

mediação

REVISTA MEDIAÇÃO
Belo Horizonte
v.23 · n.32
Jan./Jun. 2021
ISSN 2179-9571

Uma publicação dos cursos
de Jornalismo e Publicidade e
Propaganda da Universidade FUMEC



UNIVERSIDADE
FUMEC

Dos Meios às Mediações

Mediação / Universidade FUMEC, Faculdade de Ciências Humanas, Sociais e da Saúde. - v. 23, no. 32 (jan./jul. 2021)- . - Belo Horizonte: Universidade FUMEC, Faculdade de Ciências Humanas, Sociais e da Saúde, 2001- .

v.

Semestral

ISSN 2179-9571

1. Comunicação de massa. 2. Jornalismo. 3. Publicidade. 4. Propaganda.
I. Universidade FUMEC. Faculdade de Ciências Humanas, Sociais e da Saúde.

CDU: 316.77

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Universitária-FUMEC

Os conceitos emitidos em artigos assinados são de absoluta e exclusiva responsabilidade de seus autores.

Universidade FUMEC

REITORIA

Reitor:

Prof. Fernando de Melo Nogueira

Pró-reitor de Graduação:

Prof. João Batista de Mendonça Filho

Pró-reitor de Planejamento e Administração

Prof. Márcio Dario da Silva

Pró-reitor de Pós-Graduação,

Pesquisa e Extensão:

Prof. Henrique Cordeiro Martins

FUNDAÇÃO

Conselho de Curadores:

Prof. Antônio Carlos Diniz Murta – Presidente

Prof. João Carlos de Castro Silva – Vice-Presidente

Conselho Executivo

Prof. Air Rabelo – Presidente

FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS E DA SAÚDE

Diretor:

Prof. Rodrigo Suzana

CURSOS DE JORNALISMO E PUBLICIDADE E PROPAGANDA

Coordenador

Prof. Sérgio Arreguy Soares

REVISTA MEDIAÇÃO

Editores:

Prof. Luiz Henrique Barbosa

Profa. Maria Braga Câmara

Imagem da Capa:

Carol Nogueira

Projeto Gráfico:

Tecnologia da Informação

Editoração Eletrônica:

Therus Santana

Revisão:

Prof. Luiz Henrique Barbosa

Prof. Juliano Azevedo

Conselho Editorial

Prof. Adriano Duarte Rodrigues

(Universidade Nova de Lisboa, Portugal)

Profa. Astréia Soares (Universidade Fumec, Brasil)

Prof. Bruno Sousa Leal (Universidade

Federal de Minas Gerais, Brasil)

Prof. Gedley Belchior Braga (Universidade

Federal de São João del Rei, Brasil)

Profa. Graziela Valadares Gomes de Melo Vianna

(Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil)

Prof. Luiz Ademir de Oliveira (Universidade

Federal de São João del Rei, Brasil)

Prof. Márcio de Vasconcelos

Serelle (PUC Minas, Brasil)

Prof. Moisés Adão Lemos Martins

(Universidade do Minho, Portugal)

Profa. Regina Motta (Universidade

Federal de Minas Gerais, Brasil)

Profa. Thäis Machado Borges

(Universidade de Estocolmo, Suécia)

SUMÁRIO

MARTÍN-BARBERO EM TEMPOS DE FACEBOOK: CONTRIBUIÇÕES AO DEBATE SOBRE MEDIAÇÃO ALGORÍTMICA	8
Daniel Paiva de Macêdo Júnior Helena Martins do Rêgo Barreto	
DISPOSITIVO DE RECONHECIMENTO E EXPERIÊNCIA NARRATIVA AUDIOVISUAL LATINO-AMERICANA: PISTAS DE ABORDAGEM A PARTIR DO PROJETO QUADRANTE.....	20
Mariana de Almeida Ferreira	
O CONCEITO DE VIDA NUA NO FILME CORINGA	31
Muriel Emídio Pessoa do Amaral	
A ESTÉTICA DA VIOLÊNCIA NOS JOGOS ELETRÔNICOS	41
Amaro Xavier Braga Junior	
O IMAGINÁRIO DA VIOLÊNCIA E DA JUSTIÇA: UMA ROUPAGEM QUE SE ESTENDE AO LONGO DO TEMPO.....	58
Tarcis Prado Jr.	
NA RUA, ENTRE <i>HASHTAGS</i> : O ACONTECER MIDIÁTICO E SIMBÓLICO DE JUNHO DE 2013	72
Gustavo Souza Santos	
O JORNALISMO SENSÍVEL COMO ALTERNATIVA EMPÁTICA AO MODELO TRADICIONAL POSITIVISTA.....	88
Victor Rocha	
CARNE DE CONFIANÇA TEM NOME? DIZERES DISTÓPICOS NA SOCIEDADE DA TRANSPARÊNCIA.....	99
Lucas de Vasconcelos Teixeira Tânia Márcia Cezar Hoff	
COMUNICAÇÃO, SAÚDE E ATITUDES: UM TESTE EXPERIMENTAL COM CAMPANHAS DE PREVENÇÃO E CUIDADOS SOBRE A AIDS JUNTO A JOVENS UNIVERSITÁRIOS.....	113
Marialva Mota Ribeiro Adinan Carlos Nogueira	

EDITORIAL

A trigésima segunda edição da Mediação acolhe o dossiê temático *Dos Meios às Mediações*. Sob a coordenação da professora Maria Cristina Leite Peixoto, o dossiê aborda a relação nada amistosa entre emissores e receptores no processo comunicacional. Nesse processo a comunicação é apresentada como um elemento da cultura, a investigação se direciona para as conexões entre práticas de comunicação e movimentos sociais, sendo imprescindível a investigação dos processos de constituição do massivo, a partir das mediações e dos sujeitos. Torna-se evidente a articulação do presente tema com o trabalho do semiólogo, antropólogo e filósofo Jesus Martín-Barbero (1937-2021) no campo da comunicação. Falecido recentemente, o autor do livro *Dos Meios às Mediações: Comunicação, Cultura e Hegemonia*, referência da área, foi inovador ao criar uma teoria que, tendo como referência a América Latina, pensou a comunicação não mais a partir dos meios e da indústria, mas a partir das matrizes culturais que envolvem pessoas e identidades nos processos comunicacionais, fortalecendo a interlocução com os Estudos Culturais.

Deixemos agora a própria organizadora do dossiê falar um pouco sobre esse tema tão intrigante: o dossiê tem o propósito de refletir sobre a busca contemporânea de sintonia entre as diversas experiências digitais e os diferentes temas comunicacionais de nossa sociedade; sobre o fato comunicativo à luz da cultura como mediação fundamental das condições de recepção e interpretação de conteúdos (da educação, das artes, da religião, da ciência); sobre os deslocamentos de mediação cultural exigidos pelas novas maneiras de viver em um mundo incessantemente mutante. Esses são temas urgentes para a compreensão do momento em que vivemos, em que os usos digitais dos meios de comunicação tentam se consolidar em um ambiente complexo de crise sociocultural.

Apresentemos então os artigos que compõem este número. Abrimos com o texto *Martín-Barbero em tempos de Facebook: contribuição aos debates sobre mediação algorítmica*, de Daniel Paiva de Macêdo Júnior e Helena Martins do Rêgo Barreto. Tendo como objeto o Facebook, os autores discutem o conceito de mediação proposto por Martín-Barbero (1977). A investigação permite-lhes afirmar que a seleção de conteúdo e a disponibilização por meio da personalização, característicos da mediação algorítmica, são percebidos por grande parte da população brasileira e percebidos de forma negativa.

Em *Dispositivo de reconhecimento e análise narrativa audiovisual latino-americana: pistas de abordagem a partir do projeto Quadrante*, Mariana de Almeida Ferreira investiga como o dispositivo de reconhecimento (Martín-Barbero, 2009) pode operar na construção de produções seriadas televisivas e quais níveis de experiência oferece. A autora elege como objeto duas minisséries exibidas pela Rede Globo: *Pedra do Reino* (2007) e *Dois irmãos* (2017) e percebe distinções no processo de reconhecimento dessas obras em relação à matriz melodramática, os modos de comunicabilidade e engajamento do público.

A proposta do artigo *O conceito de vida nua no filme Coringa*, de Muriel Emídio Pessoa do Amaral, é analisar a representação do *homo sacer* (homem sagrado) na produção cinematográfica *Coringa* (2019). Partindo das considerações desenvolvidas por Giorgio Agambem sobre a existência da vida nua e do *homo sacer*, das concepções de biopolítica de Michel Foucault e do entendimento de política e espaço público de Hannah Arendt, o autor nos mostra que o personagem central do filme se coloca às margens de qualquer representatividade, tendo a violência como alternativa de visibilidade e manutenção da própria vida.

Discutir a presença da violência em produtos culturais destinados ao público juvenil é a proposta do artigo *A estética da violência nos jogos eletrônicos*, de Amaro Xavier Braga Júnior. O autor elege como objeto as modalidades de jogos eletrônicos individuais que são focados em atos de violência física, principalmente alguns “jogos de bater”, como o *Beat The Boss* e o *Beat Yourboss*. Diferentemente do que aponta o senso comum, que vê em tais produções a possibilidade de incitação à violência na sociedade, o autor defende que a violência nesses jogos não implica um aumento de violência social, mas em uma ressignificação dela. Tais jogos tornam assim agentes de socialização, colaborando para a diminuição da violência na sociedade.

O tema da violência volta a estar presente no artigo seguinte, *O imaginário da violência e da justiça*, de Tarcis Prado Júnior em que o autor discute o imaginário da violência na história recente da política brasileira. O autor nos coloca no contexto das manifestações ocorridas entre 2015 e 2016, no governo da ex-presidenta Dilma Rousseff, e das investigações da operação Lava-Jato, que levaram diversos empresários e políticos para a prisão, incluindo o ex-presidente Luiz Inácio Lula da Silva, mantido preso no prédio da Polícia Federal, em Curitiba (PR), entre 07 de abril de 2018 e 08 de novembro de 2019. Para discutir esse imaginário de violência e justiça no país, o autor se vale das camisas usadas pelos sujeitos na ficção cinematográfica e nas manifestações sociais, que deixam de ser uma simples peça do vestuário para se tornarem objetos significantes de um imaginário que busca justiça.

O fenômeno das manifestações políticas também é o objeto do artigo *Na rua, entre hashtags: o acontecer midiático e simbólico de junho de 2013*, de Gustavo Souza Santos. O autor nos coloca no contexto das manifestações pelo passe livre, liderado pelo Movimento Passe Livre (MPL) na cidade de São Paulo, em 2013. Tais manifestações acabaram por contagiar todo o país, servindo como elemento desencadeador de pautas específicas de cada lugar. Para o autor, as manifestações se organizaram como uma flexão solidária em rede que arregimentou os insurgentes por meio de práticas e processos de comunicação derivados das mídias alternativas e das redes sociais e de seu consequente caráter interativo.

A discussão sobre uma nova forma do fazer jornalístico é a proposta do artigo *O jornalismo sensível como alternativa empática ao modelo tradicional positivista*, de Victor Rocha. O autor nos mostra de que forma o jornalismo pode se aproximar da arte sem abrir mão da objetividade metodológica. No artigo, o autor busca compreender essa matriz que vai além do estilo autoral de cada texto. Elementos tradicionais do processo jornalístico, com pauta, apuração e produção, são investigados para que se possa chegar ao imaginário e à sensibilidade do leitor, provocando-se um estímulo à empatia.

As distopias presentes em enunciações sobre escândalos midiáticos são o tema do artigo *Carne de confiança tem nome? Dizeres distópicos na sociedade da transparência*, de Lucas de Vasconcelos Teixeira e Tânia Márcia Cezar Hoff. Os autores elegem como *corpus* as reportagens sobre os escândalos resultantes da operação “Carne Fraca” que investigou a empresa JBS. A pesquisa dos autores evidenciaram a permanência de distopias político-econômicas nos escândalos midiáticos da contemporaneidade brasileira, revelando a diminuição de valores como confiança, sinceridade e honestidade.

Finalizamos esta edição com o artigo *Comunicação, saúde e atitudes: um teste experimental com campanhas de prevenção e cuidados sobre a AIDS junto a jovens universitários*, de Marialva Mota Ribeiro e Adinan Carlos Nogueira. Os autores nos apresentam uma pesquisa experimental com o objetivo de avaliar campanhas do programa governamental brasileiro de prevenção à Aids. Abordando as técnicas de persuasão e argumentação das campanhas publicitárias, o estudo pro-

curou observar como uma mensagem estruturada positiva ou negativamente pode mudar a decisão de um indivíduo. Foi constatado que o uso do *framing* negativo de maneira adequada causou impacto positivo, mudando o comportamento do indivíduo em relação à AIDS.

Os agradecimentos especiais desta edição se dirigem ao Diretor da FCH, Professor Rodrigo Suzana Guimarães; ao Coordenador dos cursos de Jornalismo e Publicidade e Propaganda da FCH, Professor Sérgio Arreguy; à professora Maria Cristina Leite Peixoto, quem coordenou o presente dossiê; à fotógrafa Carol Nogueira, autora da capa, ao *Designer* Gráfico Therus Santana; à equipe do Departamento de Tecnologia da Informação e da Biblioteca Universitária da Universidade FUMEC e a todos os professores e profissionais envolvidos nesse árduo, porém gratificante, processo de editoração da Revista Mediação.

Boa leitura!

Luiz Henrique Barbosa
Maria Braga Câmara
Editores

MARTÍN-BARBERO EM TEMPOS DE FACEBOOK: CONTRIBUIÇÕES AO DEBATE SOBRE MEDIAÇÃO ALGORÍTMICA

DANIEL PAIVA DE MACÊDO JÚNIOR¹
HELENA MARTINS DO RÊGO BARRETO²

RESUMO

Este trabalho discute o conceito de mediação em Martín-Barbero (1997), tendo em vista a circulação de conteúdo em plataformas digitais de redes sociais. Com atenção ao Facebook, realizamos exercício teórico-metodológico com base na usabilidade para discutir e caracterizar a sistemática da plataforma, analisando os compostos tecnológicos e conjunturais que conformam o que tratamos por 'mediação algorítmica' e pela qual buscamos tatear aproximações e distanciamentos com as formulações barberianas.

Palavras-chave: Mediação Algorítmica. Facebook. Mediação. Mídia-tização. Vigilância.

Introdução

Discutir o conceito de mediação em meio às questões contemporâneas estabelece a necessidade em reposicionar as leituras dos paradigmas teórico-metodológicos. As perguntas que orientaram as teorias latino-americanas focaram no que os consumidores fazem com os conteúdos massivos nas práticas cotidianas, não mais o que deles é feito por parte dos produtores. Esses usos, na perspectiva de Martín-Barbero (1997), são indissociáveis da situação sociocultural dos perfis que se apropriam e ressignificam os conteúdos massivos, conforme suas experiências culturais. Eles também são vistos no contexto das relações de poder; por isso, em *Dos meios às mediações*, o autor discute as resistências no campo da cultura a partir diálogo com o conceito gramsciano de hegemonia. Tal composição analítica poderia enfrentar, na visão de Barbero, duas ameaças: a do idealismo de que o leitor faz com o meio o que tem vontade e a separação dos estudos da recepção e de consumo dos processos de produção. Para evitá-los, é necessário considerar a existência de limites discrepantes nos poderes e nas agências dos interlocutores em face a economia de produção e como ela é organizada e programada.

Em um momento histórico marcado pela ascensão do neoliberalismo no continente, privilegiou-se o consumo como categoria analítica e a ideia de que por meio dele as pessoas se tornam cidadãos, o que está presente, sobretudo, na proposta de Canclini (2006). Assim, distanciando-se das grandes narrativas e, particularmente, do olhar sobre o sistema mais geral de comunicação, mitigou-se o debate sobre a questão do poder na comunicação amenizando a crítica à cultura de massas e à (já não citada) Indústria Cultural. A esses limites do programa teórico posto em

1 Doutorando em Comunicação Social na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), bolsista CAPES e integrante do Telas - Laboratório de Pesquisa em Economia, Tecnologia e Políticas da Comunicação (PPGCOM UFC). Email: daniel.3macedo@gmail.com

2 Doutora em Comunicação Social, professora da Universidade Federal do Ceará (UFC) e líder do Telas - Laboratório de Pesquisa em Economia, Tecnologia e Políticas da Comunicação (PPGCOM UFC). Email: helena.martins@ufc.br

tela somam-se outros associados à ampliação da incorporação da comunicação e da cultura à dinâmica do sistema capitalista e à própria reconfiguração da comunicação e de diversas atividades sociais com a digitalização e a mídiatização. Fatores que têm levado a um crescente domínio da comunicação por parte de poderosos agentes econômicos transnacionais que operam com ainda maior opacidade, tendo em vista os procedimentos algorítmicos que modulam a produção e a circulação de conteúdos, com impactos na política e na sociabilidade.

Para Martín-Barbero (1997, p. 191), as invenções tecnológicas no campo da comunicação tomam a mediação como forma para “mutação da materialidade técnica em potencialidade socialmente comunicativa”. Neste movimento de transformação tecnológica, as plataformas alteram-se nas engrenagens a fim de remodelar a mediação no intuito de atender intencionalidades, como exprime o trabalho de Macêdo Jr (2020). Tratamos, pois, de “mediação algorítmica” como sistemática de produção e de circulação de conteúdos realizada para e por plataformas.

Neste sentido, interessa-nos pensar “mediação algorítmica” a partir do conceito de Barbero (1997) em interface às questões inerentes à sociabilidade em plataformas digitais, com especial atenção ao Facebook. Para isso, realizamos exercício teórico-metodológico pelo qual praticamos confrontos e interrogações constantes à luz da experiência de usabilidade da plataforma que, ao fim, nos permite discutir e caracterizar com profundidade a mecânica processual inerente à mediação algorítmica na plataforma em questão; bem como as aproximações e distanciamentos com as formulações barberianas.

Sociedade em vigilância digital

Marca fundamental do capitalismo está nos padrões de consumo que são criados, estimulados e constantemente atualizados a partir de novas formas tecnológicas que se reinventam em diferença à contemplação de necessidades sociais, mas voltadas a estabelecer novas fontes para produção de riquezas e, conseqüentemente, novas barreiras de desigualdade. Nesta via, interessa-nos pensar em torno da Economia Política da Comunicação e dos acúmulos deste campo em discussões sobre o papel da comunicação e da cultura, tendo em vista as transformações associadas à passagem do capitalismo concorrencial para o monopolista. Neste quadro, configura-se a indústria cultural que, explicada por César Bolaño como,

é uma área da produção social no capitalismo avançado que deve cumprir uma dupla condição de funcionalidade, a serviço do capital individual monopolista em concorrência (função publicidade) e do capital em geral, ou do Estado (função propaganda), servindo como elemento-chave na construção da hegemonia. Para isso, deve responder também a uma terceira condição de funcionalidade (função programa), ligada à reprodução simbólica de um mundo da vida empobrecido em suas condições de autonomia. (BOLAÑO, 2010, p. 45)

A ideia de mediação ocupa espaço central nesse pensamento, mas não apenas como atravessamentos marcantes no processo de comunicação. “É precisamente nesse sentido que se deve repropor o conceito de mediação, entendendo-o na perspectiva da contradição entre controle e câmbio, dominação e apropriação social, subsunção e resistência, manipulação e práxis social liberadora”, como nos ensina Bolaño (2016, p. 31). Do advento da internet ao modelo que

temos hoje, é inegável que os câmbios em protocolos de funcionamento aliados a [não] conectividade das pessoas redesenham não só as possibilidades de uso, mas, também, a forma como nos relacionamos com a sociedade que nos rodeia e, inclusive, delimita o próprio espaço e suas lógicas de funcionamento. Portanto, lidamos por ciberespaço como um ambiente conectado à realidade, parte da materialidade reforçada na experiência em que a maioria das redes está sob o controle de grupos pequenos de pessoas e de empresas. É justo conferir que

a Internet não é uma cidade isolada do mundo. Muito menos as pessoas que agem e interagem nela estão desconectadas das formas de organização da vida no ambiente offline. [...] seria difícil negar que a disseminação da Internet vem acompanhada da subsunção de suas lógicas de funcionamento aos eixos estruturantes do sistema capitalista: a mercantilização do maior número de elementos e esferas da vida; a aceleração constante dos fluxos de capital por meio da sua reprodução expandida no tempo e no espaço; e a apropriação do trabalho humano por poucos grupos, em um fenômeno de concentração da riqueza. (VALENTE; PITA, 2018, p. 50)

Nem tão nossa, como outrora professou Castells (2012), plataformas atualizam a prática de concentração que, como bem demonstra a pesquisa Monopólios Digitais, elaborada por Valente e Pita (2018), radica a conformação de uma nova seara para exploração capitalista. Esses monopólios são organizados em torno de sete características, segundo os autores: (1) Forte domínio de um nicho de mercado; (2) Grande número de clientes, sejam eles pagos ou não; (3) Operação em escala global; (4) Espriamento para outros segmentos para além do nicho original; (5) Atividades intensivas em dados; (6) Controle de um ecossistema de agentes que desenvolvem serviços e bens mediados pelas suas plataformas e atividades; (7) Estratégias de aquisição ou controle acionário de possíveis concorrentes ou agentes do mercado.

Tais características, destacadamente a operação em escala global, em diversos segmentos e com a captura constante de dados, geraram vantagens competitivas que, segundo Srnicek (2017), fizeram com que o modelo de plataforma se tornasse uma referência no momento atual. Dentre outras coisas, a internet e o conjunto de dados acumulados na rede possibilitaram ao capitalismo maior espriamento, novas formas de exploração do trabalho, mudanças na esfera pública e a configuração de uma nova etapa de controle sob a vida das pessoas, aprofundando dinâmicas postas desde o contexto da reestruturação produtiva deflagrada nos anos 1970.

Transparentes frente a estruturas opacas, usuários estão sob monitoramento automatizado: a expressão da vigilância no capitalismo sobre nós se articula a partir da midiatização da vida, como propunha Hepp (2014) ao versar que a inserção de tecnologias na sociedade estabelece novos paradigmas de sociabilidade – e vice-versa. A vigilância das ações serve ao controle social que se aprofunda em um momento de crise do capitalismo, permitindo orientações sobre comportamentos e expectativas para, dentro outros, ganhar forma nos conteúdos que circulam em plataformas. Por isso, hoje, pouco podemos avançar no debate sobre fenômenos da comunicação social sem considerar a ambiência digital e os quesitos que a estruturam, pois dizem respeito à lógica, à finalidade e ao funcionamento das redes e, portanto, apontam os substratos que destas resultam.

Engenharias de poderes

Neste estudo, não tomamos os objetos tecnológicos e o escopo social como objetos imutáveis e estáticos. Em constante transformação, a internet como conhecemos hoje certamente causaria estranhamento aos usuários das plataformas há 20 anos. Fuller (2005) confirma que, em 1997, a internet já se figurava com importância e quaisquer previsões sobre o futuro da rede não apontavam a palavra 'algoritmo' e tampouco direcionavam publicamente o papel da Internet na triagem ou na organização da informação – dois itens que, hoje, não podem ser despercebidos, dado o caráter estruturante que possuem para composição de plataformas.

Interessa-nos, aqui, remontar o arranjo tecnológico que modela ambiências no ciberespaço e cria condições para exercício de poderes. Com foco no Facebook, atentamos aos componentes tecnológicos no intento de realizar leituras a partir da prática de usabilidade a fim de desnudar a estrutura tecnológica que formata plataformas.

A primeira estrutura que lemos volta-se ao alto montante de dados arquivados aliados ao processo de datificação discutido por Van Dijck (2014). Ela estabelece lógica praticamente ubíqua de quantificação da vida social por meio da produção de dados e metadados como uma constante, buscando transformar todos os signos e informações passíveis de serem registradas e articuladas a outras para fins diversos. A produção e a guarda desse volume de informações envolvem uma complexa infraestrutura e a operação de agentes que não são passivos. Estes se articulam como sistemas complexos de arquivamento e de manipulação de alto quantitativo de dados compilados para, sob análises métricas, buscar entender, antever e propor o comportamento de usuários na web – e fora dela. Esse sistema nomeia-se por **Big Data** e é capaz de articular e cruzar dados das mais diversas origens na intenção de mapear padrões de comportamento para conseguir adiantar medidas a serem tomadas por sistemas virtuais.

