentos musicais gravados, mimetizados pela Orquestra Sinfônica de Vancouver: “Vanoc também se desculpou por ter colocado a orquestra numa posição insustentável¹⁷.” Para os espetáculos ao vivo desse porte e escopo, televisionados a nível internacional, é um procedimento padrão gravar os segmentos musicais a fim de assegurar a integridade e segurança da transmissão”, disse David Atkins, produtor executivo das cerimônias de 2010¹⁸. Além disso, o diretor de áudio Bruce Jackson utilizou 2.000.000 de watts de potência de amplificação no projeto de seu sistema de som, “o diretor de design Doug Paraschuk, bem como outros membros do seu time, para terem a chance de produzirem o maior espetáculo já montado em solo canadense”.¹⁹

Tendências estéticas e possíveis variações

Se discutirmos a estética dos espetáculos ao vivo, como a vívida representação no segmento artístico das cerimônias de abertura Olímpicas, também teremos de levar em conta a estética virtual

¹⁶ “As Cerimônias de Abertura e Encerramento das Olimpíadas de Inverno de 2010 em Vancouver confiaram no conteúdo das telas mais do que em qualquer outra cerimônia Olímpica. Nós criamos 60 minutos de conteúdos de vídeo para todo o chão do estádio, 30 metros de grandes telas verticais, 360 graus de telas circulares, pódios circulares e outros uma tela de 360 graus na forma de uma consistente montanha suspensa. Foi uma enorme tarefa logística, sem mencionar o ano inteiro de trabalho para deixar o espetáculo na linha.” <<http://backstage.spinifexgroup.com/vancouver-ceremonies/>>; acesso em 18 de março de 2013.

¹⁷ Veja também: <<http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2009/12/21/olympic-committee-apologizes-to-vancouver-orchestra/>>; acesso em 18 de março de 2013.

¹⁸ Veja também: <<http://thesecretsofvancouver.com/wordpress/lip-syncing-the-opening-games/all-about-vancouver>>; acesso em 18 de março de 2013.

¹⁹ Veja também: <<http://www.findaway.ca/news//blogs/6/2-Million-Watts-Power-Sound-Systems-at-the-Winter-Olympic-Opening-amp-Ceremonies.html>>; acesso em 18 de março de 2013.

da mídia; ambas as dimensões são extremamente relacionadas entre si. Durante seu processo de modernização, as apresentações ao vivo tiveram de enfrentar diversas mudanças, especialmente aquelas exibidas em arenas gigantes. Agora, gravadas e transmitidas em formato HD, muitas falhas nas performances não serão mostradas, mas ficarão registradas e armazenadas como documentos analógicos/digitais e diferentes formatos.

Logo, problemas de áudio, falhas acústicas, dificuldades nas performances musicais e áudio – visuais ao vivo, entre outros possíveis erros na representação ao vivo, são pré-gravados e reproduzidos livres de quaisquer inconveniências. No que tange a este assunto, duras críticas – talvez motivadas por concepções artísticas idealistas de espetáculos ao vivo ou por uma falta de conhecimento, ou ainda por tentativas conservadoras de retardar, filtrar ou parar o processo de *mídiamorfose* que está ocorrendo nesse milênio – críticas vem sendo lançadas periodicamente, afirmando que os procedimentos de pré-gravação e edição são fraudulentos.²⁰

Esse tipo de críticas ganhou proeminência na mídia internacional, que desaprovou as partes pré-gravadas das cerimônias de abertura Olímpicas, desqualificando a dublagem da garotinha em Pequim bem como a mímica das Orquestras Sinfônicas de Vancouver e Sydney. Sustentadas por uma pitada de sensacionalismo para ganhar atenção ao redor do mundo, e considerando as partes gravadas como “escândalo de falsificação”, tais críticas provocaram repercussões globais negativas. No entanto, trata-se de um recurso comum nas produções televisivas e cinematográficas, e através da hibridização dos espetáculos ao vivo com procedimentos de gravação e transmissão, esse parece ser um modo apropriado de garantir a forma final desejada para espetáculos ao vivo e gravados nos estádios Olímpicos.