Antes, o peso das narrativas consumidas, das experiências e da memória social eram fundantes para propor futuros possíveis. Hoje, o advento do Big Data ratifica um sistema complexo capaz de registrar a performance digital de usuários e constituir métricas que, resultantes da gravação sequencial dos rastros deixados na rede, podem ser contrapostas considerando os dados do usuário e de outros sujeitos de perfilamento similar. Com isso, a sistemática pode conferir aproximações e distanciamentos e, assim, produzir inteligência.

As condições em que os dados são armazenados por empresas privadas reflete alto potencial de controle ideológico, marcados também por vieses algorítmicos de classe, de raça e de gênero como aponta O'Neil (2016). Dizer isto, como outrora proferiu Pariser (2011, p. 94-95), é reconhecer que o "comportamento agora é uma commodity, um pequeno pedaço de um mercado que fornece uma plataforma para a personalização de toda a Internet". Estamos lidando, ao explorar Big Data, com um expoente para firmar – em termos práticos – os mecanismos de vigilância, na medida em que monitora, analisa e agrupa informações pessoais a fim de permitir, em interface a outros componentes, uma dinâmica de consumo personalizado e de controle das narrativas – sobretudo no que diz respeito à circulação.

A importância fixada a produção de padrões e a exploração da mina de dados dos usuários contidas em Big Data e pela qual ganham movimentos nos fluxos de comunicação contemporâneos constitui em mecanismo de manejo social e via de observação para compreensão das engenharias de poder no capitalismo. O manejo destes, por sua vez, ocorre através de comple-

xos sistemas computacionais que dispõem de orientações voltadas a compilar dados estruturados e agrupá-los segundo critérios. Nomeados por **filtros**, entendemos o mecanismo como um arranjo programado capaz de aprofundar análise sobre objetos específicos dispostos em bancos de dados, identificando perfis comuns e ordenando ações pré-definidas pelo conjunto da sistemática.

O quesito territorial em interface ao georreferenciamento dos dispositivos conectados à internet e das informações disponíveis em banco de dados é capaz de acionar filtros, por exemplo, que realizam a classificação da localização como 'cotidiana' ou como uma 'nova experiência socioespacial' e, a partir desta, orienta ações voltadas ao consumo, a performance e a interação social. Desse modo, a ausência do filtro impediria a realização desta funcionalidade e a orientação de ação não seria possível de outra forma.

A definição do "filtro bolha" tem adquirido destaque nas discussões, especialmente por contribuir na reflexão sobre o engajamento junto a conteúdos políticos extremistas. Pariser (2011) se dedicou a traçar conceituação em que o filtro atua como motor para disposição de conteúdo considerando o perfil compilado de interações sociais, de engajamento e das práticas de consumo em plataformas digitais. Produz, portanto, conteúdos orientados e especializados que desenvolvem a sensação de efetividade da plataforma, mas, em especial, reduz itens de consumo para escolha ativa do usuário.

A bolha, por sua vez, é o resultado deste filtro e congrega uma série de usuários com perfis comuns. A definição destes agrupamentos se dá, portanto, na imersão em conteúdos orientados para consumo sob alta aceitação; e, por outra perspectiva, na privação do acesso aos conteúdos que não correspondem às definições orientadas a determinados usuários construídas pelos filtros. Este nível de curadoria é um ato que julgamos problemático, pois impede o contato com opiniões diferentes e circuitos informativos que orbitam outras linhas de raciocínio, fortalecendo uma dinâmica cultural individualista e que valoriza a intolerância às diferenças.

Em uma terceira via, os sistemas computacionais se orientam a partir de arquiteturas de dados e funções desenvolvidas por profissionais que realizam ação de programação em linguagens computacionais. Ao conjunto de comandos estruturados em orientações lógicas é dado o nome de **algoritmo**. As postulações de Ferrari e Cechinel (2009) definem algoritmo como uma sequência de comandos sob fundamentos definidos, finitos e que instruem, segundo ordenadores, a execução de medidas programadas. **Ordenador**, neste arranjo, exprime a capacidade de um aditivo programado em influir no funcionamento do sistema de dados e da plataforma a partir da produção de ação responsiva, segundo critérios pré-definidos ao usuário que são decorrentes da interação e da performance realizada no ambiente digital.

Formatado em ordenadores, a produção de um aparato tecnológico deve considerar duas vias: a primeira se dá no acionamento de protocolos e comandos já existentes e arquivados na web ou na composição de uma linguagem computacional e, ao programar algoritmos, permite ao programador partir de um ponto comum sem demanda de iniciar um código do zero em linguagem com baixo nível de abstração³. A segunda é percebida na relação em que tecnologias responsivas articulam caracteres, dados e ordenadores lógicos resultantes de outras fontes

3 Abstração é uma definição tipológica para linguagens de programação computacional niveladas a partir da localização de proximidades e de distâncias entre as linguagens humanas e as inerentes aos protocolos lógicos e numéricos que regem o funcionamento de máquinas responsivas. Por exemplo, C++ até uma linguagem próxima à humana, logo, com alto nível de abstração; diferente de Assembly que está mais próxima à linguagem lógica de microprocessadores e, por sua vez, possui baixo nível de abstração.

para produzir uma ação orientada e automatizada. Este processo é nomeado nas Ciências da Computação como Application Program Interface – API e entendido por pesquisadoras como Puglisi (2015) no conjunto de especificações para a realização de interação entre interfaces de programação com componentes de *software*. Nisto, realiza a integração de filtros, de programas, de relatórios de bancos de dados e outras fontes ao escopo do código, a fim de obter produtos a partir do cruzamento de informações e funcionalidades específicas de cada item.

Neste sentido, entender o algoritmo como um ordenador e evocar o papel dele em sistemas computacionais é considerá-lo como item estrutural, pois atua na organização da lógica de funcionamento de sistemas e de plataformas. A operação algorítmica funciona em conjunto com outros procedimentos que envolvem coleções de dados previamente organizados em operações humanas e máquinas que confluem dados disponíveis e condicionam a produção de novas informações. Em casos de sistemas responsivos inteligentes, acresce a presença de outros ordenadores essenciais que são acionados por API para o alcance da finalidade do programa. Em outras palavras, o algoritmo estruturante aciona outros algoritmos, funções, filtros e informações para realizar ações.

Em tempos de Facebook

Considerando os quesitos tecnológicos abordados até aqui, miramos a dinâmica de mediação de conteúdos em plataformas digitais, com atenção especial aos ordenadores que compõem as plataformas e aos quesitos que estruturam as relações sociotécnicas que envolvem humanos e dispositivos inteligentes. Para isso, entendemos que lidamos com uma sistemática articulada que envolve quesitos de ordem lógica, a exemplo da estrutura algorítmica e dos componentes acionados por API; de ordem material, como a qualidade na conexão à internet e funcionalidades dos *hardwares* dos dispositivos; e de ordem política, como os impressos nos marcos regulatórios sobre internet e nas práticas dos diferentes agentes.

Trazer estes marcos é, mais uma vez, enfatizar que o algoritmo sozinho não conseguiria dispor de um sistema responsivo inteligente, dadas suas limitações, de modo que não devemos confundir a ação mediada por algoritmos – em que o código imprime respostas em tela sem interface com outros ordenadores, a exemplo de uma calculadora – com mediação algorítmica. Esta última diz respeito ao funcionamento de plataformas sob lógica em que o código computacional aciona e se alia a outros ordenadores a fim de configurar a disposição de conteúdo a partir da conjugação dos componentes lógicos em interface ao banco de dados, aos sistemas inteligentes de agrupamento e às modulações permitidas pelo *hardware* de consumo para, no fruto da interação destes, dispor curadoria.

Dado que a mediação algorítmica não se basta nem no resultado perfilado em tela, nem na infraestrutura tecnológica em formatações isoladas, é justo toma-la como um fenômeno que carece de atenção nos estudos em comunicação, articulando os dois quesitos citados em aliança às performances digitais de usuários e aos interesses dos donos das plataformas para se conseguir exprimir em complexidade os termos de mediação nestas ambiências. Por isso, bebendo do referencial aqui exposto ao discutir questões em torno das engenharias de poder e ao retomar os postulados de Barbero (1997), entendemos mediação algorítmica como um

processo ocorrido em plataformas digitais, "articulado sob dinâmicas inteligentes operadas de forma autônoma por maquinários que realizam não só a disposição do conteúdo, mas, inclusive, produzem mediação do tempo e das coisas para agentes conectados a plataforma em regimes desigual segundo orientação de consumo de itens comerciais, políticos e culturais" como propõe Macêdo Jr (2020, p.103).

As plataformas desenvolvem mediações algorítmicas sob ordenadores diferentes e específicos, segundo a intencionalidade de funcionamento a que se propõem. No caso do Facebook, até 2006 os usuários atribuíam pesos de interesse aos formatos de conteúdo e, nisto, partilhavam curadoria de conteúdo. Uma mudança nessa lógica ocorreu com o EdgeRank, que foi mencionado publicamente em 2010 e se constitui em mediação algorítmica calcada em dois modelos: para consumidores e para produtores de conteúdo. Ao estabelecer filtros nas publicações que surgem no Feed, a partir de critérios como afinidade, relevância e tempo, estes modelos de mediações são alocados sob critérios que se baseiam na personalização. Logo, cada usuário é submetido a uma experiência particular, ainda que realize os mesmos caminhos, dado que a performance na rede não é a mesma.

No primeiro tipo, a plataforma estrutura-se a fim de realizar curadoria de conteúdo personalizado para usuários. Nela, a) um *user* pessoal, construído na plataforma virtual, disponibiliza informações e realiza performance em rede, para b) serem arquivadas e tratadas em Big Data; a fim de c) operar sobre os caracteres disponíveis para modelar dados estruturados considerando filtros e agrupando perfis a partir de objetos comuns de interesse; para d) serem dispostos em API sob lógicas algorítmicas capazes de prever conteúdos; e, assim, e) disponibilizar conjunto sequencial de notícias, publicidades e, enfim, informações de toda ordem que, sob lógicas interativas, recebem valores que retroalimentam e conferem o caráter cíclico, como demonstra o GRAF. 1.

GRÁFICO 1 – Ciclo da mediação algorítmica para consumo de informação

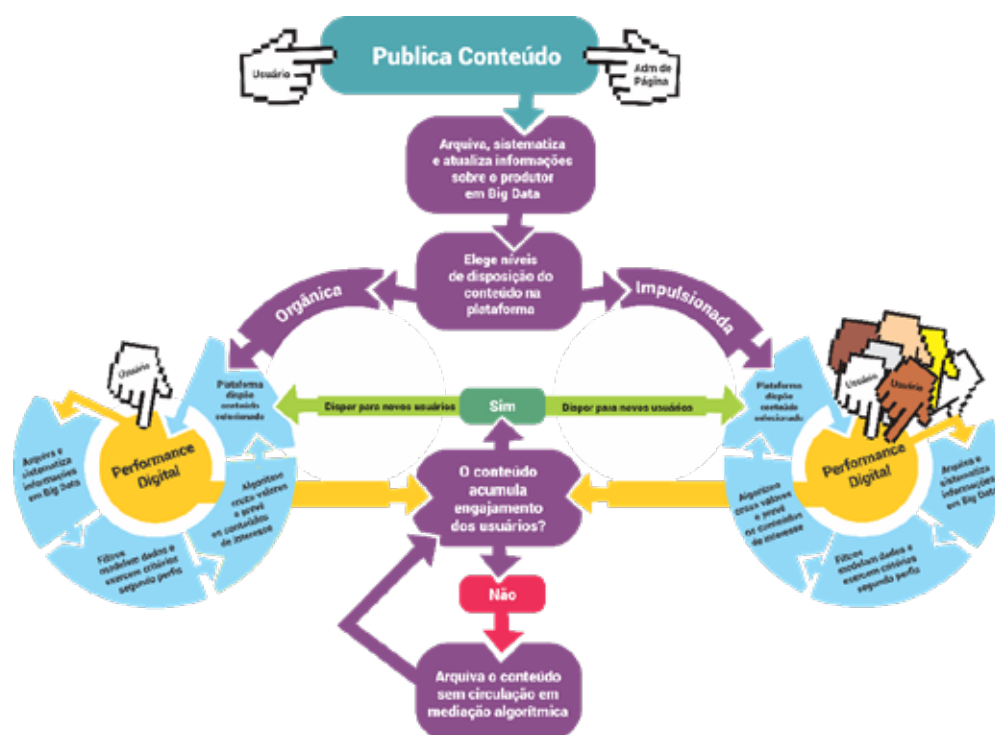


Fonte: MACÊDO JR (2020, p. 99)

Já no segundo tipo, detalhado no GRAF. 2, conduz-se a circulação de conteúdo personalizado para usuários a partir de circuito em que a) um *user* pessoal ou *page* aderentes à plataforma virtual realizam publicação na plataforma; esta b) é arquivada e sistematizada em

Big Data, atualizando as informações sobre o produtor; a fim de c) o produtor escolhe níveis de disposição do conteúdo, tendo como possibilidade as mediações algorítmicas de caráter orgânico – atingindo o conjunto de relações em rede – ou a impulsionada – que, sob patrocínio, terá maiores métricas de alcance a partir da expansão do universo de disposição do conteúdo em público-alvo definido pelo produtor; d) o conteúdo é disponibilizado aos usuários sob dinâmica de mediação algorítmica para consumidores. É nesta a etapa que a plataforma opera com centralidade e total poder, definindo os rumos de vazão das publicações e; e) o engajamento resultante da performance digital estabelece métrica para circulação do conteúdo: se possui engajamento, é disposto para mais usuários e, quando não, deixa de circular em feeds; para, f) o conteúdo manter-se caráter público mas em situação de arquivamento quanto à circulação, podendo ser acessado e sob possibilidade de interação mas sem estímulos para isso, sendo, portanto, o consumo fruto da busca ativa de usuários; g) podendo, por fim, voltar a circular com a tomada de novas interações – que é comumente tratado como “ressuscitar posts”.

GRÁFICO 2 – Circuito da mediação algorítmica para produtores de informação



Fonte: MACÊDO JR (2020, p. 100)

O alcance orgânico, ou seja, resultante de mediação sem pagamento, tem circulação diminuída em detrimento dos posts patrocinados como lógica definida e demarcada a fim de monetizar os usos das plataformas e articular fontes de receitas. Desde o ano 2009, o Facebook passou a adotar esse modelo de impulsionamento, tornando a visibilidade mais atrelada ao pagamento. Assim, publicações publicitárias e posts impulsionados terão mais espaço para circulação em mediação algorítmica que conteúdos dispostos sem estas medidas.

Em ambos os circuitos, o usuário é um agente externo que alimenta as engrenagens na medida em que pratica performances digitais e, por meio delas, produz dados passíveis de garimpo e arquivamento em Big Data e que se voltam na produção de bolhas. Nisto, as duas dinâmicas coexistem em modulações distintas de experiência passíveis entre quem consome conteúdo e quem produz informações – sendo, a primeira, uma dimensão de circulação e fun-

cionamento desta segunda. Com isto, é justo observar: por um lado, o caráter indissociável nas dimensões de produção, circulação e consumo propiciadas dinâmicas que a conformam mediação algorítmica; por outro, o usuário torna-se parte desta sistemática complexa ao ser um dos agente em interação.

Facebook que vigia, sociedade que controla

A mediação algorítmica praticada pelo Facebook é um depoente dos diálogos entre realidade e imaginários socialmente construídos, bem como dos trânsitos e dos deslocamentos passíveis nas duas dimensões e pela qual a mediação assume lugar de meio para Martín-Barbero (1997). Denotar este lugar é, assim, considerar o papel moderador da plataforma sobre a circulação de conteúdo e de informação, pensando-a como parte mais ampla de relações sociais permeadas por disputas de hegemonia.

Ao dimensionar a possibilidade de circulação de conteúdos frente ao contexto de ampla adesão da plataforma na sociedade brasileira identificada pelo Data Senado (2019), Facebook pratica mediação em vias de temporalidades, ao determinar o tempo do capital sobre o tempo da cotidianidade, fato que Martín-Barbero (1997) há muito já alertara ser uma das fundamentações no processo de mediação. Trata-se de estabelecer uma orientação ideológica ritmada na ordem vigente como ideário de comunicação de imagens em detrimento dos regimes complexos do tempo e das culturas.

Assim como importa dizer que a mediação algorítmica não é exata em sua completude – pois lida com variáveis e, dentre elas, a performance humana – é justo confirmar que, hoje, o Facebook dispõe de largo arcabouço de dados complexos produzidos e retroalimentados por sistemáticas capazes de influenciar em tempo real a tomada de decisões cotidianas. Para isso, valem-se de estímulos automáticos resultantes de, por vezes, coleta de informações sem a percepção e autorização dos usuários – prática que têm sido considerada como violação de direitos emergentes como a proteção de dados e a autodeterminação informativa – para considerar “conhecimento sobre o usuário adquirido naquele instante, o conhecimento de escolhas anteriores do usuário e o conhecimento estimado estatístico e demográfico sobre usuários como este” (GILLESPIE, 2014, p. 176) para exposição de propostas.

A mediação algorítmica firma-se como camada de uma tessitura social e, dentre as reverberações, o sistema de vigilância exercido pelo Facebook possibilita o exercício de modulação como “processo de controle da visualização de conteúdos”, estudado por Silveira (2019, p. 37). Posicionar deste modo é reconhecer que, entre o poderio de controle exercido pelas plataformas e os consumidores de conteúdo, existe uma complexa sistemática sociotécnica que, até aqui, temos nos debruçado em termos de mediação algorítmica – valorizando, por fim, o lugar de meio inerente ao pensamento barberiano.

A estrutura sociotécnica que conforma as plataformas e estabelece o exercício de poder em vias de mediação algorítmica nos modais contemporâneos para circulação de conteúdos são, ainda, tessituras de sentidos e de narrativas que não devem ser desprezadas no trato acadêmico dos estudos em comunicação. A atenção acadêmica às produções que perfilam

as plataformas, ao serem encerradas nesta instância e desprezarem a dinâmica de mediação algorítmica, incorrem em análise parcial e com poucos substratos para considerar elementos do debate social.

Como instrumento de hegemonia no capitalismo, o Facebook assume posto político pelo qual os demarcadores de vigilância assumem uma faceta de controle e de intervenção política em oposição às soberanias nacionais. A mediação algorítmica e o poderio de controle de modulação por ela firmada posiciona a plataforma como um espaço desigual na disputa de narrativas, ainda que comercializado como um ambiente democrático.

Considerações finais

Em tempos de mediação algorítmica, seguem atuais os postulados de Martín-Barbero (1997, p. 296) ao propor que “se o meio sofre o processo de numerosas mudanças, a mediação a partir da qual esse meio opera social e culturalmente não parece estar sofrendo na América Latina modificações de fundo” no que diz respeito à intencionalidade de conjugar no tempo cotidiano o tempo do capital. A mediação realizada pela televisão ou pelo rádio, objeto de estudos de Barbero, por exemplo, em muito se difere na forma da mediação algorítmica na dinâmica; mas não nas intenções. Enquanto as primeiras se orientam em torno do ideário de comunicação de massas, a última se propõe personalizada e assume lógicas particularizadas de conteúdo. Se a radiodifusão aproxima sujeitos, visualizando-os comuns; os jogos algorítmicos os separam diante das diferenças. Ambas, entretanto, se articulam como engenharias de poder para redução do debate e do contraditório para controle social e, assim, para manutenção da hegemonia.

A seleção de conteúdo e a disponibilização em regime de personalização característicos da mediação algorítmica são amplamente percebidos pela população brasileira e entendidas negativamente, dado que 76% dos brasileiros concordam que se tratam em uma forma de manipular a opinião das pessoas, como demonstra o DataSenado (2019, p. 21). Isto se dá, contudo, em dinâmica de bivalência: temos uma relação oposta em que, à medida que as empresas dispõem de total transparência dos usuários e domínio da trajetória firmada na arena pública das plataformas virtuais, o sujeito confronta a justaposição do sigilo absoluto sobre o que produzem e o que lucram com nossos dados em ação assegurada por ordenamento jurídico.

O dispositivo legal que garante exercício de propriedade privada aos negócios lucrativos não se estende ao consumidor. Situação que nos leva a ampla margem de insegurança dos dados privados, ainda que o Brasil disponha de Marco Civil da Internet e de Lei Geral de Proteção de Dados que, estudados por Martins *et al* (2020), atestam esforços para convencionar direitos digitais que possuem validade pouco efetiva para firmar soberania nacional sobre empresas, servidores e conexões oriundas de outros países.

Tomar mediação algorítmica como objeto de relevância contemporânea aos estudos em comunicação é uma afirmativa que está aliada ao desenvolvimento de postura teórico-metodológica capaz de valorizar os produtos comunicacionais em interface às engenharias das ambiências digitais e às lógicas sociais, políticas e culturais que moldam a sociedade em que vivemos.

MARTÍN-BARBERO IN FACEBOOK TIMES: CONTRIBUTIONS TO THE DEBATE ON ALGORITHMIC MEDIATION

ABSTRACT

This work discusses the concept of mediation in Martín-Barbero (1997), considering the circulation of content on digital social media platforms. With attention to Facebook, we carried out a theoretical-methodological exercise based on usability to discuss and characterize the systematics of the platform, analyzing the technological and conjectural compounds that make up what we refer to as 'algorithmic mediation' and through which we seek to weave approximations and distances with the formulations of Barbero.

Keywords: Algorithmic Mediation. Facebook. Mediation. Mediatization. Surveillance.

Referências

BOLAÑO, César. Economia política da comunicação e da cultura. Breve genealogia do campo e das taxonomias das indústrias culturais. In: BOLAÑO, César; BRITTOS, Valério; GOLIM, Cida. **Economia da arte e da cultura**. São Paulo: Observatório Itaú Cultural, 2010.

BOLAÑO, César. **Campo aberto**: Para a crítica da epistemologia da comunicação. Aracaju: EDISE, 2016.

CANCLINI, Nestor García. **Culturas Híbridas**: estratégias para entrar e sair da modernidade.. São Paulo: EdUSP, 2006.

CASTELLS, Manuel. **Redes de indignación e esperanza**. Madrid: Alianza Editorial, 2012.

DATASENADO. **Redes sociais, notícias falsas e privacidade de dados na internet**. Brasília: Senado Federal e Câmara dos Deputados, 2019.

FERRARI, Fabrício; CECHINEL, Cristian. **Introdução a Algoritmos e Programação**. Rio Grande: FURG, 2009

FULLER, Matthew. **Software studies**: a léxicon. Cambridge: MIT Press, 2005.

GILLESPIE, Tarleton. The relevance of algorithms. In: GILLESPIE, Tarleton; BOCZKOWSKI, Pablo. (Org.). **Media technologies**: essays on communication, materiality and society. Cambridge: MIT Press, 2014, p. 167-194.

HEPP, Andreas. As configurações comunicativas de mundos mediados: pesquisa da mediação na era da "mediação de tudo". **MATRIZES**, v. 8, n. 1, p. 45-64, 2014. Disponível em: revistas.usp.br/matrizes/article/view/82930. Acesso em: 20 maio 2021.

MACÊDO JR, Daniel. **Das ruas às redes**: disputa de narrativas e de memória sobre as ocupações universitárias de 2016 no Ceará em tempos de mediação algorítmica. 2020. 182f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Programa de Pós-graduação em Comunicação, Fortaleza, 2020.

MARTÍN-BARBERO, Jesus. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: EdUFRJ, 1997.

MARTINS, Helena *et al.* Tratamento de dados pessoais em aplicativos públicos relacionados ao coronavírus no Ceará. **Liinc em Revista**, v. 16, n. 2, p. e5387, 24 dez. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.18617/liinc.v16i2.5387>

O'NEIL, Cathy. **Weapons of math destruction**: how big data increases inequality and threatens democracy. New York: Crown, 2016.

PARISER, E. **The filter bubble**: what the internet is hiding from you. Nova Iorque: The Penguin Press, 2011.

PUGLISI, Silvia. **RESTful Rails development**: building open applications and services. Sebastopol: O'Reilly, 2015.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. A noção de modulação e os sistemas algorítmicos. In: Souza, Joyce; Avelino, Rodolfo; Silveira, Sérgio Amadeu. (Org.). **A sociedade de controle: Manipulação e modulação nas redes digitais**. São Paulo: Editora Hedra. 2018.

SRNICEK, Nick. **Platform capitalism**. Cambridge/Malden: Polity, 2017.

VALENTE, Jonas; PITA, Marina. **Monopólios digitais: concentração e diversidade na Internet**. São Paulo: Intervezes, 2018.

VAN DIJCK, José. Datafication, dataism and dataveillance: big data between scientific paradigm and ideology. **Surveillance & Society**, v. 12, n. 2, p. 197, 2014.

Submetido: 23/11/2021

Aceito: 20/12/2021

DISPOSITIVO DE RECONHECIMENTO E EXPERIÊNCIA NARRATIVA AUDIOVISUAL LATINO-AMERICANA: PISTAS DE ABORDAGEM A PARTIR DO PROJETO QUADRANTE¹

MARIANA DE ALMEIDA FERREIRA²

RESUMO

O trabalho propõe investigar como o dispositivo de reconhecimento (MARTÍN-BARBERO, 2009) pode operar como problema narrativo e de comunicação na construção de duas minisséries do Projeto Quadrante, produzido pela Rede Globo: *A Pedra do Reino* (2007) e *Dois Irmãos* (2017). O percurso inicia na discussão sobre narrativa ficcional televisiva e o reconhecimento que ela oferece sobre melodrama latino-americano até chegarmos na análise comparativa das duas narrativas, em diálogo com textos especializados sobre as produções que foram publicados *online* e que colaboram na compreensão do nosso problema central. Concluímos que a construção da primeira e última produção exibida pelo Quadrante apresenta distinções com relação ao processo de reconhecimento que perpassam pela matriz melodramática e implicam a experiência narrativa, os modos de comunicabilidade e engajamento do público com as minisséries.

Palavras-chave: Experiência Narrativa. Dispositivo de Reconhecimento. Projeto Quadrante.

Introdução

Este trabalho tem por objetivo investigar como o dispositivo do reconhecimento, enquanto problema narrativo e de comunicação, pode operar na construção de produções de ficção seriada televisiva e quais níveis de experiência oferece no encontro com essas narrativas. Para isso, elegemos trabalhar com processo comparativo entre a primeira e a última minissérie exibida pelo Projeto Quadrante³, a saber: *A Pedra do Reino* (2007) e *Dois Irmãos* (2017). Além da própria análise preliminar dos objetos, com um olhar mais geral a respeito das narrativas ali configuradas, nossa pesquisa também utiliza como suporte e pista de investigação matérias e críticas publicadas em jornais *online* a respeito das duas minisséries. Esses outros textos gerados a partir da exibição em TV aberta das produções nos inquietaram e nos apresentaram possibilidades de compreensão do que estamos chamando de dispositivo de reconhecimento e das experiências que pode oferecer no consumo da ficção seriada televisiva brasileira.

- 1 Uma primeira versão deste trabalho foi publicada em anais do congresso da Intercom, em 2019. Agradeço ao apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa de Minas Gerais (Fapemig).
- 2 Doutoranda em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais (PPGCOM/UFMG). Mestre em Comunicação, Linguagens e Cultura pela Universidade da Amazônia (PPGCLC/Unama). Integrante do grupo de pesquisa Comunicação e Cultura em Televisualidades (COMCULT/UFMG). Email: marianalmeida13@gmail.com
- 3 O site do Projeto Quadrante contém, na descrição sobre o que ele é, vários trechos escritos por Luiz Fernando Carvalho a respeito das propostas conceitual e prática das produções que compõem o Quadrante. Disponível em <www.quadrante.globo.com>.

Nosso percurso teórico parte de uma discussão da narrativa principalmente a partir de Paul Ricoeur (2010) que nos permite compreender textos como configurações que organizam o tempo humano e abrem possibilidades de experiência e de prazer do reconhecimento, na dialética do concordante/discordante. Em seguida, articulamos nosso debate com o melodrama latino-americano como matriz cultural e modo narrativo popular-massivo anacrônico (MARTÍN-BARBERO, 2009; HERLINGHAUS, 2002), que compõe a experiência de modernidade do continente, oferece base para produções audiovisuais massivas e é apontado como o drama capaz de tornar compreensível a forte conexão entre o melodrama e a história cultural da América Latina (MARTÍN-BARBERO, 2009; 1992).

Propomos uma análise do dispositivo de reconhecimento dos objetos escolhidos utilizando como base o modelo analítico da narrativa proposto por Martín-Barbero (2009) ao abordar a narrativa folhetinesca e formas possíveis de analisá-la. Com a articulação da base teórica com o modelo analítico, desenvolvendo especificamente o que diz respeito ao reconhecimento como problema narrativo e de comunicação, junto aos materiais que coletamos de textos publicados em jornais *online* sobre as minisséries *A Pedra do Reino* e *Dois Irmãos*, encontramos pistas que nos permitem compreender a configuração narrativa da ficção seriada como possibilidade de oferecer experiências em níveis de reconhecimento que constituem a obra e reverberam de formas distintas no encontro com o telespectador, ainda que as duas minisséries sejam parte de um projeto unificado.

Narrativa ficcional e reconhecimento: pistas de abordagem

Paul Ricoeur (2010) afirma que a narrativa é a guardiã do tempo, é síntese da experiência temporal de estar no mundo, pois produz tempo atuando como esquema de compreensão e organização que articula o tempo universal com o tempo vivido, criando um terceiro que não é senão o tempo humano, narrado. Por ser um lugar de fusão entre o mundo do texto e o mundo do leitor, que curto-circuita temporalidades, as narrativas promovem (re)conhecimento sobre si mesmas e sobre a própria experiência de quem as consome. Um reconhecimento que é construído na própria obra e experimentado pelo espectador no prazer que sente ao se deparar com uma composição de intriga, de fundo ético e cultural, que respeita o necessário e o verossímil em um processo criativo de imitação do campo prático das ações humanas (RICOEUR, 2010) que refigura o tempo e ressignifica sentidos.

Livre das coerções que exigem a inscrição no tempo universal, como ocorre com a História, e muitas vezes construída por fragmentos de memória e imaginação que não necessariamente obedecem à linearidade, a narrativa ficcional possibilita uma experiência que desdobra o seu mundo em outros mundos, cada um deles singular, único, incomparável (ALMEIDA, 2019). Na América Latina, são os meios massivos audiovisuais, principalmente a televisão, que possibilitam essa experiência de modernidade (MARTÍN-BARBERO, 2009), com narrativas que configuram e sintetizam tradições, costumes, matrizes éticas, morais, histórias e sentidos de nação de povos traumatizados por violências, apagamentos, negações e destituições que constituem a história colonial do continente.

Essa experiência proporcionada por narrativas como as da ficção seriada televisiva, especialmente a telenovela, compõe o que Benjamin (1985) denomina de novo *sensorium*, como transformação no modo de sentir e se relacionar com a cidade, com os produtos da indústria cultural, operada pela massa que passou a integrar o cenário da cidade moderna, possibilitando encontros e “choques” sensíveis com profundas conexões entre o cultural e o político, o social e o estético que estimulam novas percepções (MARTÍN-BARBERO, 2009; HERLINGHAUS, 2000). Nesse contexto, a ficção televisiva configura-se como lugar de mediação pelo qual é possível adentrar e experimentar a modernidade, com os anacronismos histórico-culturais que compõem os imaginários modernos e que nessas narrativas se conectam com as experiências cotidianas do espectador (ROCHA, 2020).

Em entrevista concedida ao projeto *Memoria y Promessa* (HUEGO; MORAWICKI, 2019), Jesús Martín-Barbero reconhece o filósofo Paul Ricoeur e seus estudos sobre narrativa como uma das referências fundamentais na construção de seu pensamento voltado à cultura popular-massiva latino-americana, ao dizer que o relato é algo que constrói a humanidade e possibilita a compreensão da própria experiência temporal. E um particular modo de existência dos humanos é saber contar, contar-se e escutar os relatos, sendo um modo de (re)conhecimento de si e do outro.

Para os latino-americanos, o melodrama é o que melhor incorpora e traduz essa experiência de modernidade em uma composição de intriga que mescla dramas familiares, geralmente movidos pela busca identitária de si e do outro, sob um pano de fundo ético e cultural pelo qual perpassam marcadores históricos da nação, atuando como registro não apenas do presente mas também de reconstrução de um passado fragmentado e não contado. É no melodrama latino-americano - com essa intrínseca operação simbólica na narrativa - que se concretiza a conexão secreta e moral com a história cultural e social do continente e essa constante busca por saber quem fomos e quem somos (MARTÍN-BARBERO, 2009).

E a narrativa melodramática, com todas as especificidades que a constitui, opera pela lógica da familiaridade, de uma representação das ações humanas que encadeia acontecimentos de forma verossímil e coerente, possibilitando as condições para a inteligibilidade e a conexão com quem a consome, assim como demais outros tipos de narrativa explicitados por Ricoeur (2010), como a trágica e a épica. Essa familiaridade construída pela poética melodramática - esse prazer do reconhecimento experimentado pelo espectador sobre o que está em curso na história contada - é o que podemos denominar também de concordante da narrativa que, no caso da ficção (e, portanto, também da ficção melodramática), incorpora o discordante, o não-familiar, em diferentes níveis que possibilitam a surpresa, a reviravolta, a quebra de expectativas que reverberam no próprio modo de sentir, compreender e engajar-se com a narrativa.

Essa dialética entre o concordante e o discordante na narrativa, que na ficção seriada televisiva latino-americana mostra-se presente de diferentes formas, constitui-se como ponto relevante para a compreensão dos nossos objetos empíricos e da discussão proposta neste trabalho. Antes, no entanto, consideramos importante entender mais profundamente o que é e o papel que exerce o que estamos chamando de melodrama latino-americano.

Melodrama latino-americano

Com influência direta da oralidade e construindo sua dramaticidade a partir de gestos, expressões corporais, efeitos visuais e sonoros sem espaço para sutilezas e/ou ambiguidades, o melodrama constitui-se como uma linguagem democratizante, de fácil construção e apreensão para uma ampla diversidade de público, em grande parte desacostumado à arte tradicional, à cultura letrada (ALMEIDA, 2019).

Compete ao melodrama o desafio de emocionar e satisfazer esse público (HUPPES, 2000), permitindo às classes populares encenar suas emoções, paixões e moralidades. “Antes de ser um meio de propaganda, o melodrama será o espelho de uma consciência coletiva” (MARTÍN-BARBERO, 2009, p. 164), de separação moral entre bons e maus, vítimas e heróis e com a expressividade de sentimentos em uma cultura que não pôde ser educada pelo padrão burguês. Na América Latina, com as matrizes culturais que marcam sua formação, é pelo melodrama, mediando o tempo da vida com o tempo do relato, que os povos afirmam suas socialidades e se reconhecem. “E a partir disso, melodramatizando tudo, vingam-se a seu modo, secretamente, da abstração imposta pela mercantilização da vida e despossessão cultural” (MARTÍN-BARBERO; MUÑOZ, 1992, p. 29, tradução nossa). O melodrama latino-americano mostra-se, portanto, como lugar de excelência para repensar o popular inserido nos conflitos e tensões da modernidade (HERLINGHAUS, 2002).

Seguindo os estudos de Brooks, Herlinghaus (2002), ao falar sobre o melodrama latino-americano, afirma que este irrompe em tempos de acelerada modernização e massificação cultural, encontrando em produtos como o cinema e a televisão ambientes propícios para sua permanência, evolução e popularização. Os países da América Latina têm no melodrama um modelo para a manifestação de tensões e conflitos familiares e sociais que marcam a realidade do povo e pode ser assim compreendido como o que Brooks (1995) chama de *drama do reconhecimento*, revelando as lacunas a serem preenchidas na construção sócio-histórico-cultural do continente. Para Martín-Barbero, ao dialogar com os estudos de Paul Ricoeur (HUEGO; MORAWICKI, 2019) e Brooks (1995), o melodrama pode ser compreendido como um modo de identificação e familiaridade de si e do outro, operando tanto simbólica quanto poeticamente. É pelo melodrama, com histórias não narradas nos lugares letrados e na História oficial, que os povos se identificam, reencontram-se, compreendem seu passado e modos de vida.

No Brasil as minisséries estão entre as produções que atuam nessa mediação de mundos, buscando a construção de identidades nacionais muitas vezes a partir de perspectiva histórica, propondo-se como registros da constituição da nação que costumam mesclar as matrizes de oralidades com cânones literários. Produzidas no país desde 1980 pela Rede Globo, sendo a primeira *Lampião e Maria Bonita*, as minisséries são narrativas com enredo fechado antes do início da produção e duração significativamente menor que a de telenovelas, por exemplo. Nessas ficções, os personagens são construídos em uma linha de desenvolvimento mais bem definidas, permitindo ao elenco um maior grau de profundidade dramática e exigindo do espectador uma assistência mais atenta à trama (ALMEIDA, 2019).

No contexto da ficção televisiva, as minisséries costumam privilegiar adaptações de obras literárias e homenagear tanto datas comemorativas quanto personalidades da história brasileira (ROCHA; SILVEIRA, 2012). Essas narrativas, “baseadas em personagens, obras e ambien-

tes que permeiam a história do nosso país” (2012, p. 11), são analisadas e avaliadas também a partir dos valores culturais que comunicam. “É muito mais pertinente olhar para as minisséries considerando seus significados (...) que circulam socialmente, constituindo-se e corroborando para a construção também da experiência compartilhada e das relações entre televisão e vida cultural” (ROCHA; SILVEIRA, 2012, p. 14).

Projeto Quadrante

Em sua concepção, o Projeto Quadrante é composto por quatro minisséries adaptadas de obras literárias, ambientadas em diferentes regiões do país. De acordo com o idealizador Luiz Fernando Carvalho, busca contar sobre o país com a tentativa de um modelo de comunicação em que a estética está em continuidade com a ética.⁴ Para fins deste trabalho, abordaremos a primeira e a terceira minissérie do Projeto, *A Pedra do Reino* e *Dois Irmãos*, como análise comparativa com distinções mais explícitas de acordo com o foco de nossa investigação.

A Pedra do Reino (2007) é uma produção com cinco capítulos exibidos na faixa horária das 22h e inspirados na obra *Romance d’A Pedra do Reino e o Príncipe do Sangue do Vai-e-Volta*, de Ariano Suassuna. Filmada na Paraíba, narra as aventuras de D. Pedro Dinis Ferreira Quaderna (Irandhir Santos), um sertanejo contador de histórias que sonha em ser o grande escritor que expresse a identidade nacional (MEMÓRIA GLOBO, 2007). *Dois Irmãos* é a terceira minissérie que compõe o Quadrante, adaptada do romance homônimo de Milton Hatoum, com o Amazonas como ambiente narrativo. Na trama, a rivalidade entre os gêmeos Omar e Yaqub (Lorenzo e Enrico Rocha/ Matheus Abreu/ Cauã Reymond) é o que move a narrativa até resultar na destruição da família de imigrantes libaneses. A produção teve 10 capítulos exibidos no horário das 23h. (MEMÓRIA GLOBO, 2017).

Procedimentos metodológicos

A partir de caminhos metodológicos construídos em *Dos Meios às Mediações* (2009), em que Jesús Martín-Barbero percorreu narrativas populares do folhetim à telenovela para compreender esses relatos como lugares de interação que concretizam uma experiência cultural e estética do receptor, identificamos as dimensões de análise apontadas pelo autor que abordam narrativas melodramáticas e nos auxiliam a chegar ao ponto de interesse desta pesquisa: 1) análise da escritura como um processo de enunciação; 2) identificação dos dispositivos da dialética escritura/leitura, tais como a fragmentação, a sedução e o reconhecimento. Este último dispositivo pode ser compreendido tanto como um problema narrativo e, portanto, da identificação de personagens, da tradição narrativa e do prazer de ser consumido, quanto como um problema de comunicação, o que significa apontar para os processos de identificação com personagens, com a temática abordada, com o universo referencial.

Centramos nosso olhar sobre o primeiro capítulo de cada uma das minisséries por ser este o que apresenta a narrativa, as características gerais, a trama central, os personagens, o conflito principal, o tema etc que situam o telespectador dentro da história. O primeiro capítulo é também o responsável por despertar no público o interesse e o engajamento necessários para que continue a acompanhar o percurso durante os capítulos seguintes.

Dentro do espectro do primeiro capítulo, selecionamos como exemplo eventos narrativos mais específicos para o direcionamento do nosso olhar aos objetos. Além disso, buscamos e elegemos textos publicados sobre *A Pedra do Reino* e *Dois Irmãos* em sites brasileiros especializados sobre televisão e audiência que nos ajudaram a indicar pistas para encontrar e analisar esse duplo aspecto simbólico e poético do dispositivo do reconhecimento.

Minisséries e apontamentos de análise

Sendo uma adaptação literária ambientada no sertão da Paraíba, *A Pedra do Reino* (2007), primeira minissérie do Quadrante, apresentou em sua construção visual e narrativa uma abordagem tipicamente teatral, priorizando uma transposição da literatura para a televisão aberta que mantivesse ao máximo a fidelidade com o texto escrito por Ariano Suassuna e sua conexão ao movimento Armorial.

Após uma dança ao estilo europeu coreografada entre os figurantes ao som de uma música instrumental com gaita de fole, o narrador surge vestido como um palhaço aristocrata em um palco-carroça montado em praça pública para contar sua história como um espetáculo popular. Apresenta um vocabulário rebuscado, dito em ritmo e entonação semelhantes à declamação de poemas, com algumas palavras pouco compreensíveis – e até mesmo inaudíveis – que demandam uma atenção maior do telespectador.

A Pedra do Reino, em sua construção dos acontecimentos que compõe a intriga, afasta-se da lógica linear e mistura temporalidades sem transições explícitas (quando, por exemplo, personagens de época anterior da história compõem a mesma cena atual) que situem a narrativa em passado, presente ou futuro. Ainda no primeiro capítulo, em certos momentos, é difícil discernir qual tempo está sendo abordado, quais personagens fazem parte dele e qual a relação que estabelecem entre si. Como resultado, tem-se uma confusão de tempos e personagens que reverberam na compreensão da história e do conflito principal, abrindo brechas para uma apreensão difusa e impondo barreiras na conexão do público com a narrativa, no reconhecimento da tessitura da intriga, dos personagens, do fragmento de Brasil que está sendo contado.

Operando por meio do discordante de forma pouco usual e convencional para uma narrativa ficcional de televisão aberta, *A Pedra do Reino*, ainda em seu primeiro capítulo, apresentou certo nível de desalinhamento com o mundo prefigurado do telespectador, com as expectativas que têm em relação à ficção seriada televisiva, com as experiências narrativas compartilhadas nacionalmente, tornando mais complexo o processo de apreensão e reconhecimento da história contada.

Apesar de ser construída também pela busca de Quaderna, o protagonista, por suas origens e identidade, na trama em *A Pedra do Reino* não há separação moral explícita entre arquétipos de personagens (vilão, herói, bobo, vítima), não há o foco em um drama familiar que

movimente a narrativa sob um pano de fundo histórico, ético e cultural. Não há, também, uma lição de moral ao fim da história que seja resultado das ações realizadas pelos personagens. Sendo essas partes das características típicas do melodrama e base para construções ficcionais latino-americanas (MARTÍN-BARBERO, 2009; HERLINGHAUS, 2002), temos que essa primeira minissérie do Quadrante não utiliza a narrativa melodramática como ancoragem explícita em seu desenvolvimento e como estratégia de interação com o telespectador, ainda que apresente alguns elementos associados ao gênero - como ópera na trilha sonora, a busca identitária e a gestualidade marcante.

Se tomarmos como exemplo o evento narrativo, ainda no primeiro capítulo, em que o protagonista Pedro Dinis Ferreira Quaderna descobre o seu parentesco com o rei Dom Sebastião, temos alguns pontos a ressaltar que podem revelar questões referentes ao reconhecimento da narrativa. Em uma noite escura, com imagens pouco nítidas, há um grande alvoroço na praça central da cidade. Um tempo indefinido da história. Um painel enorme e dourado, representando o reino, é estendido e o porta-voz do rei põe-se a falar com o povo em um monólogo declamado sobre Dom Sebastião, sobre sacrificar uma mulher com sangue para dar origem ao herdeiro. Há uma confusão de vozes, de imagens, uma trilha sonora com ópera passa a compor também a cena. Depois que uma mulher é sacrificada em frente ao reino, há um corte para uma imagem de sertão ensolarado, em outro tempo indefinido, em que um cordelista está contando esta história sobre o reino para um menino enquanto este ouve atento e dança junto ao rapaz. Os dois momentos (e tempos) narrativos são intercalados na minissérie até que ao final descobrimos, por meio da canção de cordel, que o menino Dinis Quaderna é neto da criança que foi entregue por sacrifício ao rei Dom Sebastião naquela noite.

Essa revelação da principal intriga do protagonista ocorre depois de quase meia hora do primeiro capítulo. Os demais personagens que integram a trama e compõem as ações junto a Dinis Quaderna são mostrados aos poucos principalmente a partir do segundo capítulo - em que a história é mais estabilizada em um único tempo, sem tantas transições entre passado, presente e futuro -, assim como a temática central abordada na narrativa que se torna mais evidente e inteligível.

Compreendemos que esse perfil (não-familiar) apresentado por *A Pedra do Reino* está entre as possíveis explicações para a repercussão obtida em sua exibição. Em crítica publicada no site especializado Observatório da Televisão (2017), afirma-se que "*A Pedra do Reino* promoveu um verdadeiro espetáculo visual ao espectador. Entretanto, a narrativa segmentada e excessivamente literária fez da obra algo de difícil compreensão" (SANTANA, 2017), sendo considerada uma minissérie pouco acessível ao grande público, o que reverberou em resultados de audiência.

Em outra crítica publicada na versão *online* do jornal O Estado de S. Paulo, Padiglione (2007) diz que a minissérie "requer concentração absoluta no que está em cena, algo que o cinema dá, mas que na TV, diante da qual alguém lhe pede um copo d'água ou que atenda à porta ou ao telefone a qualquer momento, não funciona". A crítica finaliza com a informação de que a Globo estaria tentando explicar a história central por meio das chamadas da minissérie nos intervalos comerciais e de que nos capítulos seguintes verificou-se "ainda mais precisão no áudio, que para alguns diálogos pediria legendagem para a melhor compreensão da plateia" (PADIGLIONE, 2007).

Voltemo-nos agora para a discussão sobre *Dois Irmãos* (2017). O conflito principal que move os acontecimentos da narrativa é a rivalidade entre os irmãos gêmeos Omar e Yaqub, em que o primeiro, sendo muito protegido pela mãe, possui um caráter duvidoso e realiza diversas ações que prejudicam seu irmão ao longo da vida, desde machucá-lo fisicamente até roubar seu dinheiro. A minissérie, portanto, evidencia, ainda no início da narrativa, aspectos morais dos personagens principais e como interferem no enredamento das ações. A história é contada sob o ponto de vista de Nael, filho da mulher indígena que trabalha como doméstica na casa da família e que capítulo a capítulo revela ser filho também de um dos gêmeos, sendo a narração dos acontecimentos uma forma de descobrir sua origem, quem é seu pai - o que é um dos maiores segredos ocultos na história dos personagens.

Tomemos como exemplo o evento narrativo da primeira significativa tragédia entre os irmãos gêmeos que culmina na cicatriz que Yaqub carrega em seu rosto por toda sua vida. Narrada por Nael a partir do que a mãe Domingas lhe contou anos depois, o evento é mostrado, ao final do primeiro capítulo da minissérie, por meio do recurso de *flashback* e registra o momento em que os protagonistas, ainda adolescentes, vão a uma sessão de cinema na casa de uma família vizinha onde mora uma moça pela qual ambos são apaixonados. Durante a exibição, Yaqub senta-se ao lado de Livia e os dois iniciam uma paquera enquanto os outros assistem ao filme. Uma trilha sonora de suspense misturada ao som e imagens de risos passa a compor a cena que intercala o clima de romance entre os dois jovens e o ciúme cada vez mais intenso de Omar ao ver, em pé e de longe na plateia, o irmão aos beijos com a moça. Após uma queda de energia na sala de cinema, a cena encerra com Omar consumido pela raiva, quebrando uma garrafa de vidro em uma mesa e avançando com ela no rosto de Yaqub na frente de todos os presentes, causando desespero, indignação e uma cicatriz eterna no gêmeo.

Antes de chegar a esse primeiro momento trágico, no entanto, a narrativa explicita que há uma forte rivalidade entre os irmãos e que as personalidades dos dois são muito distintas, sendo Omar o personagem mais moralmente questionável, e que constrói com sua mãe Zana uma relação quase incestuosa, e Yaqub o personagem injustiçado ao ser preterido por sua mãe desde o nascimento.