O cuidado de alcançar, através da tecnologia, efeitos audiovisuais

²⁰ Veja também: <<http://www.telegraph.co.uk/sport/olympics/2534499/Beijing-Olympic-2008-opening-ceremony-giant-firework-footprints-faked.html>> e: <<http://www.independent.co.uk/sport/olympics/china-in-new-olympic-faking-scandal-892262.html>> ou: <http://seattletimes.com/html/ronjuddsolympicsinsider/2010537433_vancouver_orchestra_nixes_open.html> ou no que diz respeito à cerimônia de abertura de 2000 em Sydney: <<http://journalisted.com/article/gryyv>> e: <<http://www.loyauke.com/forum/archiver/?tid-4363.html>>; acesso em março de 2013.

de alta resolução para as transmissões em HDTV – ao vivo ou não – também modificou intensamente a forma de produzir espetáculos ao vivo para a cerimônia de abertura Olímpica. Por sua vez, a audiosfera virtual produzida e reproduzida por gigantes sistemas de som assume o papel de reunir todos os espectadores em torno do estádio. E para uma compensação visual, devido às imagens borradas vistas pela maior parte da plateia sentada longe da área central do estádio (*no-seebleed section*), telas gigantes mostrando detalhes do show na arena servem para mitigar e preencher as lacunas visuais em tais dimensões arquitetônicas. Nesse sentido, a cerimônia de abertura Olímpica de 2010 em Vancouver e suas envolventes projeções bem sincronizadas podem ser consideradas uma eficaz tentativa de converter um espetáculo ao vivo em uma produção cinematográfica, pronta para ser transposta para arquivos digitais de vídeo, e ao mesmo tempo ter um impressionante impacto estético ao vivo – uma mudança de paradigma e meio original para o imaginário social do século XXI. Destarte, “A imaginação transcendeu o especial espaço expressivo da arte, mito e ritual e se tornou agora parte do trabalho mental cotidiano das pessoas comuns em muitas sociedades” (APPADURAI, 2008, p. 5). Segundo Appadurai, o imaginário de massa frequentemente transcende o espaço nacional e transforma o modo como os imigrantes se adaptam aos novos ambientes e à política. As diferenças entre imaginação e fantasia e entre as noções de imaginação individuais e coletivas são parte de suas reflexões, e como ele ressaltou: “a imaginação é hoje um campo de ação, e não apenas de fuga.” Contudo, de acordo com Castoriadis:

O mundo moderno se apresenta, na superfície, como aquele que levou, e tende a levar, a racionalização até seu limite e por causa disso, ele se permite desprezar – ou julgar com respeitosa curiosidade – as representações bizarras dos costumes, invenções e imaginário das sociedades anteriores. Paradoxalmente, entretanto, apesar ou ao invés dessa extrema ‘racionalização’, a vida do mundo moderno é tão dependente do imaginário quanto qualquer cultura arcaica ou histórica (CASTORIADIS, 1987, p. 156).

A criação e produção do segmento artístico da cerimônia de abertura Olímpica, devido à sua escala ao vivo e eletronicamente mediada, tocará o imaginário individual e coletivo na maioria das regiões do planeta, e sua maciça distribuição de símbolos pode ser incrementada na percepção holística, alimentando a esperança por um mundo melhor. Entretanto, a relação entre arte de massa²¹ e ideologia diz respeito a estudiosos das humanidades. Segundo Carrol:

Sem dúvida a razão de os críticos contemporâneos das humanidades estarem tão preocupados com o tópico da ideologia no que diz respeito às artes de massa reside em sua convicção de que a propagação da ideologia pela arte de massa é uma grande ferramenta pela qual a opressão é sustentada no mundo moderno (CARROL, 1998, p. 361).

Todavia, alguns críticos contemporâneos tendem a superestimar a importância da ideologia para manterem sistemas de dominação social, de acordo com Carrol: “arranjos econômicos devem ser de importância muito superior para o esclarecimento da persistência de sistemas de dominação social à da ideologia” (p. 361), e considerando que a arte de massa é um grande e poderoso veículo para transmitir convicções ideológicas, essas críticas não estão equivocadas ao chamarem nossa atenção para esse assunto.