Dois Irmãos também mistura temporalidades, escapa à linearidade óbvia por meio dos fragmentos de memória do narrador. O primeiro capítulo, por exemplo, inicia do fim para dar o tom da tragédia que viveu aquela família, tornando o tempo lógico mais significativo que o cronológico. Nael, adulto, narra a história remetendo-se também às lembranças da infância, do que ouvia de seu patrão (e avô bastardo), já idoso, sobre os filhos gêmeos quando eram crianças e adolescentes. Há, portanto, uma sobreposição simultânea de passado, presente e futuro. No entanto, diferentemente de *A Pedra do Reino*, nessa minissérie a transição entre tempos é construída de forma a não confundir o espectador, a não deixá-lo desalinhado com os acontecimentos, oferecendo poucas brechas para o não acompanhamento e não engajamento da narrativa. Os personagens, a temática e a intriga principais, o drama ético e moral que será ali desenvolvido são mostrados desde o início.

Dito de outra forma, *Dois Irmãos* é mais apreensível e compreensível a um público diverso e gramaticalizado com telenovelas. Acreditamos que isso é possibilitado, em grande medida, pela utilização mais explícita do melodrama como base da construção narrativa. Os códigos melodramáticos mostram-se como aberturas ao reconhecimento - simbólico e poético - da

história contada e da própria história de quem assiste, oferecendo, assim, outro nível de experiência e de engajamento com a narrativa ficcional televisiva.

Esses apontamentos reverberam nas críticas publicadas sobre a minissérie. No Observatório da Televisão, por exemplo, afirma-se que a trama "(...) foi intensa, inquietante, cheia de elementos capazes de fisgar o público. A saga dos gêmeos Omar e Yaqub (...) traduziu a eterna luta do bem e do mal e a dicotomia das relações humanas", acrescentando ainda que *Dois Irmãos* mostrou-se como "um drama familiar e humano cheio de camadas, e é impossível o público ficar indiferente" (SANTANA, 2017).

Em outro texto sobre a produção publicado no *site* Na Telinha, afirma-se que a história contada "traz apelo universal: os gêmeos de personalidades opostas, cujos ciúmes e ressentimentos afetam todos à sua volta" e ainda que na minissérie "Os dramas pessoais se desenrolam no pano de fundo histórico, no qual em 'Dois Irmãos' se passa no fim da Segunda Guerra e na ditadura militar" (FABRETI, 2017). A crítica finaliza destacando que "Ousar no visual e na narrativa se tornou especialidade da Globo há muito tempo, entretanto, 'Dois Irmãos' prova que é sempre melhor colocar a história antes da marca autoral, e não o contrário" (FABRETI, 2017). *Dois Irmãos* foi sucesso de crítica e público, alcançando média de 20 pontos de audiência em São Paulo e sendo também premiado pela Associação Paulista de Críticos de Arte (APCA).

Considerações finais

Ao longo deste trabalho tentamos discutir como duas minisséries do Projeto Quadrante operaram com o dispositivo do reconhecimento - incluído nas dimensões de análise da narrativa melodramática empreendidas por Martín-Barbero (2009) em articulação com estudos de Ricoeur (2010) - na sua construção narrativa, utilizando textos críticos publicados *online* para compreender mais profundamente as experiências que ofereceram e quais reverberações tiveram para além da televisão.

Optamos por trabalhar com as minisséries *A Pedra do Reino* (2007) e *Dois Irmãos* (2017), primeira e última produzidas pelo Quadrante e exibidas em um intervalo de dez anos. No caso da primeira produção, verificamos a partir das características narrativas apresentadas, uma operação mais atrelada ao discordante no enredamento dos acontecimentos e ações, com mistura de temporalidades que interpôs barreiras ao processo de reconhecimento e ao engajamento do público, interferindo na experiência do encontro com essa narrativa. Acreditamos que a não utilização do melodrama como base explícita de construção narrativa de *A Pedra do Reino*, sendo esta uma ficção seriada brasileira para a televisão aberta, mostrou-se como um dos principais fatores a influenciar nesse tipo de experiência e reverberações.

Já com relação à *Dois Irmãos*, centrando nosso foco em aspectos gerais do primeiro capítulo, observamos uma operação com prioridade ao concordante da narrativa, na tessitura das ações, personagens, acontecimentos. Mesmo com a mescla de temporalidades simultâneas no enredamento da história e com um ritmo mais lento que o comum na televisão aberta, a minissérie manteve certa linearidade e utilizou-se de códigos gerais reconhecíveis em uma produção desse tipo. Mais especificamente, lançou mão do melodrama como modo de interação junto

ao público, possibilitando a experiência de reconhecer a narrativa, os dramas apresentados, os marcadores históricos nacionais e acompanhar o desenrolar dos conflitos capítulo a capítulo.

A análise comparativa entre essas duas minisséries do Projeto Quadrante, ainda que seja em certa medida de uma forma geral e superficial (ou inicial) como parte inicial de uma investigação maior sobre essas produções, nos indica o papel significativo que o melodrama exerce em obras audiovisuais massivas latino-americanas. Ainda é por meio dele, como mediação e modo de interação, que as narrativas ficcionais televisivas possibilitam maior nível de reconhecimento tanto da história contada quanto da própria experiência de vida e de mundo. E isso não escapa nem mesmo às adaptações literárias para a televisão. Ainda assim, o melodrama permanece sendo muitas vezes rechaçado, omitido ou até mesmo negado, a exemplo da ausência do termo entre as críticas especializadas que foram publicadas sobre as minisséries.

RECOGNITION DEVICE AND LATIN AMERICAN AUDIOVISUAL NARRATIVE EXPERIENCE: APPROACH CLUES FROM THE PROJETO QUADRANTE

ABSTRACT

The paper proposes to investigate how the recognition device (MARTÍN-BARBERO, 2009) may operate as a narrative and communication problem in the construction of two miniseries of Projeto Quadrante, produced by Rede Globo: A Pedra do Reino (2007) and Dois Irmãos (2017). The path begins with the discussion of fictional television narrative and the recognition it offers; about Latin American melodrama until we arrive at the comparative analysis of the two narratives, in dialogue with specialized texts about the productions that were published online and which contribute to the understanding of our central problem. We conclude that the construction of the first and last production shown by Quadrante presents distinctions in relation to the recognition process that permeate the melodramatic matrix and imply in the narrative experience, in the modes of communicability and audience engagement with the miniseries.

Keywords: Narrative Experience. Recognition Device. Projeto Quadrante.

Referências

ALMEIDA, Mariana. Experiências Modernas de Tempo na Ficção Televisiva Latino-americana: Apontamentos Iniciais a Partir da Minissérie Dois Irmãos. **Anais do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Belém: Universidade Federal do Pará, 2019.

A PEDRA do reino. Rede Globo. Direção geral: Luiz Fernando Carvalho. Roteiro: Luiz Fernando Carvalho, Luís Alberto de Abreu e Braulio Tavares. 2007. Minissérie. 5 capítulos. Em média 50 minutos cada.

BENJAMIN, W. **Obras Escolhidas**. SP: Brasiliense, 1985.

BROOKS, Peter. **The melodramatic imagination**. Yale University Press: New Haven, 1995.

DOIS IRMÃOS. Rede Globo. Direção geral: Luiz Fernando Carvalho. Roteiro: Maria Camargo. 2017. Minissérie. 10 capítulos. Em média 50 minutos cada.

FABRETI, Ariane. "Dois Irmãos" peca ao colocar o estilo grandioso na frente do enredo". Na Telinha, jan. 2017. Disponível em <<https://natelinha.uol.com.br/colunas/2017/01/10/dois-irmaos-peca-ao-colocar-o-estilo-grandioso-na-frente-do-enredo-104540.php>>. Acesso em setembro 2019.

HERLINGHAUS, Hermann. La imaginación melodramática: rasgos intermediales y heterógenos de uma categoría precaria. In: HERLINGHAUS, H. (Editor). **Narraciones anacrónicas de la Modernidad**: melodrama e intermedialidad em América Latina. Santiago: Ed. Cuarto Próprio, 2002.

HUEGO, Jorge; MORAWICKI, Kevin. El reconocimiento. En las huellas de Paul Ricoeur. In: HUEGO, J.; MORAWICKI, K. **Memoria y promessa**. Conversaciones con Jesús Martín Barbero. Planeta Colombiana: Bogotá, 2019.

HUPPES, Ivete. **Melodrama**: o gênero e sua permanência. Ateliê Editorial. São Paulo, 2000.

MARTÍN-BARBERO, Jesus. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Ed. UFRJ, 6ª ed. Rio de Janeiro, 2009, p. 163-170, 305-309.

MARTÍN-BARBERO, J. E MUÑOZ, S. **Televisión y melodrama**. Bogotá: Tercer Mundo Editores, 1992.

PADIGLIONE, Cristina. A Pedra do Reino derruba o ibope da Globo. **O Estado de S. Paulo**, jun. 2007. Disponível em <<https://cultura.estadao.com.br/blogs/cristina-padiglione/a-pedra-do-reino-derruba-ibope-da-globo/>>. Acesso em setembro de 2019.

RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa 3**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

ROCHA, S. M. Aruanas e a poética televisual na era do streaming. Anais do XXIX Encontro Anual da Compós. Campo Grande: Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, 2020. Disponível em <http://www.compos.org.br/biblioteca/trabalhos_arquivo_UCLT3ADAQACWIJK4UHRN_30_8194_14_02_2020_20_56_35.pdf>. Acesso em 05 de set. 2021.

ROCHA, S. M.; SILVEIRA, L. L. Gênero televisivo como mediação: possibilidades metodológicas para análise cultural da televisão. **Revista E-Compós**, v. 15, n. 1. Brasília, 2012.

SANTANA, André. Há dez anos, estreava a microssérie A Pedra do Reino. **Observatório da Televisão**, jun. 2017. Disponível em <<https://observatoriodatelevisao.bol.uol.com.br/noticia-da-tv/2017/06/ha-dez-anos-estreava-a-microsserie-a-pedra-do-reino>>. Acesso em setembro 2019.

SANTANA, André. Intensa e inquietante, Dois Irmãos fisga o público, a crítica e prova que não é preciso ritmo frenético para fazer sucesso. **Observatório da Televisão**, jan. 2017. Disponível em <<https://observatoriodatelevisao.bol.uol.com.br/critica-de-tv/2017/01/intensa-e-inquietante-dois-irmaos-fisga-o-publico-a-critica-e-prova-que-nao-e-preciso-ritmo-frenetico-para-fazer-sucesso>>. Acesso em setembro 2019.

Submetido: 22/09/2021

Aceito: 11/10/2021

O CONCEITO DE VIDA NUA NO FILME CORINGA

MURIEL EMÍDIO PESSOA DO AMARAL¹

RESUMO

A proposta deste artigo é analisar o filme *Coringa*, a partir das considerações apresentadas por Giorgio Agamben, Hannah Arendt e Michel Foucault que permeiam o conceito de vida nua e *homo sacer* desenvolvido por Agamben. De acordo com o autor, essa qualidade de vida matável, sem que isso proporcione quaisquer tipos de dolo, responsabilidade ou pena. Assim, a vida do personagem central da trama, seja pela condição de fragilização da vida como sendo *zoé*, conforme aponta Arendt, ou pela biopolítica desenhada por Foucault, pode ser aniquilada a qualquer momento.

Palavras-chave: *Homo sacer*. Política. *Coringa*.

Introdução

O artigo em tela integra uma pesquisa maior que busca analisar as representações do *homo sacer* nas práticas e representações midiáticas, tanto nos processos jornalísticos como nas produções cinematográficas. A proposta deste texto é analisar o filme *Coringa* (2019), de direção de Todd Phillips, a partir das considerações desenvolvidas por Giorgio Agamben (2010, 2004), sobre a existência da vida nua e do *homo sacer*. Paralelamente a esses conceitos, o texto também se debruça sobre as concepções de biopolítica apresentadas por Michel Foucault (1987, 2014) e o entendimento de Hannah Arendt (1983, 1999, 2018) sobre política e espaço público.

A trama desenvolvida por Phillips, em muito pouco, assemelha-se às histórias de super-heróis que atuam contra vilões na intenção de defender a humanidade, além de ser desprovida de grandes efeitos especiais; poética recorrente na produção de filmes que contemplam personagens como o *Coringa*² e outras figuras de histórias em quadrinhos (HQs). *Coringa* é considerado um dos vilões das HQs³, sendo enfrentado por Batman, mas a trama desenvolvida por Phillips passa por outros caminhos. O filme de 2019, ambientado em 1981, na cidade fictícia de Gotham City, apresenta a construção do personagem e da sua subjetividade a partir da sua vida privada até o surgimento da figura indesejável ao espaço público.

Arthur Fleck é o nome civil do personagem, interpretado pelo ator Joaquin Phoenix, e, desde a infância, passou por adversidades, apresentando severos comprometimentos de ordem psíquica como a dificuldade de controle do riso e de relacionamentos sociais. O seu

1 Professor colaborador no Departamento da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG), pós doutorado na mesma instituição. Doutor e mestre em Comunicação pela Universidade Estadual Paulista (Unesp/Bauru). Doutorado sanduíche em Estudos Culturais pela Universidade de Aveiro. E-mail: murielamaral@yahoo.com.br

2 A história do personagem *Coringa* como vilão foi criada em 1951 pela ideia de Bill Finger. O personagem era um engenheiro químico e correspondia ao vilão Capuz Vermelho. Em um episódio, Capuz Vermelho, na tentativa de fugir de Batman, cai em um tanque de ácido e, quando ressurgiu, torna-se *Coringa*. Além dessa história, há outras reconstituições da história do personagem em outras narrativas de filmes ou HQs. Mesmo reconhecendo a importância dessas outras contribuições sobre o personagem, para esse artigo, a narrativa adotada para a pesquisa será a construída pelo diretor Todd Phillips.

3 O personagem *Coringa* pertence à empresa DC Comics, empresa detentora dos direitos autorais.

problema emocional e a forma como a sociedade lida com ele desencadeiam no personagem comportamentos psicóticos que o levam a práticas violentas. Na fase adulta, Fleck trabalha como palhaço em uma agência de divulgação de serviços e mora junto com a mãe, uma senhora doente, em um bairro periférico da cidade e ambos passam por carências devido à dificuldade financeira e outros contratemplos das situações de vulnerabilidade e privação em que se encontram.

As primeiras cenas do filme apresentam a montagem do palhaço e as humilhações que é submetido quando ele tem sua placa de anúncio destruída e após ter sido agredido por um grupo de rapazes. Depois do ocorrido, Fleck não teve apoio e empatia do seu chefe, nem em outros episódios retratados no filme em que ele precisou de ajuda. Além disso, há passagens que mostram os conflitos de cunho familiar e emocional. Fleck é assistido pelo governo por ter crises emocionais e, assim, precisa de tratamento psicológico e medicamentoso. Todavia, o tratamento é interrompido pelo governo, o que o deixa mais vulnerável ainda. As adversidades enfrentadas pelo personagem constroem um sujeito cuja importância social e política tem peso irrelevante, o que configura uma representação de vida nua.

A evidência que alcança, até mesmo em âmbito midiático, não o contempla enquanto figura política, mas como um sujeito que precisa ser tratado ou até mesmo extirpado do convívio social para que a sociedade tenha seu ritmo dentro de uma suposta normalidade que não inclua sujeitos com demandas emocionais, periféricos ou vulneráveis. Destarte, a sua existência não goza de projeção pública, salvo para ser aniquilado. O sofrimento do personagem não tem proeminência social e a repercussão desta representação culmina na formação de um sujeito psicótico e destinado ao limbo de visibilidade.

Para que a ilustração sobre o personagem em questão seja realizada, o texto, primeiramente, debruça-se sobre o quadro teórico-metodológico a partir dos autores apresentados nesta introdução. No segundo momento, o texto pretende fazer o diálogo entre as ideias apresentadas e os trechos da produção, apresentando também nuances sobre a construção do personagem em tela.

Quadro teórico-metodológico

Para que essa produção cinematográfica seja analisada, é importante que alguns conceitos sejam esclarecidos. O primeiro deles é quanto à vida nua. De acordo com Agamben (2010), a vida nua é aquela desprovida de sentido político e relevância pública e a sua condição se limita às percepções da mera existência da espécie, dotada de invisibilidade dentro do espaço público. Conforme apontado por Barbosa (2013), a vida nua, como reflexão filosófica a partir de Aristóteles (2001), é compreendida como vida pura, também conhecida como a vida vegetativa ou vida nutritiva, ou seja, aquela que se encontra como manifestação metabólica da própria condição de existir, o que fortalece a ideia de que a vida nua não tem expressividade pública.

O entendimento da vida como sendo nua apresentado por Agamben (2010) partiu de reflexões encontradas desde a Antiguidade até a Contemporaneidade. Entre as considerações encontradas para fundamentar o conceito, Agamben se apoiou em Hannah Arendt, em face aos governos totalitários que despedaçaram os espaços público e político na Europa na primeira

metade do século XX e nas reflexões de Michel Foucault acerca das estratégias de biopolítica que começaram a ser produzidas e reproduzidas a partir do final do século XVIII.

Para traçar as contribuições de Arendt para o conceito de vida nua, Agamben resgatou os valores de vida estudados pela autora a partir de reflexões tecidas ainda na Antiguidade. No entendimento de Arendt (1983), amparada em Aristóteles (2001), a vida humana se apresenta em duas concepções da existência. A primeira delas se restringe ao espaço privado, no qual a autora considera como sendo a condição da mera existência e não há a obrigatoriedade de ação política e as hierarquias eram bem estabelecidas. A mera existência, como no espaço privado, é entendida como sendo *zoé*, desprovida de representação pública.

Além da vida como sendo *zoé*, há a vida como sendo *bios*. O conceito de *bios* é compreendido pelos valores políticos e pela vida em sociedade constituída entre os pares. Conforme aponta Arendt, *bios*⁴ é a manifestação da vida calcada pela visibilidade e liberdade, além de ser dotada de diálogo e comunicação entre sujeitos que também gozam desses conceitos. Pelas considerações de Arendt, a vida dentro de um campo de concentração é *zoé*, pois naquele espaço é onde se encontra a privação total de ação política e liberdade e o objetivo é apenas o desejo de estar com vida um dia após o outro. E, de acordo com Arendt (1998), houve um soberano que escolhia quais vidas poderiam ser dignas de permanecerem vivas e quais poderiam ser remetidas à morte, uma escolha atrofiada do ponto de vista da visibilidade política.

Ainda na esteira do pensamento da autora, a condição desenhada pela vida como sendo *bios* apresenta contribuições para o espaço político e para a organização da *polis*, pois são respeitados os valores de liberdade, visibilidade e diálogo. Para Arendt (2018), a "(...) organização da *polis* representava a forma mais elevada do convívio humano (...) tão distante do divino que pode existir apenas para si em plena liberdade e independência". Por esse pensamento que Arendt compreende a política não como ações governamentais, nem como acordos arquitetados em planos que não promovam o bem-estar comum. Para ela, a política é a qualidade de organizar o espaço público entre sujeitos dotados de liberdade, comunicação e visibilidade sem um objetivo proposto fora desse esquadro.

Para isso, a intenção de abafar ou minimizar a visibilidade do *outro* não se enquadra como ação política, mas como movimento de violência. A intenção de aniquilar o *outro* pela privação de visibilidade deu base para Agamben reconhecer a vida nua, aquela que pode ser exterminada. Essas explanações serão importantes para considerar o quanto a vida do personagem *Coringa* é desprovida de relevância política, podendo ser sacrificada a qualquer momento.

Em outra proposta, em diálogo com Michel Foucault (2017, 1987), Agamben reconhece que as manifestações da vida nua não se limitaram às reflexões de Arendt, mas se estenderam também para o reconhecimento da biopolítica. A biopolítica foucaultiana se apresenta como sendo um acervo de estratégias de controle de corpos, mentes e subjetividades para a produção de sujeitos em diálogo com as estruturas de poder. A biopolítica dilui o entendimento de que os controles das sociedades são exercidos pela atuação do Estado. O autor expandiu esse panorama e contemplou outras práticas como, por exemplo, as da área jurídica, de saúde e de educação para o empreendimento de poder e de influência sobre a sociedade.

4 Em *Política*, Aristóteles (2001) apresenta três formas de *bios*: *bios theoretikos* (relacionada à vida dos filósofos), *bios apolausticós* (a vida dedicada ao prazer) e *bios políticos* (uma vida qualificada pelo agir político), espaço onde se encontram as manifestações públicas em defesa da política. Além disso, Sodré (2015) considerou mais uma proposta: *bios midiático*, que entende a mídia como participação efetiva no espaço público para consolidar estratégias de sociabilidade e comunicação. Todavia, este último conceito não será trabalhado na pesquisa em tela.

O surgimento da biopolítica, a partir do século XVIII, tomou o espaço dos métodos de disciplinas de corpos pela condenação à morte daqueles que desrespeitassem os desejos soberanos. Desse modo, o aniquilamento da vida biológica não seria mais interessante para a produção de uma sociedade supostamente moralizada, justa ou saudável. Um outro ponto importante da biopolítica é a normalização e normatização das suas práticas, isto é, seus expedientes são produzidos e reproduzidos de tal modo que suas atuações façam parte de códigos morais e culturais.

Mesmo havendo a mudança da disciplina pelo controle e o reconhecimento de outras práticas e discursos para o fomento das estratégias de vigília, a biopolítica não proporciona exatamente a promoção de bem-estar da população, mas cria formas para manter sociedades sob constantes observações e cuidados. Como a intenção da biopolítica é de exercer controle e observação constantes, as estratégias desenvolvidas pela biopolítica não reconhecem diferentes subjetividades e contextos quando são aplicadas e reverberadas.

O conhecimento produzido pelas influências da biopolítica desenvolve estruturas de biopoder, ou seja, as manifestações de poder pelo controle da vida. Entretanto, essas estruturas concretizaram hierarquizações entre sujeitos "saudáveis" ou "doentes", "normais" ou "anormais" e outras dicotomias. Por esse modo, o entendimento de loucura desenvolvido por Foucault (1977) não perpassa exclusivamente as referências médicas e biológicas, mas é compreendido por movimentos históricos que segregam sujeitos considerados loucos pelo poder do discurso da biopolítica. Assim, nem todos seriam propriamente ditos loucos, uma vez que os padrões de loucuras estariam associados também a valores morais. Essa denominação ofereceu margem para considerar dentro do espectro da loucura, em séculos anteriores, as homossexualidades, o adultério e os outros comportamentos fora da condição burguesa basilar.

Por essa perspectiva, a existência de Coringa passa a ser considerada alvo da biopolítica, além de ser crível dos discursos e das estruturas de poder. A intenção de tornar o personagem uma figura sociável não é necessariamente um olhar de preocupação quanto ao seu estado emocional, mas um dispositivo de mantê-lo docilizado para controle dos seus rompantes psíquicos. Como apresenta Foucault (1977), a intenção da biopolítica é de construir corpos e subjetividades que atendam aos pressupostos produtivos capitalistas em nome de uma suposta normalidade.

Mesmo havendo instituições que oferecessem possibilidades de ressocialização aos sujeitos infratores como presídio, clínicas e hospitais, a morte desses sujeitos não é obrigatoriamente motivo para dolo, culpa ou responsabilidade. A invisibilidade desses sujeitos é renitente no espaço público. Conforme apontado por Pelbart (2008), amparado em Agamben e reconhecendo Foucault, o biopoder contemporâneo "reduz a vida à sobrevivência biológica, produz sobreviventes". Pela reflexão do autor, a condição de existência desses sujeitos não é de contemplação do prazer na participação política, mas a mera manutenção da vida metabólica.

No entendimento de Pelbart (2008), o regime biopolítico tentou se desvencilhar do regime anterior, o de soberania, todavia, produziu vidas que apenas sobrevivem no espaço público e a soberania apenas mudou a forma de atuação e representação, não se limitando apenas à figura de governantes. Assim, com apontado por Agamben (2010), a soberania na Antiguidade e na Idade Medieval tinha como propósito *fazer morrer e deixar viver*. De acordo com a decisão do soberano, grupos e sujeitos poderiam ser selecionados a permanecerem vivos ou condenados à morte. Com a Modernidade, e a necessidade de produzir sujeitos de acordo com as práticas do

capitalismo, torna-se insuportável a ideia de morte e suplício atravessado pelo corpo, todavia, há a persistência de acompanhamento e vigilância dos sujeitos e o propósito do soberano de *fazer morrer e deixar viver* passa a ser compreendido como sendo *fazer viver, deixar morrer*, isto é, construir estratégias para a permanência da vida, mas não se contrapor à ocorrência da morte.

Com as mudanças de perspectivas sobre a atuação do soberano, o importante não é mais reconhecer qual figura desempenha tal função, mas de elucidar quais seriam as estratégias propostas para manter a vida ou deixar morrer, até porque a figura do soberano encontra-se diluída em outras manifestações discursivas e práticas sociais que não apenas associadas à figura do governante. Com essa nova reconfiguração, a influência e vigor do soberano interferem também em aspectos privados, como apontou Arendt (1983), e passam a fazer parte do controle e disciplina de sociedades, conforme apresentado por Foucault (1987). De acordo com os autores elencados, o espaço político, orquestrado pelo desenvolvimento do bem-comum, é contaminado por aspectos privados e perde valores públicos.

Sobre essa representação de existência cuja vida pode ser matável, o autor a chama como *homo sacer*. A vida, mesmo sendo sacralizada, pode ser eliminada segundo o desejo soberano. Agamben resgata perspectivas do direito arcaico para desenhar esse conceito.

Festo, procurador entre os anos de 60 a 62 d.C., no governo de Nero, descreveu no Tratado sobre o significado das palavras o relevo da figura do *homo sacer*: "homem sacro é, portanto, aquele que o povo julgou por um delito; e não é lícito sacrificá-lo, mas quem o mata não será condenado por homicídio" (Agamben, 2010, p. 186).

A vida nua, a vida do *homo sacer*, pode servir para explicar os sujeitos e as atrocidades sofridas por eles como, por exemplo, os hereges do medievo, as etnias africanas que foram secularmente escravizadas, os grupos confinados em campos de concentração no período nazifascista europeu, os grupos que são alvos da biopolítica foucaultiana como, por exemplo, os presidiários detidos em casas de penitências e os enfermos internados em hospitais e clínicas de recuperação, incluindo aqueles que sofrem de ordem emocional; esse último grupo é onde se enquadra o personagem *Coringa* para análise deste artigo.

A vida nua de *Coringa*

O personagem *Coringa*, pela trama do filme, passou por um leque de adversidades de diferentes ordens. Conforme apresentado anteriormente, a primeira cena do filme mostra a caracterização do personagem em palhaço. Fleck permanece nas ruas da cidade empunhando placas de propagandas e, naquele momento, um grupo, além de destruir a placa, o ataca violentamente. Além disso, o personagem não teve qualquer tipo de acolhimento ou alteridade pelo seu superior quanto ao ocorrido; muito pelo contrário, sua condição de vulnerabilidade não foi levada em consideração nem mesmo pelos colegas de trabalho.

Essa passagem do filme pode ser compreendida como a vida nua, de acordo com Agamben em diálogo com Arendt (1983), pelas relações de trabalho. Conforme a autora aponta, o exercício do trabalho, como forma de manutenção metabólica que se empenha em apenas manter a vida biológica e dos aspectos privados, não promove referências de liberdade ou par-

ticipação política, é a vida zoé. Crítica ao pensamento marxista de ratificar que a revolução seria promovida pela classe trabalhadora, Arendt (1983, 2018) acreditou que ela será possível na reorganização do espaço público em nome da política, compreendendo a política pelas ideias já apresentadas no texto dessa pesquisa. O trabalho, para Arendt (1983), não é o caminho para a liberdade; ao contrário, é compreendido apenas para a manutenção da vida biológica. Por essa perspectiva, que o trabalho desempenhado pelo personagem Coringa não é manifestação política ou libertária, mas uma das causas do seu adoecimento mental, além de ser um caminho para que sua vida não apresente valor político.

Ainda na esteira do pensamento da autora, a compreensão da vida pelo trabalho é reconhecida como sendo *animal laborans*, algo semelhante à vida zoé. Para Arendt (1983), essa qualidade de representação mostra a vida em seu sentido mais privado de aspectos públicos e políticos. Ao contrário da condição de *homo faber*, sujeitos que utilizam o trabalho para transformação da natureza em instrumentalização do mundo, a condição de *animal laborans* se limita na reprodução diária das atividades laborais e metabólicas. Conforme aponta Voice (2020), Arendt coloca diametralmente em oposição a liberdade de necessidade, pois, de acordo com o autor, "(...) enquanto criaturas corporais atadas a nossas urgências biológicas, não podemos ser livres".

A permanência de atividades laborais não cria o sentido de política, mas promove o isolamento, pois fere o sentido de pluralidade no espaço público, isto é, não apresenta diversidade de discursos e representações. Segundo a autora, o isolamento é o prelúdio da destruição do espaço político e público e o fomento de movimentos totalitários e do horror e, conseqüentemente, da violência. Parte das atrocidades vividas pelo personagem Coringa está atrelado ao trabalho, seja pela degradação do espaço laboral ou pelas relações que são estabelecidas entre os trabalhadores e aqueles que detém os modos de produção. Fleck não tinha participação política e o seu trabalho era motivo de patologia e segregação sociais, até mesmo apagamento da sua visibilidade política.

A forma como o trabalho é construído no filme vai ao encontro da ideia de Arendt (1983) sobre as atividades laborais na modernidade: houve a supremacia do *animal laborans* sobre as qualidades do *homo faber* e da ação política no espaço público. Conforme apontou Correia (2014), a *bios* passa a ser compreendida como sendo zoé e essa nova condição "(...) pode ser algo apenas aporético, portanto, com implicações altamente danosas à dignidade humana, indissociáveis da singularidade e da capacidade de distinção de cada indivíduo". Por esse movimento que Agamben reconhece no pensamento de Arendt sobre o trabalho a degradação da vida e do espaço político e o fomento das representações da vida nua, o *homo sacer*.

Outro ponto relevante a ser diagnosticado na Modernidade é quanto ao papel do soberano. A figura do soberano pode ser encontrada nos cargos desenvolvidos por governantes, mas também pode ser reconhecida na vontade das sociedades por meio de discursos e práticas, ou seja, anônimos, incluindo sujeitos que ocupam postos de chefias, como retratado no filme. A burocracia hierárquica dos postos de trabalho e a sociedade, como estrutura orgânica, também podem ser soberanos a partir do momento em que articulam quais vidas seriam dignas de visibilidade ou remetidas ao esquecimento e à violência. A vida do personagem em tela poderia ser extinta não apenas pelo viés das ações governamentais, mas também pela aversão advinda de uma sociedade que apresenta dificuldades de conviver com pessoas com problemas de ordem emocional ou que vivem em condições de vulnerabilidade e privação.

Além de o trabalho fomentar a condição de *homo sacer* e de vida nua, há também os controles pelo corpo do personagem pelas práticas do biopoder que fazem que sua vida não tenha relevo político. Conforme apontado por Zamora (2008), ao “(...) biopoder cabe, sobretudo, fazer viver, isto é, cuidar da população, dos processos biológicos, da saúde da população - e a certos grupos, deixar morrer”, isto é, a autora sintetizou a condição da vida nua como *homo sacer* e descreveu a lógica da permanência da vida pelo viés da biopolítica, conceitos que podem sintetizar a representação da vida do personagem Coringa.

Segundo apontou Foucault, a existência das práticas da biopolítica pelas estratégias do biopoder foi possível a partir da Modernidade com o advento do capitalismo, uma vez que a produção de corpos, mentes e subjetividades era sugerida na intenção de construir sujeitos de acordo com as práticas interessantes ao sistema capitalista. A exclusão de grupos pela biopolítica trata também de uma política de atuação que preza, na verdade, pela renegação desses grupos dentro do espaço público e político. A doença, ainda mais incidente sobre a população em estado de vulnerabilidade, tende a ser motivo de exclusão e distinção social, além de fomentar o intuito biopolítico de deixar morrer, como aconteceu com Coringa quanto à interrupção de seu tratamento de saúde, que será abordado no decorrer do artigo.

A doença mental que acometeu o personagem fez com que ele se isolasse e permanecesse no limbo da participação social e política. Entre seus problemas emocionais, ele ria compulsivamente quando enfrentava alguma situação de angústia. A primeira crise de riso que o filme mostra foi a bordo de um ônibus. E mesmo ele explicando o problema que enfrentava à mãe de uma criança que se sentava à frente dele, agressivamente, a mulher pediu para que ele não assustasse o filho dela, o que não era a intenção de Fleck.

As crises de riso eram mais intensas e frequentes quando descobria fatos novos sobre a própria vida ou quando fazia enfrentamentos que exigiam da sua condição emocional, como no momento em que se depara com a tentativa de estupro contra uma mulher dentro de um vagão de trem, em que ele executa os três homens envolvidos no caso. Ao perceber aquela situação, o personagem começa a rir compulsivamente, o que desperta a ira dos rapazes do grupo.

Nessa passagem, Fleck tenta defender a moça do estupro e, mesmo contendo o ato, ele é agredido violentamente pelos autores do assédio. Todavia, ele alcança a arma (roubada do seu chefe) que portava no paletó e executa com vários tiros o grupo que molestava a mulher. A morte deles é suficiente para que se instaure o pânico e caos na cidade e Fleck, de um anônimo cidadão, passa a ser considerado um dos bandidos mais procurados da cidade.

Outra passagem que evidencia a condição do personagem como sendo *homo sacer* é quando seu acompanhamento de saúde mental não seria mais ofertado pela prefeitura. Em conversa breve com a assistente social, Fleck é informado da suspensão dos serviços, que incluía a distribuição de medicamentos e consultas psicológicas. Todavia, mesmo tendo sua saúde mental e emocional comprometidas, nada poderia ser feito, até porque o programa de assistência deixaria de existir.

A vida nua pode ser presenciada por essa passagem quando a sua existência pode ser eliminada sem qualquer motivação de dolo ou responsabilidade. Para as estratégias do controle e acompanhamento da população enquanto medida pública de saúde, os sujeitos perdem a sua identidade e subjetividades para serem inscritos sob uma questão numérica. Em outro estudo, Agamben (2015) aponta que a identidade dos sujeitos no espaço público não está relacionada

à própria condição de existência do sujeito, sendo que “a redução do homem à vida nua é hoje a tal ponto um fato consumado que ela está agora na base da identificação que o Estado reconhece perante seus cidadãos”.

Como prática biopolítica, pessoas acometidas por transtornos mentais nem sempre gozam de liberdade e estão mais sujeitos a confinamentos em alguma clínica de tratamento ou recuperação. Conforme apontaram Machado e Lavrador (2001), as práticas contemporâneas promovem os “Desejos de manicômio! Desejos de subjugar, de classificar, de controlar, de oprimir”. Entretanto, o desejo de manicômio não se justifica na intenção de promover a saúde dos sujeitos internados, mas o exercício de mantê-los afastados da participação no espaço público, privando-os de liberdade e visibilidade.

A suspensão do tratamento de saúde expressa a vida como pertencente ao estado de exceção permanente, outro conceito desenhado por Agamben (2004), a partir das considerações de Walter Benjamin, que se refere à vida que pode ser eliminada a qualquer momento. O conceito de estado de exceção permanente expressa que, em situações extremas, a vida certamente será eliminada como é o caso de períodos de guerra e de pandemias, por exemplo. Todavia, essa condição torna-se uma realidade constante a ponto de ser permanente mesmo quando não há situações de extrema privação de direito, e a exceção passa a ser uma prática corriqueira.

Dentro do estado de exceção permanente, a lei, como manifestação da condição democrática, perde valor e são estabelecidas outras formas de atuação de lei que, na visão de Agamben (2004), são denominadas como fora-da-lei. Destarte, essa nova qualidade de lei tem a mesma potência de influência da lei lavrada como código legal. O estado de exceção permanente também se encontra em movimentos em que o descaso e o desdém acerca da condição da vida são normalizados e normatizados. A vida do personagem é passível de morte para atender aos desejos soberanos, isto é, promover a eugeniação e silenciamento daqueles que não se consentem às primícias do capitalismo, seja porque são doentes ou porque não são interessantes para a moral produtivista.

Em um segundo momento da produção, a partir desse acontecimento, autoridades públicas e até mesmo a imprensa buscam reconhecer quem é o homem que instaurou o caos na cidade. Por outro lado, mesmo gozando de reconhecimento midiático, a sua projeção passa a ser compreendida como uma figura que precisa ser eliminada. Assim, não há o movimento de compreensão sobre as condições de vida daquele sujeito, mas o desejo de morte do personagem.

Diante desse cenário, Coringa torna-se uma figura sanguinária. Ele mata a sua própria mãe ao saber que ele fora adotado e que não era o filho bastardo de um famoso apresentador de TV – que também é morto por ele. Além das mortes citadas anteriormente, ele mata uma assistente social, seu ex-chefe e um ex-colega de trabalho, um apresentador de talk-show, além de ser promotor do pânico instaurado pela cidade. A vontade de matar vinda do personagem não se explica pelo desejo de aniquilamento da pluralidade, ou uma condição biopolítica da atuação de uma figura soberana ou até mesmo sendo um movimento de vingança contra todos aqueles que estiveram relacionados ao seu sofrimento, mas por ser uma condição para se manter vivo no espaço público. Conforme apontou Zamora (2008), devido à adversidade e à invisibilidade a que o *homo sacer* é submetido, a manutenção da vida é o único propósito daqueles que são privados de representação política e que veem na violência a única estratégia de visibilidade.

O seu comportamento deve ser compreendido como sendo a única condição para se manter vivo em resposta às adversidades enfrentadas, seja de ordem psíquica ou financeira. Conforme Arendt (1983) mencionou, onde há a intenção de garantir a própria vida como condição biológica, não tem como promover a política. Em outro estudo, Arendt (2018) entende que compreender não é perdoar ou refutar as atrocidades cometidas, mas é o exercício de refletir politicamente sobre os acontecimentos públicos na intenção de amenizar a violência. Assim, nada eximiria a responsabilidade dos assassinatos cometidos pelo personagem, entretanto, suas atitudes violentas podem ser compreendidas como sintomas da própria condição de ser *homo sacer* e pela deficiência política que o circula no espaço público.

Considerações finais

O personagem *Coringa* pode ser considerado uma qualidade de vida nua uma vez que sua vida não tem valor dentro do espaço político e sua condição de existência vai de encontro ao desejo da sociedade produtivista que preza pelo silenciamento de grupos e sujeitos fora dos referenciais capitalistas e supostamente saudáveis. Fleck apresenta signos que não são quistos pela perspectiva dos desejos soberanos de produzir sujeitos em diálogos com os movimentos capitalistas. Ocupando subemprego e não tendo, minimamente, as condições emocionais para o convívio coletivo, a sua vida é fruto da biopolítica e da violência simbólica que o cercava e que reconheceu na violência uma forma de obter visibilidade.

O percurso que Agamben (2010) oferece para apresentar a vida nua se torna próspera para analisar *Coringa*. A vida do personagem é nua porque não goza de participação política. Pela interface entre as considerações de Agamben e Arendt, a vida de Fleck é uma vida zoé desde o início da trama quando ele é privado de visibilidade pública, não é contemplado pelo atendimento de saúde e a sua própria condição de existência é negligenciada. Nem mesmo o exercício do trabalho, uma proposta de vida como representação metabólica, não é garantido ao personagem.

Por outro viés, em diálogo com as propostas de Michel Foucault, as ações biopolíticas o formam como sujeito às margens da participação pública e alvo do descaso e da indiferença. O vigor da atuação das biopolíticas não apenas desenvolvem atividades ou práticas, mas também fomentam subjetividades que são hierarquizadas a partir de supostos parâmetros de normalidade ou superioridade. Por não ser interessante aos esquadros produtivistas, o personagem permanece às margens de representatividade e sua condição é apenas pertinente como uma figura abatida do espaço público, assim, sujeitos como ele são alvos de eugeniização e distinção social e que reconhecem na violência uma alternativa de visibilidade e manutenção da própria vida.

THE CONCEPT OF NUDE LIFE IN JOKER MOVIE

ABSTRACT

*The purpose of this paper is to analyze the movie Joker from the considerations presented by Giorgio Agamben, Hannah Arendt and Michel Foucault that permeate the concept of naked life and homo sacer, developed by Agamben. According to the author, this quality of life is killable without any kind of intent, responsibility or punishment. Thus, the life of the central character of the plot, either by the fragile condition of life as *zoé*, as Arendt points out, or by the biopolitics designed by Foucault, can be annihilated at any moment.*

Keywords: Homo sacer. Political. Coringa.

Referências

- AGAMBEN, G. **Homo sacer: o poder soberano e a vida nua I**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010. AGAMBEN, G. **O estado de exceção**. São Paulo: Boitempo, 2004.
- AGAMBEN, G. **Nudez**. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.
- ARENDT, H. **A condição humana**. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1983.
- ARENDT, H. **O que é política**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2018.
- ARENDT, H. **Origens do totalitarismo: antissemitismo, imperialismo e totalitarismo**: Rio de Janeiro: Companhia do Bolso, 2013.
- ARISTÓTELES. **Política**. São Paulo: Martim Claret, 2001.
- CORREIA, A. **Hannah Arendt e a modernidade: política, economia e disputa por uma fronteira**, 1ªed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2014.
- FOUCAULT, M. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014.
- FOUCAULT, M. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Trad. de Raquel Ramalhe. Petrópolis, Vozes, 1987.
- FOUCAULT, M. **Nascimento da clínica**. Trad. Roberto Machado. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1977.
- MACHADO, L. D.; LAVRADOR, M. C. C. **Loucura e subjetividade**. In: MACHADO, L. D.; LAVRADOR, M. C. e BARROS, M. E. B. (Orgs.). **Texturas da Psicologia: subjetividade e política no contemporâneo**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001, p. 45-58.
- SODRÉ, M. **A ciência do comum: notas para o método comunicacional**. Rio de Janeiro: Vozes, 2015.
- PELBART, P. P. Vida e morte em contexto de dominação biopolítica. In: PELBART, Peter Pál. **O fundamentalismo contemporâneo em questão**. São Paulo: IEA/USP, 2008, p. 1-21.
- VOICE, P. Labor, **Trabalho e Ação**. In: HAYDEN, Patrick. **Hannah Arendt: conceitos fundamentais**. Petrópolis: Vozes, 2020, p. 54-73.
- ZAMORA, M. H. **Os corpos da vida nua: sobreviventes ou resistentes?** Lat.-Am. Journal of Fund. Psychopath. São Paulo, v. 5, n. 1, p. 104-117, 2008.

Filmografia

CORINGA. Direção de Todd Phillips. Nova York: Warner Bros, 2019. (123 min.).

Submetido: 11/10/19

Aceito: 06/07/2020

A ESTÉTICA DA VIOLÊNCIA NOS JOGOS ELETRÔNICOS

AMARO XAVIER BRAGA JUNIOR¹

RESUMO

O trabalho analisa as modalidades de jogos eletrônicos individuais que são focados em atos de violência física. Discute a noção de violência presente nesses jogos a partir do trabalho de Johan Galtung. Problematisa o *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), sistema de classificação internacional para os jogos em paralelo com as estratégias criativas dos produtores em inserir novos parâmetros de violência na tentativa de contornar o ESRB. Concentra a análise em alguns "jogos de bater" (*Slapping*) como *Beat The Boss*, *Beat Yourboss*, e outros jogos com *Stickmens* de destruição de personagens. Defende que a violência utilizada nesses jogos não implica aumento de violência social, mas em ressignificação da violência. Propõe perceber esta modalidade de violência simbólica como sendo um mecanismo de proteção cultural que visa satisfazer nossa própria natureza ao simular (enquanto simulacro) a violência e identifica que há uma dimensão lúdica de aprendizagem sobre os efeitos da violência na sociedade, sendo, portanto, agentes de socialização que colaboram para a diminuição da violência, ao contrário do que aponta o senso comum.

Palavras-chave: Jogos Digitais. Sistema de Classificação Internacional. Violência.

Introdução

A cultura midiática juvenil é composta por uma série de produtos que, de forma amalgamada, incorpora entretenimento, sociabilidade e uma dimensão material. Compõe o universo de produtos culturais que, tradicionalmente, são associados ao consumo juvenil, apesar de não exclusivamente. São brinquedos colecionáveis, revistas de histórias em quadrinhos, desenhos animados, vídeos, séries e filmes, jogos de contato, videogames, jogos de tabuleiros (*boardgames*), jogos de cartas (*cardsgames*), entre outras manifestações e práticas específicas como convenções, torneios de jogos, encontros, campeonatos de *cosplays* etc².

Inferências acerca da violência nestas modalidades não são novas. Os produtos da Cultura Pop têm sido foco de diversos estudos (BRAGA JR, 2002; 2003; GOMES, 2012; PAIVA, 2009; RITTES, 2011; SERBENA, 2012; SOUZA, 2008). Da mesma forma, encontramos o debate da violência sendo pauta de destaque para dois produtos mais frequentes: os desenhos animados (HAYNES, 1978; NJAINE e MINAYO, 2004; TONDATO, 2007; WARTELLA, OLIVAREZ e JENNINGS, 1999) e os videogames de participação coletiva, como *Grand Theft Auto*, *Counter-Strike*, *Carmagedon*, *Doom*, entre outros (ALVES, 2004; FUNK, GERMANN e BUCHMAN, 1999; VIVIANI e SCHWARTZ, 2005).

1 Doutor e Mestre em Sociologia. Mestre em Antropologia Social. Esp. em ensino de História da Arte e das Religiões, EAD e Artes Visuais. Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais. Professor Adjunto do Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas. E-mail: axbraga@gmail.com

2 Excluo desta análise as performances cibernéticas relacionadas às Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), os esportes e suas variações congêneres.

Esta cultura midiática juvenil é restrita, em minha análise, às modalidades de jogos eletrônicos individuais (apenas um dos fragmentos desta grande gama de produtos) e que estão disponíveis para jogar gratuitamente, a qualquer momento e por qualquer indivíduo que tenha algum dos aparelhos eletrônicos de telefonia móvel ou *tablets*. Por serem produtos tecnológicos pelos quais se processam informações, também são enquadrados como produtos midiáticos de entretenimento, vinculados à cultura de massa. São mídias e produtos da comunicação de massa. Segundo Lasswell (1977), esses produtos de comunicação de massa assumem três funções sociais: a vigilância sobre o território político, a integração intercomunicacional entre os indivíduos e a transmissão da herança cultural. Nesses materiais é possível encontrar referências e aportes que afetam a aprendizagem sobre o social.

Minha perspectiva não é uma abordagem absoluta sobre o processo de dominação destas mídias de entretenimento. É muito mais, uma ênfase sobre a gerência dos indivíduos sobre estas mídias. Khaled Jr. (2018), em seu amplo estudo, discorreu sobre como esta interpelação da violência e sua influência sobre o público consumidor é decorrente de uma conduta midiática, de imprensa; que tenta criminalizar culturalmente os jogos a partir de princípios morais estagnados e estereotipados. A perspectiva de direcionamento deste artigo não é esta. Meu objetivo não é recuperar esta cruzada inequívoca contra os jogos ou defender a ideia de dominação. É muito mais, tentar estabelecer parâmetros para perceber como os jogos individuais reconfiguram a percepção de violência, ressignificando-a simbolicamente.

Os jogos eletrônicos individuais são jogos. Enquanto tal, implicam uma disputa. É uma disputa orquestrada em forma de regras de conduta e procedimento. É ao desrespeitar a regra que o ato violento surge. Antes, regrado, moldado acerca dos limites socialmente impostos, se desenvolve algo que será nomeado de jogo, competição, entretenimento, diversão, mas jamais violência. Seria possível, portanto, seguindo uma percepção já identificada por Becker (2008), perceber que a constituição da violência é decorrente do ambiente e das pessoas que determinam o que é violência? Como é possível perceber a violência nesses jogos? E quais as estratégias usadas para mostrar violência sem exibir violência.

Antes de apresentar algumas destas respostas e a análise dos jogos eletrônicos vinculados à cultura juvenil de entretenimento, apresento, a seguir, a noção de violência que aplico para levantar suas representações nesses materiais. Este levantamento da noção de violência pretende ser rápido e direcionado, com o objetivo apenas de situar a concepção utilizada no trabalho e não aprofundar a discussão sobre esse tema em específico.