A noção de ideologia é confusa e o conceito de estética é contraditório, ambos tem concepções ambíguas que conduzem a percepções contrastantes. Num esforço extremo em levar a racionalização até o seu limite, todas as combinações possíveis entre estética, ideologia e imaginário social podem levar a contextos intelectuais e sensíveis de interpretações discrepantes extremamente ricos. Em *Aesthetica* de Baumgarten (1750), por exemplo, o delicado equilíbrio, o qual a estética procura conquistar, flutua entre as generalidades da razão e as particularidades dos sentidos de um modo ‘confuso’. Mas, como afirma Eagleton (1990):

²¹ “Eu argumentei que a arte de massa pode ser distinta dos outros tipos de arte segundo os eixos da tecnologia e da acessibilidade” (CARROL, 1998, p. 413).

(...) isso não significa que tais representações sejam obscuras: pelo contrário, quanto mais ‘confusas’ elas são – quanto mais unidade e variedade elas adquirem – mais claras, perfeitas e determinadas elas se tornam. Um poema é nesse sentido a forma aperfeiçoada do discurso sensato (EAGLETON, 1990, p. 15).

Então quando nos deparamos com a análise dos espetáculos ao vivo e com os recursos tecnológicos que convertem essas representações em novas formas de espetáculos mediados, devemos ter a consciência sobre a complexa e sensível trama de gêneros performativos e suas particularidades e ao mesmo tempo a criação estética em sua ‘confusa’ realidade. A terceira camada dessa interação pode ser parcialmente calculada e dificilmente organizada através da mediação das tecnologias e da sincronização em *timecode* das projeções e efeitos audiovisuais.

A programação artística também exibiu manifestações de orgulho nacional e autopromoção das cidades e países sede, e em alguns casos de propaganda política e mensagens ideológicas. Essa parte flutua num equilíbrio muito delicado entre estética e ideologia, e poderia tornar-se tão dissonante para o espírito Olímpico quanto para o legado estético da Humanidade. Na seção anterior deste artigo, elementos-chave do segmento artístico das cerimônias de abertura Olímpicas a partir de 1980, ligadas aos arquivos audiovisuais de cada espetáculo, mostraram as contínuas modulações e intensas mudanças que esse tipo de representação ao vivo sofreu durante as últimas três décadas. O esforço somático para construir designs gigantescos no chão da arena já foi tomado como de uma ‘estética hegemônica’ ou um poder totalitário sob a forma da sincronia das multidões. De fato, esse discurso pretencioso foi amplamente disseminado para impressionar os espectadores dos estádios e a audiência de diferentes nacionalidades. Entretanto, os argumentos baseados na perspectiva da estética totalitária parecem ser parcialmente inadequados para explicar o esforço artístico que organizadores e artistas tiveram de enfrentar para alcançar tal sincronismo. Além disso, a sincronia das multidões é um elemento presente em quase

todas as cerimônias, simplesmente como uma maneira de celebrar o corpo humano e o início de um megaevento esportivo. Mesmo após a *mídiamorfose* das últimas décadas, avanços tecnológicos não conseguiram diminuir o poder dos movimentos organizados das multidões na arena, e a presença em massa dos espectadores continua sendo um elemento formidável para se atingir a apoteose da representação ao vivo de sua gravação e transmissão.

Essa análise dos arquivos audiovisuais e a comparação entre alguns elementos-chave e símbolos selecionados das cerimônias de abertura Olímpicas a partir de 1980 mostra que a hibridização do segmento artístico gerou um novo equilíbrio entre os corpos humanos, a reprodução sonora e as projeções audiovisuais. Esse novo equilíbrio já foi posto em prática por culturas jovens conectadas por tecnologias de celular; os jovens dedicam muito tempo aos *video games* ou escutando música com seus *headphones*, e se comunicam mais pelo meio virtual do que pessoalmente. Esse tipo de mídia-simbiose modificou a maneira pela qual os megaeventos ao vivo são produzidos, e a presença de *smartphones* nos estádios é agora a constante hiper-realidade dos espetáculos ao vivo, e parte dos mesmos.