Sobre a noção de violência

Segundo as bases psicanalíticas, a violência refere-se a um impulso pessoal, uma necessidade vida e sobrevivência. Quando esse impulso, de forma narcisista, se direciona a outros indivíduos, inicia-se o processo de violência. No senso comum, entretanto, a noção de violência parte da de agressividade e termina por englobá-la. Em ambos os casos, agressividade e violência são sentimentos naturais do ser humano e se manifestam no agir instintivo. (BERGERET, 2005)

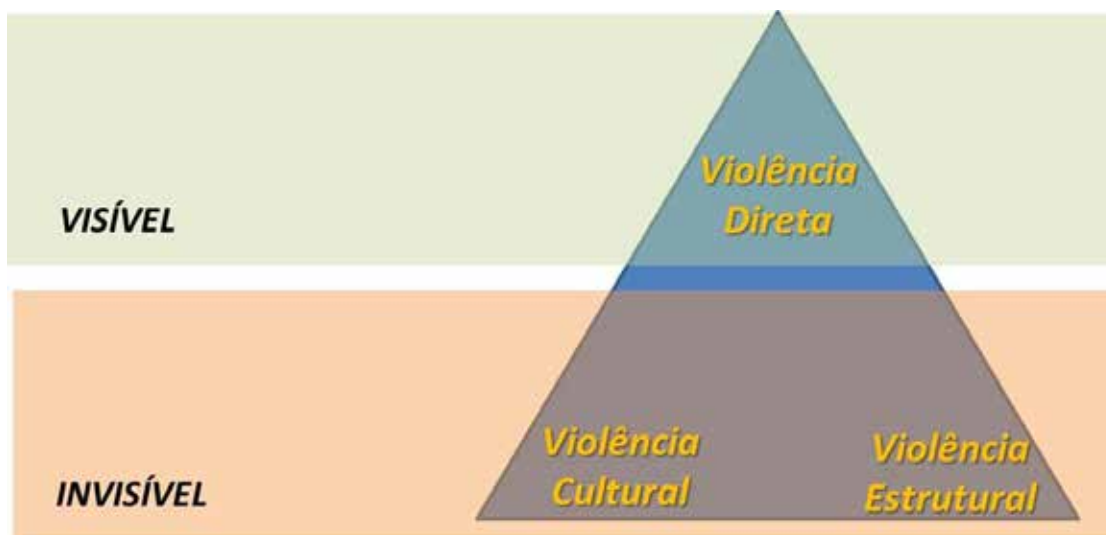
Os sentidos da violência podem ser múltiplos e variados. Não se pode falar de um tipo absoluto de violência (apesar dos códigos morais universais em relação à proteção da vida), pois os parâmetros sociais e culturais ressignificam cada aspecto e lhes atribui sentidos diversos e, por vezes, antagônicos.

Estamos acostumados com definições clássicas de violência que se referem a um ato forçoso, desrespeitoso, conspurcador ou violador. Entretanto, associar o ato a um procedimento pode ultrapassar os limites do entendimento. Questões clássicas da antropologia já mostraram que um inglês pode se sentir desrespeitado pelo abraço e beijo de um estranho brasileiro (ato comum entre estes últimos), enquanto não sentem nenhum pudor ou barreira social em provar ou beber do mesmo copo de outra pessoa (o que será um desrespeito entre os brasileiros). Desta forma, a noção de violência pode ser, em termos gerais, um conceito difícil de ser identificado a partir de critérios de comparação universal.

Esta percepção acerca da impossibilidade de se desenvolver um conceito universal de violência já foi discutida por outros autores (MICHAUD, 1989; NJAINE e MINAYO, 2004). Em outros aspectos, os danos ao corpo, sua violação e a exposição de vísceras podem ser consideradas agressivas, desrespeitosas e violadoras para parâmetros de bom senso universais. E são esses elementos visuais que são usados para construir os códigos de restrição de nível etário usados na maioria das sociedades.

A violência é um fenômeno amplo e diversificado que pode ser enquadrado sobre diversos aspectos. Neste trabalho, a violência é relacionada aos veículos de comunicação e entretenimento característicos da cultura juvenil contemporânea e, por isso, não se dirige àquelas violências tradicionais, relativas à agressão, ao conflito armado ou àquelas infligidas aos direitos humanos. Tratamos aqui de um tipo especial de violência, invisível, cultural e simbólica.

FIG. 1 – Esquema da Triangulação da Violência, segundo Johan Galtung.



Fonte: Esquema do autor com base na descrição de GALTUNG (2004).

O sociólogo Johan Galtung (2004) esclarece que o fenômeno da violência se apresenta de forma triangular, em que apenas uma dimensão é visível e as outras duas são invisíveis (FIG. 1). O tipo de violência que tratamos aqui não é a violência direta e nem estrutural. É a violência cultural, invisível, que legitima a violência direta e leva a uma deterioração da capacidade de resolução dos conflitos. É um tipo de violência que não afeta o corpo, mas o pensamento.

Segundo Galtung (2005, s.p.):








Nas formações sociais mora a violência e/ou a paz. Uma dada ordem social baseia-se numa orientação ditada a partir de dentro e numa balizagem imposta de fora. Às orientações e às ordens que definem o que está bem, o que está mal e o que não é uma coisa nem outra, dá-se também o nome de normas. De um modo geral, as normas são formulações verbais, pensamentos expressos ou por exprimir, conscientes ou pré-conscientes, como premonições. Para que haja uma orientação a partir de dentro tem que haver alguma interiorização, tem que haver algo negativo ou positivo a acompanhar o que está mal ou o que está bem, uma dor ou um prazer, um impulso de afastamento ou de atracção – muitas vezes chamado má ou boa consciência (consciência = saber em comum, com a norma?). E para que haja uma balizagem imposta de fora é preciso que exista alguma institucionalização, sendo as forças negativas e positivas, neste caso, habitualmente chamadas castigo e recompensa. A designação genérica para as “forças” internas/pessoais e externas/sociais, negativas e positivas, é a palavra sanção. Estas podem surgir ex post – após o acto se ter convertido em experiência cometida ou omitida –, ou ex ante – quer dizer, antecipando-se ao cometimento do acto ou à sua omissão. A ordem social assenta na socialização = em fazer sociais os seres humanos. Isto, por sua vez, assenta na interiorização/ institucionalização, ou seja, na perspectiva de as sanções vividas se transformarem em sanções previsíveis, orientando/balizando a selecção das acções a empreender numa dada situação; por outras palavras, tudo isto assenta na aprendizagem pessoal e social.

Assim, a geração e/ou reprodução da violência está associada, em algum nível, ao processo de socialização e de aprendizagem social. É esta a conexão que nos interessa neste artigo em particular. De forma contrária aos críticos dos videogames, a ideia aqui não é que os jogos motivam ou manipulam os indivíduos para ações, mas o caminho contrário é muito mais obvio e evidente: os jogos e suas expressões são um reflexo daquilo que é valorado e consumido nas sociedades em que é produzido. Se não houvesse circulação transterritorial destes materiais, quase não haveria a necessidade de impor restrições ao consumo. Quanto maior é a sociedade, quanto mais integrada aos fluxos (trans)culturais e globalizantes, maior a necessidade de estratégias de ajustes na relação entre produção, circulação e consumo destes materiais. A criação dos sistemas de classificação para os produtos de entretenimento são um reflexo disso.

Sistemas de classificação da violência nos jogos eletrônicos

O *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) é um sistema de classificação para os jogos/games fabricados no mercado estadunidense que fornece informações sobre o conteúdo dos videogames e aplicativos visando à identificação pelos consumidores, especialmente os pais dos conteúdos existentes no material. A classificação apresenta quatro partes: a Categoria de Avaliação, que sugere a adequação de idade; os Descritores de Conteúdo que apontam, especificamente, os conteúdos, através de palavras-chave que orientam a classificação relacionada aos temas de preocupação; os Elementos Interativos que informam o tipo de relacionamento cibernético e performance dos jogadores para o referido *software*; e, finalmente, o Resumo Avaliativo, que apresenta, em forma de texto, uma descrição detalhada do jogo e seu conteúdo considerado “preocupante” (Vide QUADRO 1).

QUADRO 1 - Avaliação das categorias do ESRB

Selo	Nome	Significado
	INFANTIL	O conteúdo é destinado a crianças de tenra idade.
	TODOS	O conteúdo é geralmente adequado para todas as idades. Pode conter minimamente caricatura, fantasia ou violência moderada e / ou uso infrequente de linguagem moderada.
	TODOS 10 +	O conteúdo é geralmente adequado para as idades de mais de 10 anos. Pode conter nos desenhos animados, fantasia ou violência moderada, linguagem moderada e / ou mínimos temas sugestivos.
	TEEN	O conteúdo é geralmente adequado para as idades de mais de 13 anos. Pode conter violência, temas sugestivos, humor negro, sangue, jogos de azar simulados e / ou uso infrequente de linguagem forte.
	MADURO	O conteúdo é geralmente adequado para as idades de mais de 17 anos. Pode conter violência intensa, sangue e, o conteúdo sexual sangue e / ou linguagem forte.
	ADULTOS SOMENTE	Conteúdo indicado apenas para adultos com idades com mais de 18 anos. Pode incluir cenas prolongadas de violência intensa, conteúdo sexual gráfico e / ou jogos de azar com moeda real.
	CLASSIFICAÇÃO PENDENTE	Ainda não foi atribuída uma classificação final CERS. Aparecem apenas em publicidade, marketing e materiais promocionais relacionados a um jogo que é esperado para realizar uma classificação ESRB, e deve ser substituído por classificação de um jogo, uma vez que foi atribuído.

Fonte: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp

Dos seis níveis de classificação, a menção especificamente ao termo “violência” aparece em cinco deles. Só o primeiro nível tem conteúdo explicitamente violento ausente. Os descritores de conteúdos são ainda mais específicos e finitos. O ESRB usa o esquema conforme exposto no Quadro 2.

A noção de violência implementada por esses índices de classificação leva em consideração a violência direta, isto é, quando o ato ou acontecimentos exibidos visualmente implicam agressão, pancadaria, morte por espancamento, destruição do corpo, exposição de vísceras e assim por diante; mas não problematizam as violências simbólicas ou indicativos de atitudes violentas.

Estão muito mais preocupados com a exibição de sangue, parte dos corpos, práticas sexuais e jogos de azar. Levam em consideração só termos técnicos, como “exibição” relativo ao que é visível e claramente exposto. Assim, uma cena de sexo por baixo dos cobertores não é uma “exibição”. Uma degolação sem a exibição do ato não é uma degolação. Estas estratégias são usadas pelos criadores de conteúdo para burlar o ESRB. Tanto é fruto da autocensura em pensar nas situações exibidas que podem elevar o índice de classificação e impedir o crescimento das vendas, como procedimentos vinculados aos processos criativos que são idealizados para mostrar sem exibir os elementos já listados pelo ESRB.

Esta atitude motivará os programadores de jogos a pensarem em cenas que mantenham seus indicativos de violência, mas que, ao mesmo tempo, não contrariem os índices de classificação, tornando-se comum o uso de subterfúgios imagéticos³.

QUADRO 2 - Descritores de conteúdos nos jogos para classificação

Descritor Original	Tradução	Significado
Alcohol Reference	Referência ao Álcool	Referência e / ou imagens de bebidas alcoólicas.
Animated Blood	Sangue em Movimento	Representações descoloridas e / ou irrealistas de sangue em movimento
Blood	Sangue	Presença de Sangue.
Blood and Gore	Sangue e Vísceras	Representações de sangue ou a mutilação de partes do corpo
Cartoon Violence	Desenho Animado Violento	Ações violentas envolvendo situações e personagens de desenhos animados. Podem incluir violência onde um personagem está ileso depois que a ação tenha sido infligida.
Comic Mischief	Travessuras	Representações ou diálogo entre humor pastelão ou sugestivo
Crude Humor	Humor Bruto	Representações ou diálogo entre palhaçadas vulgares, incluindo humor “sujo”

3 Em God of War III, o protagonista Kratos encontra a deusa Afrodite no quarto fazendo sexo com duas mulheres, há gritos e grunhidos tradicionalmente associados ao sexo, mas sem exibi-lo diretamente. Na sequência, o jogador precisa manipular os controles para ter um bom desempenho sexual com Afrodite, clicando nas teclas corretas e realizando os movimentos com o joystick. Enquanto tais desempenhos ocorrem, a câmara do jogo fica presa e direcionada às duas mulheres que antes dividiam a cama com Afrodite, e só escutamos os sons de uma intensa atividade sexual. Veja o vídeo desta sequência no seguinte link: http://youtu.be/R06ZX_Y9x0M.

Descritor Original	Tradução	Significado
Drug Reference	Referência a Medicamentos	Referência para e / ou imagens de drogas ilegais
Fantasy Violence	Fantasia Violenta	Ações violentas de natureza fantasia, envolvendo personagens humanos ou não-humanos em situações facilmente distinguíveis da vida real.
Intense Violence	Violência Intensa	Representações gráficas e realistas para o futuro do conflito físico. Pode envolver extremo e / ou sangue realista, vísceras, armas e descrições de ferimentos e morte.
Language	Linguagem (Narrativa ou Falas)	Leve para moderado o uso de palavrões.
Lyrics	Letras (Musicais)	Referências leves a profanidade, sexualidade, violência, uso de álcool ou drogas nas letras das músicas.
Mature Humor	Humor Adulto	Representações ou diálogo entre humor "adulto", incluindo referências sexuais.
Nudity	Nudez	Representações gráficas ou prolongadas de nudez.
Partial Nudity	Nudez parcial	Descrições breves e / ou leves de nudez.
Real Gambling	Jogos Reais de Azar	O jogador pode jogar, incluindo apostas ou jogos com o dinheiro real.
Sexual Content	Conteúdo sexual	Representações não-explícitas de comportamento sexual, possivelmente incluindo nudez parcial.
Sexual Themes	Temas sexuais	Referências a sexo ou sexualidade.
Sexual Violence	Violência Sexual	Representações de violação ou outros atos sexuais violentos.
Simulated Gambling	Jogo Simulado	Jogador pode jogar sem apostar ou apostar com dinheiro real.
Strong Language	Linguagem Inapropriada	Utilização explícita e / ou frequente de palavrões.
Strong Lyrics	Letras com Linguagem Inapropriada	Referências explícitas e / ou frequentes a palavrões, sexo, violência, uso de álcool ou drogas na música.
Strong Sexual Content	Forte Conteúdo Sexual	Representações explícitas e / ou frequentes de comportamento sexual, possivelmente incluindo nudez
Suggestive Themes	Temas sugestivos	Referências provocantes leves ou medianas.

Descriptor Original	Tradução	Significado
Tobacco Reference	Referência ao Fumo	Referência para e / ou imagens de produtos de Fumo.
Use of Alcohol	Uso de álcool	O consumo de bebidas alcoólicas.
Use of Drugs	Uso de Drogas	O consumo ou uso de drogas ilegais.
Use of Tobacco	O uso de Fumo	O consumo de produtos de Fumo.
Violence	Violência	Cenas envolvendo conflitos agressivos. Pode conter desmembramento sem sangue.
Violent References	Referências violentas	Referências a atos violentos.

Fonte: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp

Assim, muitas cenas deixam de ser violentas pela retirada de algum elemento explícito indicado no esquema de classificação (como retirar o sangue nas cenas ou deixá-las em preto e branco para não receber classificações mais pesadas que dificultam a comercialização). Essas ações têm ocasionado o desenvolvimento da criatividade na constituição de cenas violentas sem os aparatos tradicionais da violência.

Esse procedimento de dizer sem mostrar, apesar de ser um aspecto positivo para os processos criativos, é um procedimento que visa subverter a norma e sobrepujá-la. O ESRB foi concebido para evitar que imagens violentas sejam consumidas por indivíduos que não tenham a maturidade necessária para processá-la. Essas estratégias não deixam de expor a audiência à violência. Elas limitam a exibição da violência explícita, mas os submetem aos elementos da violência simbólica.

Outro meio de reconfigurar a exposição da violência é pela estética da violência. Jogos com gráficos muito complexos e realistas tendem a ter um nível de classificação mais restrito, justamente, por apresentar as situações de violência de forma nítida e evidente. Por outros meios, jogos que apresentem uma estética mais cartunesca, underground ou *non sense*, tendem a ter uma classificação mais aliviada. Não se trata da não exibição ou diminuição desta exibição. Esse afrouxamento decorre da simples variação da estética do desenho. Mais cartunescos ou mesmo abstratos – como desenhos de palitinhos, possuem seus elementos representados na mesma densidade que os com alto desempenho gráfico. A forma de desenhar um ato de violência, entretanto, muda sua percepção, por mais que represente a mesma ação com as mesmas consequências. É o que pretendo apresentar a sessão seguinte.

Estética de violência nos jogos de slapping e com stickmens

Hoje é possível encontrar diversos jogos de videogame em formatos de *apps* para *tablets* e *smartphones*, que podem, portanto, ser baixados gratuitamente por qualquer pessoa que tenha os referidos aparelhos e sem nenhum tipo de censura ou impedimento. Há muitos jogos que simplesmente propõem ao jogador uma ação de violência gratuita e proposital com o objetivo claro de divertimento.

Os gêneros de jogos digitais são bem amplos. Em princípios gerais, os jogos são classificados em: *Platformer*, *Shooter*, *Fighting*, *Survival*, *Action RPG*, *Turn-based RPG*, *MMO*, *Simulation*, *Stealth*, *Real-Time Strategy*, *Sports*, *Racing*, *Rhythm*, *Puzzle* e *Digital board games*, entre os mais conhecidos como Tradicionais e Educacionais (Cf. HANNA, 2016). Dentro do gênero *Fighting*, que são os jogos de luta, tipo *one-on-one combat*, começou a se desenvolver jogos de bater *First-person*, isto é, sem ter o controle de um personagem. A representação do próprio jogador na tela é que se torna o agente da ação. Isso, por sua vez, já foi uma variação dos jogos de *First-person shooter*, em que o jogador controla uma arma e atira em alvos com perspectiva em primeira pessoa.

O desenvolvimento de jogos na forma de aplicativos para celular fez surgir um novo subgênero, simplificando e misturando os jogos de luta e de primeira pessoa: os jogos de bater em primeira pessoa, conhecidos como *Slapping*, que são voltados exclusivamente para situações em que os membros (mãos, punhos, braços, pés e pernas) são usados para infligir danos a alguma coisa. A seguir apresento os mais populares jogos de bater.

FIG. 2 – Tela de seleção das características do chefe, buscando personalizá-lo para uma possível e desejada verossimilhança com um indivíduo real.



Fonte: http://images.mob.org/androidgame_img/beat_the_boss_3/real/2_beat_the_boss_3.jpg.

FIG. 3 – Tela do jogo com a seleção de armas possíveis para surrar o chefe. Ainda assim, o jogo sugere que se inicie com as mãos e só depois escolha outra arma. Assim você consegue mais pontos com sua plateia (os demais funcionários da empresa que assistem e julgam seu desempenho).



Fonte: <http://cdn9.staztic.com/app/a/1255/1255223/beat-the-boss-2-31-1-s-307x512.jpg>

No *Beat The Boss*⁴ (Bata no Chefe, em tradução livre, atualmente em sua terceira edição), você constrói um chefe personalizado que pode ter diferentes aparências (obviamente para se assemelhar a um chefe real) e depois escolhe o tipo de arma ou as próprias mãos e começa uma sessão de surra deste boneco na frente dos demais empregados do local (Fig. 2 e 3). A sessão é bem prolongada, independentemente do tipo de arma que você use, garantindo assim um prolongamento do sofrimento do boneco com gritos e urros conforme você o espanca com os dedos. No fim, após o desfalecimento do boneco e com hematomas e marcas por todo o corpo do chefe, seus colegas do trabalho aplaudem seu desempenho. O *game* parece incorporar o temático surto agressivo contra os chefes que permeia a ficção e que por sua vez é espelhado em casos reais de surto psicótico contra a autoridade próxima.

FIG. 4 – Capa de Divulgação do *Beat Yourboss* com o detalhe do uso das mãos sobre o chefe acorrentado.



Fonte: <http://www.androidgamesreview.com/2012/07/beat-your-boss-18/>

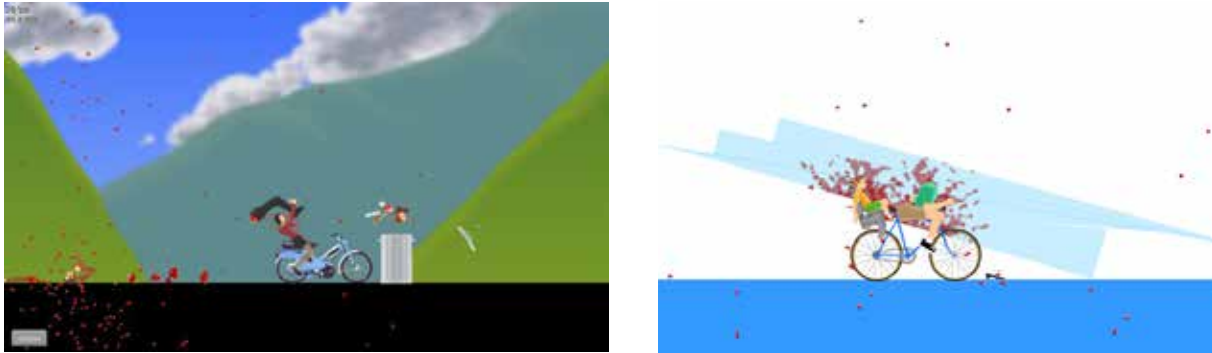
Em um determinado *site* de crítica sobre jogos e aplicativos, encontramos a seguinte referência ao *Beat Yourboss* ([Fig. 4] concorrente do *Beat The Boss*):

Quase todos os jogos do gênero usam o recurso visual cartunescos **para escapar dos reinos da realidade** e permitir liberar sua raiva com o conforto de saber que a realidade está muito longe. *A primeira coisa que notei quando eu carreguei o aplicativo foi o visual um tanto misterioso.* De nenhuma maneira realista, mas com bastante detalhe e animação para você tomar conhecimento. As peças individuais do rosto movem-se independentemente umas das outras, **assim como o rosto de uma pessoa real.** Olhos e movimento em relação às sobrancelhas, assim como o movimento do balanço constante da cabeça, quando uma pessoa está respirando. Os designers de jogos fizeram um bom trabalho em trazer a pobre vítima para a vida. Este, no entanto, é o lugar onde todos os aspectos positivos acabam. [...] **Os criadores decidiram o chefe vai ser acorrentado nesta edição, isso não poderia ter sido um erro maior.** Imediatamente **perdeu todo o desejo de infligir dor em alguém indefeso para se proteger.** (BHONGOWRATH, 2012, n.p., grifos meus, itálicos do autor, tradução livre)

4 O número de *downloads* no Google Play do jogo fez tanto sucesso que já gerou versões de concorrência como o *Kick the boss* e *Beat Yourboss*.

O crítico elogia os parâmetros gráficos de animação realizados pela equipe técnica e crítica os de jogabilidade, destacando que a ênfase na tortura do personagem, preso, prejudicou a qualidade do jogo. A crítica em referência à tortura não diz respeito à tortura em si, mas ao fato de realizá-la com alguém impedido de se defender.

FIG. 5 e 6 – Cenas clássicas de *Happy Wheels* onde um pai e seu filho sofrem os danos causados por uma vidraça ao seguir de bicicleta pelo trajeto do jogo. Durante as cenas de danos ao corpo a câmera fica lenta, mostrando pausadamente cada cena de decepação e sangramento.



Fonte: (5) http://static2.wikia.nocookie.net/__cb20111029183854/happywheels/images/f/f3/Happy_Wheels_glass_panel_stabbing_character.png; (6) <http://screenshot.it.sftcdn.net/it/srn/6652000/6652067/happy-wheels-07-700x388.jpg>

Outro game de sucesso atualmente, chamado *Happy Wheels* ([FIG. 5 e 6] Rodas Felizes, em tradução livre), apresenta a trajetória de personagens que andam de bicicleta (e outros veículos) e se deparam com obstáculos e vão perdendo partes do corpo e continuam sendo mutilados durante a trajetória de seus veículos, sofrendo inúmeros acidentes até não restar mais partes do corpo para destruir. A diversão (ou jogabilidade, no termo técnico) se encontra em seguir pela trajetória mais longa e produzir as melhores cenas de desastres e danos ao corpo. Vísceras, sangue e membros mutilados estão sempre presentes e configuram a diversão dos jogadores ao verem seus avatares se espatifarem em um obstáculo qualquer.

Happy Wheels recebeu críticas positivas. Ele foi recomendado por GameSet-Watch.com e considerado um dos “Melhores Jogos livre” por IGN. Seu editor nível e quantidade de conteúdo gerado pelo usuário recebeu elogios de revisores. A natureza over-the-top da violência também é considerado bem-humorado; uma revisão afirmou que “É tão genuinamente difícil de jogar Happy Wheels e não apenas rir e rir das formas ridículas em que seu personagem pode ser rasgado em pedaços”. (HAPPY WHEELS, 2013, s.p., tradução livre)

O mote de desenvolvimento de *games* com um gráfico simples e uma animação *Slow Motion* – contrariando os games contemporâneos em 3D e com gráficos de alta resolução – rendeu uma infinidade de jogos com *Stickmens*, bonecos feitos com palitinhos. Esses *games* sempre envolvem cenas de destruição, mutilação, ataque e congêneres. É possível, inclusive, mapear os cem melhores jogos com *Stickmens*⁵. Todos, sem exceção, envolvem a destruição do corpo de seu personagem, que podem inclusive, ser ranqueados (FIG. 7).

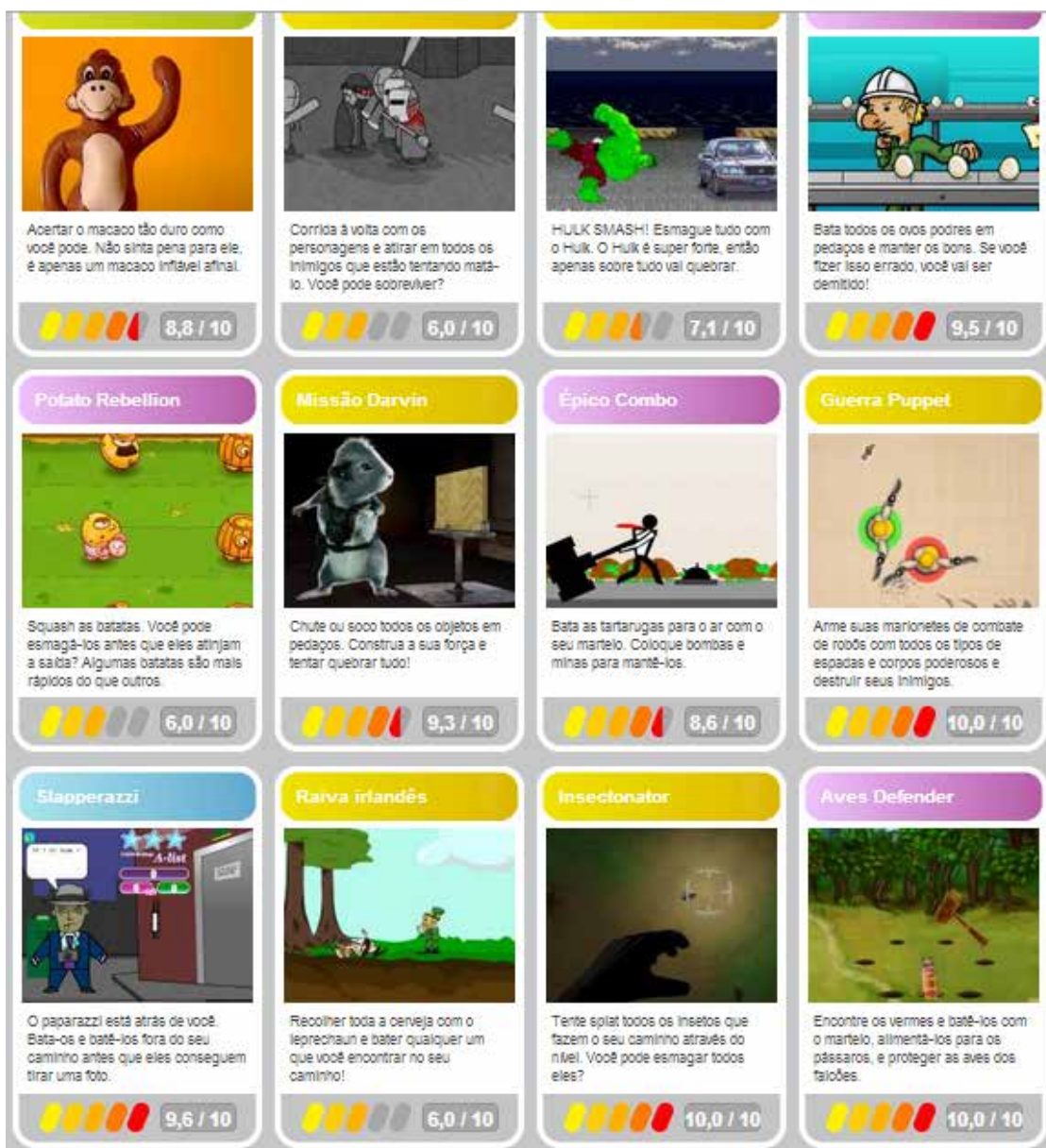
Sim, nós já temos toda uma categoria de jogos em que você pode desabafar suas frustrações em todos os tipos de formas, mas nem todos os jogos são acerca de bater nas coisas, e às vezes isso é apenas o que você quer. Nestes jogos você pode bater de forma aleatória, sem alienar os seus amigos. Jogue

5 Para o mapeamento completo desses jogos, consulte o sítio de avaliação: <http://games.co.za/stickman>

batendo em uma celebridade ou bata nos paparazzi que estão a atormentá-lo, espanque o macaco inflável, ou vá em uma passeata para espancar um leprechaun bêbado beligerante. Arregace as mangas e comece a bater! (ROLL..., 2013, s.p., tradução livre)

A temática da violência sempre esteve presente nos jogos de videogames (e seus congêneres). Disfarçada de diversão e às vezes permeada com lições morais apareciam nos desenhos animados (os desastres que acometiam o coiote em suas perseguições ao Papa-léguas; assim como as desventuras de Tom ao perseguir Jerry e do Frajola ao tentar comer o Piu-piu). Talvez o primeiro videogame a explorar a natureza da violência sem maiores meandros e uma autodeclarada posição de que se tratava de um jogo que explorava a violência tenha sido o GTA (*Grand Theft Auto*), atualmente em sua quinta edição com um enorme sucesso comercial e de jogabilidade. Em termos simples, consiste em assumir missões de banditismo: roubar, matar, estuprar, assassinar entre outras ações de ladroagem sem muito pudor moral.

FIG. 7 – Pontuação de avaliação dos vários jogos de bater disponíveis para download. As cores são usadas para indicar o nível de avaliação da violência feito pelos jogadores.



Fonte: <http://games.co.za/slapping>

Considerações finais

A cultura midiática juvenil contemporânea tem se guiado por uma estética da violência. Ao usar o termo, não parto de um esquema negativo ou denunciador da violência. Atento, simplesmente, para a configuração que o *ethos* da violência tem assumido nos modelos de entretenimento juvenil. Expressões de lazer, jogos de relacionamento e expressões midiáticas diversas têm se estruturado em torno desta temática. Também não levo em consideração que tais representações implicam orientação do comportamento, muito longe disso. Desconfio sumariamente de quaisquer indicativos neste sentido, pois, muitas vezes, são expressos a partir de ideologias preconceituosas e conclusões inexpressivas e insustentáveis empiricamente. A possibilidade de violência faz parte da natureza humana e é por ela expressada, haja vista sua presença constante em todos os aspectos da vida social.

O que chama atenção é a resignificação que a temática da violência ganha sobre a população de jovens que se relacionam com ela de maneira completamente diferente dos adultos. Ou ainda, quando a violência é estruturada socialmente, sua percepção é recondicionada ao ponto de ser dissociada do status de violência. Contudo, isso não implica aumento de violência, mas em resignificação da violência. Alguns estudos (JONES, 2004; NUÑEZ, 2009) apontam que esse contato com a violência se processa como um mecanismo psicológico de sublimação da própria violência, presente nos adultos e nas crianças. A partir do momento em que os indivíduos são expostos à violência, procuram e consomem mais produtos midiáticos violentos, que agem, por sua vez, como agentes de entretenimento terapêutico (cinema, histórias em quadrinhos, desenhos animados, jogos de videogames etc.). Invertem-se aqui as investidas deterministas que apregoam a estes materiais o princípio do incentivo à violência. Muito longe disso.

Outros estudos (MARKEY e MARKEY, 2010) já demonstraram que só são suscetíveis àqueles indivíduos que possuem uma alta instabilidade emocional acompanhada de outros fatores externos ao indivíduo, não simplesmente o contato com os jogos, afirmando que a hipótese de influência não se sustenta em nenhum nível. Outros ainda (DEVANE e SQUIRE, 2008) procuraram mostrar os significados que esses tipos de jogos, como o GTA, têm para os jogadores, demonstrando que eles não são passivos e nem acríticos quanto às temáticas criminosas e violentas contidas nas cenas.

Minhas considerações acerca da violência nos jogos eletrônicos não devem ser confundidas com uma negação do seu caráter educacional altamente significativa, nem muito menos um ataque moral contra o jogo, o sistema e suas possibilidades, ao qual rejeito em absoluto. Trata-se, muito antes, de uma constatação da capacidade humana de orientar um sistema de jogabilidade para um tema que é de interesse humano: a violência.

Esta propriedade, ao que tudo indica, é um desejo e um divertimento social. Como podemos explicar a temática da violência ser tão presente numa gama tão diversificada de produtos de consumo da cultura juvenil? Brinquedos, desenhos animados, histórias em quadrinhos, jogos de RPG, videogames, brincadeiras infantis etc. O problema não está nos objetos, nem muito menos em seus produtores (pois o consumo, apesar de sofrer manipulação, não pode ser visto a partir de uma teoria da conspiração mundial que leve todos os jovens, em maioria, a gostar, se interessar e divertir-se com tais materiais) e, talvez, nem venha a ser um problema. Como já apresentei anteriormente, alguns estudos têm indicado que tais mecanismos são substitutos da violência. Em outros termos, substitui-se a violência imaginada, brincada, pela real, infrin-

gida ao corpo e ao ambiente social do indivíduo. Só aqueles com distúrbios psicológicos ou problemas na socialização confundem realidade com fantasia e migram de um para o outro sem nenhum senso crítico ou adaptação. Tais situações vivem ocorrendo, é verdade, mas não se deve colocar a culpa nestes objetos de entretenimento⁶.

Apesar de não ser afeito às perspectivas biologicistas acerca do comportamento humano, nada nos impede, quando convém, de resgatar algumas de suas afirmações. No foco deste trabalho, particularmente, alguns estudos de psiquiatria forense (SCHECHTER, 2013), principalmente de origem estadunidense, afirmam que o gosto, o interesse e a prática de atos de violência estão na base do DNA humano e assolam a história desde o início dos tempos. O que explicaria, em princípio, como somos capazes de produzir perversões (polimorfológica e psicanaliticamente falando) das mais diversas e desenvolver prazer (energia de divertimento) através delas.

Apesar das evidências de que matar por prazer é um dos traços definitivos da natureza humana, é possível identificar as bases socioculturais de sua validação⁷. Na antiguidade (e em alguns recantos do mundo moderno) questões de status socioeconômico claramente podem intervir na definição de crime e prática de aceitação de tais atrocidades supracitadas. É comum que as atrocidades durante as guerras, naquele período, fossem minimizadas enquanto atos de barbárie. Ou ainda as ações de segregação, ojeriza e discriminação praticadas contra imigrantes ou grupos minoritários (apesar de uma crescente diminuição), também desde a antiguidade, desenvolviam espaços nos quais esta natureza destrutiva da humanidade poderia aflorar e manifestar-se.

Deve-se levar em consideração que as regras de convivência social impostas pela dinâmica social e os princípios humanitários que foram se desenvolvendo ao longo da experiência humana impediram tais manifestações de violência, que a criatividade humana (a chamada “perversão freudiana”), através da sublimação (e com o apoio e chancela da cultura), desenvolvesse sistemas que dessem conta da exploração destas necessidades sem vitimar a própria humanidade.

Os desenhos animados, jogos de videogames e de RPG são apenas uma pequena parte das manifestações de entretenimento que se filiaram ao esquema, servindo-nos (apostam os psicólogos sociais e educadores mais otimistas) como válvula de escape para nossa destrutiva natureza⁸, ou como tentam outros (jornalistas e psicólogos puristas) denunciar (numa perspectiva rousseauiana) que são tais produtivos os grandes incentivadores e propulsores dos atos de selvageria e barbárie contra a vida humana ou os ainda crescentes problemas de comportamento violento na escola.

6 Os casos brasileiros de crimes cometidos relacionados ao RPG sempre terminam tendo um viés sensacionalista por parte da imprensa, sendo, normalmente, confundidos com práticas religiosas depravadas moralmente. No caso do recifense, a polícia encontrou vários livros de RPG no seu quarto, inclusive com livros de feitiços que visavam orientar os jogadores com personagens feiteiros. Ou no caso do estupro no cemitério em MG... Os delegados, desconhecendo a temática do RPG, intuía que se tratava de uma “seita satânica” ou algo do tipo, pelo tipo de publicação.

7 Não se trata de uma negação completa das influências biologicistas sobre o nosso comportamento, absolutamente. Trata-se muito mais de uma negativa acerca da perspectiva de enxergar no biológico o agente determinante deste comportamento. Há uma influência, um gatilho por assim dizer, porém não de forma determinante. São nos imbricamentos dos sistemas sociais e culturais que, ao meu ver, se desenvolve o mecanismo de orientação comportamental do sujeito, aliado a um terceiro fator que é seu ego (biológico e narcisista).

8 Aqui, me apoio nas afirmações de Alves (2004, p. 66) que afirma: “A violência vende por favorecer um efeito terapêutico, que possibilita aos sujeitos uma catarse, na medida em que canalizam os seus medos, desejos e frustrações no outro, identificando-se com o vencedor ou o perdedor das batalhas”. (ALVES, 2004, p.66)

Discordo desta segunda perspectiva e sou mais próximo da primeira, apesar de reconhecer que a psicologia social aponta certas incongruências na assertiva, haja vista que “comportamentos agressivos não reduzem a agressividade” (ARONSON, 1986 *apud* LEMOS e GOUVEIA, 2012, p. 38). Nossa necessidade de consumir ou se envolver com a violência assume diversas formas, de acordo com nossa natureza (biológica, social e cultural), mas sempre vai estar lá. Seja na manifestação do esporte de contato físico, em que a violência sempre aparece, seja entre os jogadores, seja entre o público/torcida; seja nos conflitos ficcionais que despertam o interesse dos leitores nos romances e congêneres da literatura; seja nos jogos de RPG no qual a violência, pelo conflito e pelo confronto é indispensável, mesmo no mais infantil deles; seja na grande maioria dos gêneros de histórias em quadrinhos; e, até nos jogos e *apps* que circulam nos *smartphones* e *tablets* na contemporaneidade.

É nesse campo que se encontra a explicação do porquê do desenvolvimento de tantos jogos de violência (e seus congêneres). É um mecanismo de proteção cultural que visa satisfazer nossa própria natureza ao simular (como simulacro) a violência. Uma simulação real e ao mesmo tempo irreal pelo qual tiramos sua razão de ser: o prazer em agir de forma violenta sem receber os dividendos e suas consequências.

Esta razão me parece tão óbvia que nos jogos eletrônicos é possível identificar uma dimensão lúdica de aprendizagem sobre os efeitos da violência. Por exemplo, no *Trading Card Game Pokémon*, um jogo de cartas (*cardgame*) que possui versão eletrônica *online*, toda a sua jogabilidade é envolta no objetivo de causar o maior dano possível aos *pokémons* do adversário. Nas cartas de *Pokémon* que apresentam golpes muito fortes que certamente matarão o *pokémon* do inimigo, existem efeitos negativos sobre o *pokémon* atacante. Ele se queima, se envenena, fica confuso ou recebe também danos por ter atacado e pode inclusive “morrer” devido ao seu ataque. Não seria esse um possível mecanismo (in)consciente de identificar no ato violento seus efeitos conta o próprio atacante? Como são jogos que lidam com a estratégia, não levariam o agente do ataque a refletir sobre qual será a melhor ação e se vale a pena desgastar tanta energia para causar um dano sobre o adversário? Ao que tudo indica, pela violência simbólica, aprende-se os efeitos da violência sobre o agente dela.

THE AESTHETICS OF VIOLENCE IN THE ELECTRONIC GAMES

ABSTRACT

This work analyzes the modalities of individual electronic games that are focused on acts of physical violence. Discusses the notion of violence present in these games based on the work of Johan Galtung. It problematizes the Entertainment Software Rating Board (ESRB), an international rating system for games in parallel with the creative strategies of the producers to insert new parameters of violence in an attempt to circumvent the ESRB. It concentrates the analysis in some “slapping games” like Beat The Boss, Beat Yourboss, and other games with character destruction Stickmens. He argues that the violence used in these games does not imply an increase in social violence, but a new meaning for violence. It proposes to perceive this modality of symbolic violence as a mechanism of cultural protection that aims to satisfy our own nature by simulating (as a simulacrum) violence and identifies that there is a playful dimension of learning about the effects of violence in society, being, therefore, agents of socialization that collaborate to reduce violence, contrary to what common sense points out.

Keywords: Digital Games. International Classification System. Violence.

Referências

- ALVES, L. R. G. **Game Over**: jogos eletrônicos e violência. Salvador: Universidade Federal da Bahia (Tese de Doutorado em Educação). 2004. Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/admin/files/lyn_artigo/685ef5af57.pdf>. Acesso em: 26 set. 2013.
- ARONSON, Elliot. **O animal social**: introdução ao estudo do comportamento humano. São Paulo: Instituição Brasileira de Difusão Cultural, 1986.
- BECKER, Howard. **Outsiders**: estudos sociológicos do desvio. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- BERGERET, Jean. Violência (Instinto de -). Verbete. In MIJOLLA, A. de. (Org.). **Dicionário Internacional da Psicanálise**. Rio de Janeiro: Imago ed., 2005, p.1958-1959.
- BHONGOWRATH. **Beat Your Boss 18+**. New Reviews. androidgamesreview.com. 5 jul. 2012. Disponível em:< <http://www.androidgamesreview.com/2012/07/beat-your-boss-18/>>. Acesso em: 13 dez. 2013.
- BRAGA JR, A. X. . A Cultura da Violência e a Arte dos Quadrinhos. In: XI Ciso - Encontro de Ciências Sociais do Norte e Nordeste, 2003, Aracajú. **Anais do XI Ciso - Encontro de Ciências Sociais do Norte e Nordeste**. Aracajú: UFS, 2003. v. 1. p. 129-130.
- BRAGA JR, A. X. . As Imagens de Terror nos jogos de RPG: elementos de organização da tribo urbana. In: XII Ciclo de Estudos sobre o Imaginário, 2002, Recife. **Anais do XII Ciclo de Estudos sobre o Imaginário**, 2002.
- DEVANE, Ben; SQUIRE, Kurt D.. The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto San Andreas. *Games and Culture*. Jul. 2008, vol. 3. n. 3-4. Disponível em: <<http://gac.sagepub.com/content/3/3-4/264.full.pdf>>. Acesso em: 14 dez. 2013.
- FUNK, J. B.; GERMANN, J. N.; e BUCHMAN, D. D. Rating Electronic Games: Violence Is in the Eye of the Beholder. *Youth & Society*, Vol. 30 No. 3, Mar., 1999, p.283-312. Disponível em: <<http://www.sagepub.com/frankfort-nachmiasstudy4/Funk.pdf>>. Acesso em: 26 set. 2013.
- GALTUNG, Johan. Gewalt. In: WULF, Ch. **Vom Menschen**. Handbuch Historische Anthropologie. *Weinheim u. Basel*: Beltz, 1997.
- GALTUNG, Johan. Três formas de violência, três formas de paz. A paz, a guerra e a formação social indo-europeia. **Revista Crítica de Ciências Sociais**. N.71, 2005, p. 63-75. Disponível em: <http://rccs.revues.org/1018>. Acesso em: 26 set. 2013.
- GALTUNG, Johan. Violencia, guerra y su impacto sobre los efectos visibles e invisibles de la violencia. **Polylog Foro para filosofía intercultural**, n.5, 2004. Disponível em: <<http://them.polylog.org/5/fgj-es.htm>>. Acessado em: 26 set. 2013
- GOMES, Languisner. A conceptualização visual da violência em histórias em quadrinhos. **Antares**. Vol. 4, N.7, , jan./jul., p. 73-92, 2012. Disponível em: <<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/antares/article/view/1547/1006>>. Acesso em: 26 set. 2013.
- HAPPY WHEELS. In: *WIKIPÉDIA*, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Happy_Wheels&oldid=37824829>. Acesso em: 14 dez. 2013.
- HANNA, Philip. Video Game Technologies - Game Genres. Course CSC207, Java Games Programming. Queen's University, Belfast, Ireland. 29 fev. 2016. Disponível em: <https://www.di.ubi.pt/~agomes/tjv/teoricas/01-genres.pdf>. Acessado em: 23 abr. 2020. [Slides de Aula]
- HAYNES, Richard B. Children's perceptions of "comic" and "authentic" cartoon violence. **Journal of Broadcasting**. V. 22, N.1, 1978. P. 63-70. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/08838157809363866>>. Acesso em: 26 set. 2013.
- JONES, Gerard. **Brincando de Matar Monstros**: porque as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

KHALED JR, Salah H. **Videogame e violência**: Cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

LEMOS, Igor L.; GOUVEIA, Raimundo C. As representações sociais de violência nas sinopses de jogos eletrônicos. **Comunicação & Inovação**, São Caetano do Sul, v. 13, n. 25, jul-dez 2012, p. 37-44. Disponível em: <http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/1561/1278> . Acesso em: 14 dez. 2013.

MARKEY, Patrick M.; MARKEY, Charlotte N. Vulnerability to Violent Video Games: A Review and Integration of Personality Research. **Review of General Psychology** . American Psychological Association, 2010, Vol. 14, No. 2, 82-91. Disponível em: <<http://www.apa.org/pubs/journals/releases/gpr-14-2-82.pdf>>. Acesso em: 26 set. 2013.

MICHAUD, Yves. *A violência*. São Paulo: Ática, 1989.

NJAINE, Kathie. MINAYO Maria Cecília de Souza. A violência na mídia como tema da área da saúde pública: revisão da literatura. **Ciência & Saúde Coletiva**, v.9, n.1, p. 201-211, 2004. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/csc/v9n1/19837.pdf>>. Acesso em: 26 set. 2013.

NUÑEZ, Antonio. **É melhor contar tudo**. São Paulo: Nobel, 2009.

PAIVA, Fábio da Silva. Batman e o uso da violência nas relações sociais: uma análise à luz dos processos civilizadores. **Anais do XII Simpósio Internacional Processo Civilizador**. 10 a 13 nov. 2009. Disponível em:< http://www.uel.br/grupo-estudo/processoscivilizadores/portugues/sites/anais/anais12/artigos/pdfs/workshop/W_Paiva.pdf>. Acesso em: 26 set. 2013.

RITTES, André. História em quadrinhos e violência: o caso do justiceiro da Marvel Comics. **Revista Ceciliania**, ISSN 1517-6363, Nº. 32, 2011, p. 163-176.

ROLL Up Your Sleeves and Go!. Games.co.za. 2013. Disponível em:< <http://games.co.za/slapping>>. Acesso em: 13 dez. 2013.

SCHECHTER, Harold. **Serial Killers**: Anatomia do Mal. Rio de Janeiro: Darksaid Books, 2013.

SERBENA, Carlos Augusto. Herói e Violência nas Histórias em Quadrinhos: Batman. **Texto & contexto enferm**. V.8, N.2, p.348-351, maio-ago. 1999. Disponível em: <<http://bases.bireme.br/cgi-bin/wxislind.exe/iah/online/>>. Acesso em: 26 set. 2013.

SOUZA, Henrique Cesar da Costa. Mídia e violência: a imagem em quadrinhos e no monitor. **Boletim Interfaces da Psicologia da UFRural**, Rio de Janeiro, vol. 1, n.2, dez. 2008, p.94-103 . Disponível em: <<http://www.ufrjr.br/seminariopsi/2008/boletim/boletim2008.pdf#page=94>>. Acesso em: 26 set. 2013.

TONDATO, Marcia Perencin. **Revista FAMECOS**: mídia, cultura e tecnologia. V.1, n. 32, abr. 2007, p. 126-133. Disponível em:< <http://200.144.189.42/ojs/index.php/famecos/article/view/1982/1797>>. Acesso em: 26 set. 2013.