Conclusão

Buscando respostas para compreender o impacto estético que os segmentos artísticos das cerimônias de abertura Olímpicas possuem, e quais mudanças essa dimensão estética traz para o legado da Humanidade, de modo a organizar um mapa de observação, coletei e analisei momentos-chave e elementos audíveis das nove cerimônias realizadas desde 1980.

Nesse período de pouco mais de trinta anos, os segmentos artísticos apresentados durante as cerimônias de abertura Olímpicas passaram por fortes transformações. Apesar de os shows ao vivo continuarem a celebrar o corpo humano e os movimentos sincronizados das multidões, deve-se notar que a dimensão estética revela

evidências robustas da hibridização entre representações ao vivo, projeções visuais e músicas ou partes sonoras pré-gravadas, reproduzidas tecnicamente e justapostas à ação cênica.

Este recurso comum nas produções cinematográficas e televisivas foi criticado diversas vezes como escândalo de falsificação, uma tentativa de glorificar os “nobres” espetáculos ao vivo como a única forma de representação ao vivo e para desqualificar quaisquer outras modalidades de show ao vivo. Seguindo essa ideia, uma orquestra jamais poderia simular a execução de uma música pré-gravada, mesmo que por ela mesma e ninguém poderia utilizar o truque de mau gosto da dublagem da voz de outro cantor. Essa percepção purista, entretanto, dificilmente pode ser aplicada a representações híbridas ao vivo nas quais o corpo humano e suas virtuosas faculdades se encontram entrelaçadas com efeitos visuais e tecnologias de som de alta definição e que tem de ser entregue isentas de erros à audiência de todo o mundo.

A necessidade da arte pelos Jogos Olímpicos é incontestável – é um dos princípios na definição do Olimpismo de Pierre de Coubertin —²² que como Platão (Πολιτεία) reconheceu o valor da arte na educação dos jovens para que estes alcançassem os patamares mais altos de civilidade. Um dos problemas, contudo, é que as definições de arte são múltiplas e a modernidade e sua *mídiamorfose* transformara a maneira de criar e de produzir trabalhos artísticos. Formas híbridas de arte são frequentes e competem intensamente com faculdades somáticas virtuosas dos artistas. Nesse assunto, alguns críticos cínicos argumentaram que esse segmento artístico da cerimônia de abertura Olímpica não tem nenhuma relação com a arte ou a estética, e que seria mais uma forma de vender a imagem do país e da cidade sede. Entretanto, desde 1992, a tradição da Olimpíada Cultural vem mudando a maneira como os países e as

²² Nada resume melhor seu estado de espírito do que sua definição de Olimpismo e seus quatro princípios: ser uma religião, ou seja, “aderir ao ideal de uma vida mais elevada, batalhar pela perfeição”; representar uma elite “cujas origens são completamente igualitárias” e ao mesmo tempo uma “aristocracia” com todas as suas qualidades morais; criar uma trégua com “a celebração quadrienal da primavera da humanidade”; e glorificar a beleza através do “envolvimento das artes e da mente nos Jogos”. <<http://www.olympic.org/en/content/museum/mosaic/sport-equipment/pierre-de-coubertin/>>; acesso em 18 de março de 2013.

idades sede se preparam para o megaevento esportivo quadrienal e os resultados desse aquecimento cultural são finalmente exibidos no segmento artístico das cerimônias de abertura e encerramento.

O jogo do segmento artístico das cerimônias de abertura e encerramento deve ser mais estético e menos politicamente tendencioso; um esforço do desejo humano por um mundo pacífico. Nesse sentido, é preciso que se dê mais atenção ao programa artístico para que se comunique no espírito Olímpico, numa oportunidade renovada de compreender as diferenças culturais e de aceitar as diversidades. “A estética é um tipo de esfera fictícia ou heurística na qual podemos suspender a força de nossos poderes ordinários, transferindo imaginativamente qualidades de um domínio para outro numa espécie de livre experimentação da mente” (EAGLETON, 1990, p. 107). E: “Obviamente, a dimensão estética não pode validar um princípio da realidade. Como a imaginação, a qual é sua faculdade mental constitutiva, o domínio da estética é essencialmente ‘irrealista’: ele manteve sua liberdade da realidade” (MARCUSE, 1955, p. 172). Todavia, nessa dimensão irrealista é possível se aprender mais sobre a realidade, e dentro de nosso imaginário podemos aplacar intrigas insidiosas e sentir a esperança coletiva de tornar um sonho realidade. Portanto, o programa artístico deve ser considerado um dos eixos principais dos Jogos Olímpicos, de modo que através disso seja possível construirmos juntos sonhos valiosos.

REFERÊNCIAS

APPADURAI, Arjun. *Modernity at large. Cultural dimension of globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2008.

BOCCIA, Leonardo V. Aesthetic convergences: Comparing spectacular Key audibles and visuals of Athens and Beijing Olympic opening ceremonies. In: Mangan, J. A.; Quing, Luo and Collins Sandra. *The International Journal of the History of Sport*. Vol. 29, nr. 16. *Special Issue: The triple Asian Olympics: Asia ascending – Media, Politics, Geopolitics*. Abingdon, Oxfordshire: Routledge, October 2012.

CARROL, Noël. *A philosophy of mass art*. New York: Oxford University Press Inc., 1998.

CASTORIADIS, Cornelius. *The imaginary institution of society*. New York: Polity Press, 1987.

EAGLETON, Terry. *The ideology of the Aesthetic*. Malden, MA: Blackwell Publishing, 1990.

FIELDS, Karl J. "Global Television and the Politics of the Seoul Olympics." *Journal of Asian and African Studies* 30. 1-2., 1995.

GARCIA, Beatriz G. *The concept of Olympic cultural programmes: origin, evolution and projection*. Centre d'Estudis Olímpics (UAB). Retrieved March 11, 2013 from: <<http://olympicstudies.uab.es/lectures/web/pdf/garcia.pdf>>, 2002.

GUEGOLD, William K.. *100 years of Olympic music. Music and musicians of the modern Olympic games 1896-1996*. Mantua, Ohio: Golden Clef Publishing, 1996.

LARSON, James. A comparative analysis of Australian, US, and British telecasts of the Seoul Olympic Opening Ceremony. In: *Journal of broadcasting & electronic media* [0883-8151] vol:35 iss:1 p. 75.

MACALOON, John J. The theory of spectacle. Reviewing Olympic ethnography. In: Tomlinson, Alan & Young, Christopher. *National identity and global sports events. Culture, politics, and spectacle in the Olympics and the football World Cup*. New York: State University of New York Press, Albany, 2006.

MARCUSE, Herbert. *Eros and Civilization. A Philosophical Inquiry into Freud*. Boston: The Beacon Press, 1955.

OFFICIAL OLYMPIC REPORT. *Competition Management by Sport 11*. Seoul 1988. Retrieved March 11, 2013 from: <<http://olympic-museum.de/o-reports/report1988.htm>>.

OFFICIAL REPORT OF THE GAMES of the XXV Olympiad Barcelona 1992. Volume III. Retrieved March 12, 2013 from: <<http://olympic-museum.de/o-reports/report1992.htm>>.

SENN, Alfred Erich. *Power, politics, and the Olympic games. A histo-*

ry of the power brokers, events, and controversies the shaped the Games.
Champaign, IL: Human Kinetics, 1999.

TENEMBAUM, Linda. Image and reality in Sydney's Olympic opening ceremony. In: *World Socialist Web Site*. Sydney: International Committee of the Fourth International (ICFI), 2000.

Impressão e acabamento

egba

EMPRESA GRÁFICA DA BAHIA

Rua Mello Moraes Filho, nº 189, Fazenda Grande do Retiro

CEP: 40.352-000 – Tels.: (71) 3116-2837/2838/2820

Fax: (71) 3116-2902

Salvador-Bahia

E-mail: encomendas@egba.ba.gov.br

Formato	16 x 23
Fontes	AGaramond e Handel Gothic BT
Papel	Pólen 80 g/m ²
Impressão e Acabamento	EGBA
Tiragem	300 exemplares