VIVIANI, L.H. S. N., SCHWARTZ, G. M. Comportamento agressivo, violência e videogame. **Lecturas: Educación física y deportes**, N. 80, 2005. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd80/video.htm>. Acesso em: 26 set. 2013.

WARTELLA, Ellen. OLIVAREZ, Adriana. JENNINGS, Nancy. A criança e a violência na televisão nos EUA. In CARLSSON, Ulla. FEILITZEN, Cecilia von. (Org.) **A criança e a violência na mídia**. Brasília: UNESCO, 1999. p.61-70. Disponível em: <http://www.andi.org.br/sites/default/files/legislacao/07.%20A%20Crian%20e%20a%20Viol%20e%20a%20Ancia%20na%20M%20C%20ADdia.pdf#page=60>. Acesso em: 26 set. 2013.

Submetido: 24/06/2020

Aceito: 11/08/2020

O IMAGINÁRIO DA VIOLÊNCIA E DA JUSTIÇA: UMA ROUPAGEM QUE SE ESTENDE AO LONGO DO TEMPO

TARCIS PRADO JR.¹

RESUMO

Abril Despedaçado (2001) é uma obra do diretor Walter Salles que narra uma briga de família no nordeste brasileiro. Em determinado trecho do filme, uma camisa suja com sangue, pregada num varal e amarelada (em função do sol) marca o momento em que é chegada a hora da vingança entre famílias rivais. O objetivo deste estudo então é propor algumas reflexões sobre o imaginário da 'violência e da justiça' por meio de uma analogia entre a camisa filmada em *Abril Despedaçado* e outras camisetas midiáticas (tanto na tela do cinema quanto nas páginas de jornais) que, em certa medida, resultam na construção de um estado de espírito reiterado no Brasil durante as últimas duas décadas. **Palavras-chave:** *Abril Despedaçado*. Imaginário. Sérgio Moro. Violência e Justiça.

Introdução

Já que a matéria prima do cinema é a própria realidade (METZ, 1980), imaginar um filme como espelho do cotidiano não é necessariamente divagar sobre o abstrato ou um ambiente perdido no etéreo. Nesse sentido, quando alguns filmes mostram histórias que nos pareçam críveis ou que imprimem associações com acontecimentos por vezes prosaicos do dia a dia, eles estão colocando em perspectiva nada mais do que narrativas de fatos do mundo "real" transportados para as telas de cinema mundo afora.

Pensar o cinema como campo do sintoma, trazendo em suas narrativas rastros do real, já se tornou um percurso esperado entre os estudos da área, mas há também um sentido outro, quando o cinema acaba por construir efeitos no real, como no caso do argentino *Carancho* (2010), de Pablo Trapero, filme que denuncia a máfia de fraudes contra seguradoras, levando o Congresso do país a discutir mudanças na legislação de seguros por acidentes automotivos. Essa possibilidade de pensar o lugar do cinema como um sistema de pensamento e comunicação com a sociedade nos leva a relembrar a popular questão: "a arte imita a vida ou a vida imita a arte?" Pensamos numa situação comunicacional em que se articulam experiências aquém e além da tela do cinema, produzindo e reiterando imaginários.

Abril Despedaçado (2001), de Walter Salles, é uma obra cinematográfica que está em constante diálogo com a sociedade. Dessa forma resignificando-se (ou reafirmando-se) com as transformações políticas, econômicas, culturais do país: seu contexto é permeado por uma pai-

1 Pós-doutorando em Sociologia (UFPR), doutor em Comunicação e Linguagens, mestre em Saúde Pública. Autor de Moro, o herói construído pela mídia (Kotter Editorial 2020). E-mail: tarcisjr@yahoo.com.br

sagem árida numa história não menos suave que é a briga entre famílias no nordeste brasileiro das décadas de 1910. A luta pelas terras e pela honra já acontecia desde o final do século XIX e início do XX e “a evolução das organizações sociais humanas parece ter-se feito de modo que a comunidade de sangue precedeu a comunidade de território” (PINTO, 1980). É nesse contexto que a história da rixa no filme vai se desenrolar. No entanto, uma outra história décadas mais tarde, vai encontrar alguma similaridade com o filme de *Salles*.

Nos anos de 2015 e 2016 diversas manifestações (contra e a favor²) do governo da (ex-) presidenta *Dilma Rousseff* têm grassado país afora. O lado contra ganhou e, em agosto de 2016, o Senado optou por afastá-la, definitivamente, do cargo. No bojo dos acontecimentos, houve duas narrativas sobre o fato político: processo legal-constitucional (caracterizado pelo *impeachment*) e golpe de Estado (segundo a qual nada foi provado e a ruptura se deu por questões políticas). Nesse contexto, vários atores e personagens tiveram papéis fundamentais na história. Dentre eles, merece destaque o então juiz *Sérgio Moro* que, junto com a *Operação Lava Jato*³, se manteve à frente das investigações que levaram diversos empresários e políticos para a prisão, incluindo a condenação do ex-presidente Luiz Inácio *Lula*⁴ da Silva, líder do *Partido dos Trabalhadores - PT*, mantido preso no prédio da Polícia Federal, em Curitiba (PR), entre 07 de abril de 2018 e 08 de novembro de 2019.

Para a parcela da população que apoia o trabalho da *Lava Jato*, a figura do ex-juiz *Moro*⁵ é tida como a de um “salvador da pátria”, um herói nacional. No outro lado, porém, ele é visto como vilão posto que seria o algoz de toda a esquerda brasileira⁶, num processo de combate à corrupção – só que seletiva (de determinado partido, o PT) – o que deslegitimaria todo o processo.

Dada esta contextualização (da obra cinematográfica lançada em 2001 e do contexto político brasileiro 14 anos mais tarde), o trabalho está dividido em três seções, além desta introdução e considerações finais. Em *Abril e a Camisa* mostramos que o filme é uma adaptação de uma obra homônima de *Ismail Kadaré* e que a mesma guarda similaridades com a tragédia

2 Os que denominamos “contra” foram, além dos partidos de oposição (DEM, PPS, PSDB, PTB, SOLIDARIEDADE e grande parte do PMDB), movimentos “populares” como MBL (Movimento Brasil Livre), Vem Pra Rua e Nas Ruas, além da mídia *mainstream* (Folha de S.Paulo, O Estado de S.Paulo, O Globo, TV Globo, Rádio Jovem Pan, entre outros). Já os “a favor” (AGÊNCIA BRASIL, 2016) da ex-presidenta foram, além de seu próprio partido - o PT (Partido dos Trabalhadores) -, o PC do B (Partido Comunista do Brasil) e o PDT (Partido Democrata Trabalhista). A mídia alternativa progressista também foi contra o processo de impeachment, incluindo o Portal Brasil 247, DCM (Diário do Centro do Mundo) e Revista Fórum.

3 A Operação Lava Jato foi uma força tarefa criada em 2014 no âmbito da Justiça Federal em Curitiba. “O nome do caso, ‘Lava Jato’, decorre do uso de uma rede de postos de combustíveis e lava a jato de automóveis para movimentar recursos ilícitos pertencentes a uma das organizações criminosas inicialmente investigadas” (MPF, 2020). A Operação tomou corpo e desde então são seis anos de condenações de políticos e figuras importantes no cenário nacional. O maior “feito” da Operação foi a prisão do ex-presidente Lula, em 2018. Seus críticos (os partidos progressistas, personalidades públicas de esquerda e alguns jornalistas da imprensa independente, com uma ou outra exceção – dentre as quais o jornalista Reinaldo Azevedo, outrora crítico ferrenho do PT e autor do termo “petralhas”) dizem que a força-tarefa age fora da legalidade do curso convencional do direito processual penal, selecionando seus alvos e utilizando principalmente a mídia como parceira neste esquema. Em 2019 uma série de reportagens do The Intercept Brasil mostrou os bastidores da Operação em que pode-se perceber diversas irregularidades da equipe.

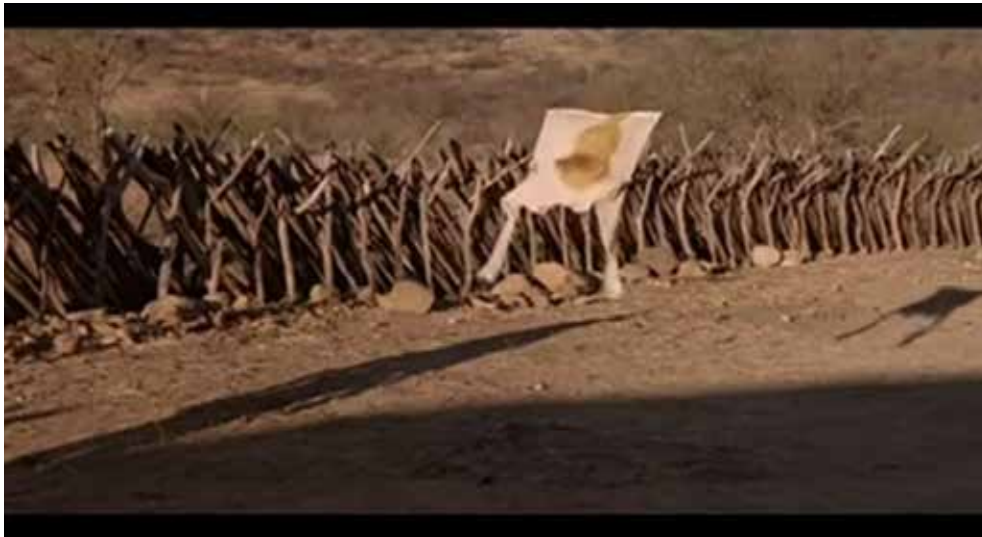
4 No texto trataremos o ex-presidente Luiz Inácio Lula da Silva como *Lula*, como ele é popularmente conhecido no país e no exterior.

5 Sérgio Moro era juiz da 13ª Vara da Justiça Federal no ano de 2016, quando se dá o impeachment de Dilma Rousseff. Em 2018 ele decreta a prisão do ex-presidente Lula e no mesmo ano é convidado a ser ministro da Justiça do governo de Jair Bolsonaro (então no PSL), eleito naquele ano com 57 milhões de votos derrotando o ex-prefeito de São Paulo Fernando Haddad (PT). Em 2020, resolve deixar o ministério por conta de atritos com o presidente envolvendo a demissão do diretor da polícia federal realizada por seu chefe.

6 Tanto os apoiadores da Lava Jato e, conseqüentemente ao desempenho do então juiz e ex-ministro da Justiça Sérgio Moro são os mesmos (que citamos anteriormente) que apoiaram o processo de impeachment da ex-presidenta Dilma Rousseff. Como disse a ex-presidenta sobre seu processo de impedimento “O golpe foi o episódio inaugural de um processo devastador (...). Teve, para seu desenlace e os atos subsequentes, a estratégica contribuição do sistema punitivista de justiça, a Lava Jato” (BRASIL DE FATO, 2019).

grega de Oréstia (conforme Bayer, 2006). Ainda nessa primeira seção, identificamos como o filme lança mão de determinado recurso estético (cena da camisa ensanguentada pendurada num varal – FIGURAS 1 e 2) para marcar o momento em que os *Breves* (uma das famílias rivais da trama) têm de redobrar seus cuidados e proteção, pois já era chegada a hora da revanche da família oponente (os *Ferreira*). Na seção *O imaginário impresso na camisa* tecemos comentários sobre o conceito de imaginário em Maffesoli (2001) e Silva (2012). E por fim, em *Veste-se um imaginário, desnuda-se a história*, propomos uma reflexão sobre o imaginário da ‘violência e da justiça’ alinhado a imagens de camisetas midiaticizadas, como a que foi exposta em frente ao prédio da Justiça Federal do Paraná em apoio ao juiz Sérgio Moro (FIGURAS 3 e 4) e as imagens de camisetas de crianças mortas tanto na narrativa ficcional de *Bacurau* (2009) quanto nas matérias jornalísticas que noticiaram acontecimentos bárbaros no território do Rio de Janeiro. Ao realizarmos esse percurso, desde *Abril Despedaçado* em 2001 até *Bacurau* em 2019, identificamos certos objetos simbólicos e efeitos de sentido que se reiteram ao menos por duas décadas no imaginário brasileiro.

FIGURA 1: Camisa ensanguentada dos Breves



Fonte: *Abril Despedaçado*, 2016

FIGURA 2: Camisa ensanguentada dos Ferreira



Fonte: *Abril Despedaçado*, 2016

FIGURA 3: Camiseta de Moro no varal



Fonte: Autores, 2016

FIGURA 4: Camiseta de Moro e o prédio da Justiça Federal



Fonte: Autores, 2016

FIGURA 5: Camiseta marcada pelo sangue de uma criança assassinada em Bacurau



Fonte: Bacurau, 2019.

FIGURA 6: Camisa marcada pelo sangue de Marcos



Fonte: O DIA – <https://odia.ig.com.br/>

FIGURA 7: Camisa marcada pelo sangue de Ketellen Umbelino de Oliveira Gomes Vinícius



Fonte: Eu, Rio! – <https://eurio.com.br/>

Abril e a camisa amarela

O filme *Abril Despedaçado* (2001) é uma adaptação da obra homônima de Ismail Kadaré (2001). A história que deu origem ao filme de Salles é ambientada no século XX, nas montanhas da Albânia. O universo diegético retratado nessa obra resgata o tempo primordial e projeta suas personagens para um espaço sagrado. Nesse lugar atemporal, as personagens experimentam o choque entre deixar-se conduzir pelo destino ou responsabilizar-se pelas suas escolhas (BAYER, 2006) – o que a película vai revelar no contexto do sertão nordestino brasileiro dos anos 1910. Em Kadaré (2001), *Abril* indica o tempo em que inicia e termina o romance. Contudo, é a partir dos significados subjacentes à narrativa que somos impulsionados para um outro tempo: o mítico. Esse tempo primordial e sagrado, *in illo tempore*, como assinala Mircea Eliade (1996 apud BAYER, 2006), passa a existir graças ao mito, história aceita como verídica, transmitida oralmente, que pertence ao saber comum de um povo. Nesse sentido, na adaptação da obra literária para as telas de cinema essa é transposta mantendo-se a ênfase na tradição oral, pela qual a cultura permanece como significados comuns, o produto de todo um povo, que se constituem na vida, feitos e refeitos (WILLIAMS, 1958).

Bayer (2006) discorrendo sobre a obra do escritor albanês faz uma relação entre o romance de Kadaré (2001) e uma tragédia grega. Baseando-se em uma história já conhecida, o mito dos *Atridas*, Ésquilo compõe *Oréstia*⁷, no século V a.C. É nesse drama esquiliano que encontramos elementos que permitem estabelecer relações entre *Abril despedaçado* e o sentido inerente ao trágico dos gregos (BAYER, 2006).

Na Grécia antiga, a vingança decorrente de crimes consanguíneos é um valor perpassado pela tradição (BAYER, 2006). Nas escarpas do Norte da Albânia, no século XX d.C., o valor mantém-se preservado pelo código de direito consuetudinário, denominado Kanun⁸. Logo, *Orestes* e *Gjorg Berisha* (personagem de *Abril*, de Kadaré) nascem predestinados a cumprir uma missão: esse vingar a morte do irmão (*Mërril*) e aquele, a morte do pai (*Agamêmnon*).

7 A *Oréstia* é uma tragédia constituída pelas peças *Agamêmnon*, *Coéforas* e *Eumênides*, de Ésquilo. É uma história de conflito familiar num ciclo “eterno” de vingança. No filme, essa ideia toma corpo na lógica do um para um em que para cada membro de uma família que é morto, outro deve morrer também para vingar o primeiro.

8 É o código moral albanês, na obra de Kadaré (2001).

A palavra empenhada – sinônimo de honra – é o costume que garante a unidade de ação em *Abril* e na tragédia grega. Em *Oréstia*, *Clitemnestra*, ressentida pela perda da filha *Ifigênia*, imolada pelo pai, assassina *Agamêmnon*. *Orestes*, filho de *Agamêmnon* e *Clitemnestra*, mata a mãe, vingando a morte do pai. Quando se dá conta de seu ato, *Orestes* foge perseguido pelas *Erínias* (as deusas que puniam os mortais). A deusa *Atena*, vem em socorro do herói e institui o tribunal, no qual *Orestes* é julgado e absolvido. Em *Abril despedaçado*, a vendeta da família *Berisha* tem início quando o destino bate à sua porta, na pessoa de um viajante que pede abrigo. Entretanto, o misterioso visitante é assassinado pelo clã vizinho. A palavra empenhada sustenta a proteção ao hóspede, por isso o fato coloca os *Berisha* na rota da vendeta. Eles devem vingar o morto. Quarenta e quatro mortes depois, chega a vez de *Gjorg Berisha* vingar o irmão assassinado. Depois de realizar a tarefa, o rapaz é morto.

No entanto, retornando ao tempo primitivo, sobre os destinos dos descendentes dos *Atridas*, na Grécia, e dos envolvidos em vendetas, na Albânia, constatamos que a primeira ação, desencadeadora da maldição que sobrecarrega a família de *Orestes*, foi cometida por *Tântalo* que colocou à prova os poderes dos deuses, servindo-lhes a carne do filho *Pélops* em um banquete. *Tântalo* comete *hamartia*⁹ contra os deuses, maculando a sua honra e a de seus descendentes que, como consequência, deverão expiar a culpa do progenitor. Na *Oréstia*, o coro faz referência a esse mito, após o assassinato de *Agamêmnon*: “Gênios do mal que caís sobre esta casa e tombas sobre a fronte dos *Tantálidas* teus trunfos neste jogo em que triunfas” (AGAMÊMNON, versos 1709-1710 *apud* BAYER, 2006). Em *Abril despedaçado*, a autora (BAYER, 2006) não encontra o motivo primeiro que provocou o rompimento da palavra empenhada. No entanto, uma rápida menção à questão é realizada pela personagem *Bessian Vorps*, que, durante a apresentação das regras do *Kanun* a *Diana*, faz uma tentativa de situar no passado a origem da vendeta: “E essa é uma velha história que teve início quando *Konstandin*, o irmão morto, se ergueu do túmulo para proclamar justiça. Foi ele que, com sua nova lei, a bessa, começou tudo” (p.71). Não sabemos quem é *Konstandin*, nem o porquê de sua reivindicação. No entanto, a alusão a esse ser “morto” denota a sacralidade que envolve as regras do *Kanun*, que serão garantidas pelos séculos. Uma delas é a voz do morto que se pronuncia por meio da mudança da cor do sangue estampado em sua camisa, que fica pendurada em lugar alto da casa, a fim de que todos se conscientizem de sua vontade, como demonstra este fragmento: “Veja a camisa, dissera o pai, indicando com a cabeça a camisa pendurada na parede em frente. [...]. O sangue está amarelando nela. [...]. O morto pede vingança” (p. 45). Esse trecho vai se repetir em algumas cenas do filme de Salles como um indício do momento de vingança na trama.

Abril Despedaçado, do diretor Walter Salles, é ambientado no sertão brasileiro no início do século XX, mais especificamente em 1910. Em um período de República Velha, o lugar parece ter leis próprias. A lógica do filme é baseada na briga entre duas famílias. O fraternalismo, a vingança, e as demais características fundamentam-se no cenário altamente patriarcal, precário, de dissolução das próprias identidades em função das tradições e costumes, principalmente familiares. O longa começa contando a história de *Tonho* e *Pacu*, as personagens principais da trama, uma história de certa blusa ao vento. A partir daí, abre-se caminho para enredar no fato central: a briga entre as duas famílias. Uma realidade relativamente comum nas zonas rurais do Brasil, presente até os dias de hoje. Nesse caso específico é uma luta pela terra, pela fazenda que já tinha sido de uma família e agora era de outra, e assim, sucessivamente, ao longo das

9 Ou “falha aristotélica”, é um erro que desencadeia a peripécia nas tragédias gregas.

gerações, sendo definidas as terras mediante a morte de cada indivíduo da família rival. O mundo das personagens é envolto em religiosidade, tradições, códigos de honra e trabalho árduo. O cotidiano dessas pessoas é regido por sua construção sociológica: uma família que vive e trabalha isoladamente em zona rural, estabelecendo relações sociais exteriores, sobretudo no momento em que os homens vão à cidade mais próxima para comercializar produto do trabalho e único meio de sustento deles: a rapadura. Na fazenda empobrecida dos *Breves*, o pai, a mãe e os dois filhos trabalham sem trégua (AQUINO, 2009).

A disputa entre as famílias pelos mais diversos motivos, mas, principalmente, pelas terras é que vai estabelecer um círculo de ódio e vingança no filme de Salles, que na verdade, é espelho do que acontecia no interior do país no início do século passado. Freyre (2006) conta que na Bahia “[...] uma imensa parte de suas terras chegou a pertencer quase toda às duas únicas famílias, a do Senhor da Torre e a do mestre-de-campo Antonio Guedes de Brito”.

É, portanto, nesse ambiente que a história do filme se desenvolve. Logo nas primeiras cenas o diretor mostra que é chegada a hora de um crime acontecer. A cena mostra uma camisa amarelada num varal nas terras dos *Breves* (FIGURA 1). Na mesa de jantar o pai diz: “O sangue amarelou. Tonho, conhece a tua obrigação” (Abril Despedaçado, 2001). A partir de então o personagem se prepara para vingar a morte do irmão buscando matar o outro membro da família dos *Ferreira*. Após armar uma emboscada, *Tonho*, finalmente, cumpre sua missão e, então, é a vez da outra família aguardar que o sangue da camisa do seu morto fique amarelado para que a outra parte saia para a vingança. A narrativa vai se desenvolvendo mostrando diversos aspectos da vida dos *Breves*, incluindo a visita de um circo àquela localidade, onde *Tonho* e *Pacu* (seu irmão mais novo) saem para se divertir um pouco, como que fugindo daquele modo perpétuo macabro. No entanto, o tempo passa e a camisa do morto da outra família enfim fica amarelada (FIGURA 2).

“Tu sabe o que tem que fazer” (Abril Despedaçado, 2001), diz o pai do clã dos *Ferreira*. “Sei sim senhor” (Abril Despedaçado, 2001), responde Matheus, o filho incumbido de vingar a morte do membro daquela família. Com as camisas amareladas é dado o mote para a perpetuação do ciclo de ódio e vingança que rege a vida no interior daquela localidade.

Esteticamente a camisa amarelada então revela perceptos e afetos (DELEUZE, GUATTARI, 2010) na medida em que essas “arrancam” dos personagens perceptos das percepções e afectos das afeições que, naquele ambiente ficcional (e por que não dizer também no “real”) estabelecem rupturas na cotidianidade (GUMBRECHT, 2006) (re)direcionando a ação dos mesmos naquela trama. Sendo assim, *Tonho* se dá conta que é preciso vingar a morte do irmão e a camisa amarelada como um bloco de sensações (DELEUZE, GUATTARI, 2010) não deixa dúvidas de que é chegada a hora, bem como acontece com Matheus, membro da outra família (os *Ferreira*), que já no final do filme, também por conta a camisa, sente que é hora de fazer o caminho da vingança (novamente). Seria esse périplo de vingança envolta à camisa amarelada algo cultural – como em Williams (1958), ou de outra ordem? Ou algo do imaginário (MAFFESOLI, 2001)?

Imaginário impresso na camisa

A cultura contém uma parte de imaginário (MAFFESOLI, 2001), mas ela não se reduz a ele, é mais ampla e, por outro lado, o imaginário não se reduz à cultura, tendo certa autonomia. A cultura é um conjunto de elementos e fenômenos passíveis de descrição (MAFFESOLI, 2001), já o imaginário, além disso, tem algo de imponderável, sendo o estado de espírito que caracteriza um povo. Portanto, no ambiente em que vivem os *Breves* e os *Ferreira*, em *Abril*, a camisa amarelada vai além do traço cultural, porque (MAFFESOLI, 2001) não se trata de algo racional, mas de um certo mistério da criação e transfiguração. A camisa que se amarela ao sol, depois de alguns dias, marca o momento em que é chegada a hora da vingança. Assim essa parece guardar uma certa aura, como em Benjamin (1985), em que seu valor de exposição tem, na história do filme, a capacidade de provocar transformação (poderíamos pensar em “valor de transformação¹⁰”). Nisso, o imaginário permanece uma dimensão ambiental, uma matriz, uma atmosfera, aquilo que Walter Benjamin chama de aura¹¹. O imaginário é uma força social de ordem espiritual, uma construção mental, que se mantém ambígua, perceptível, mas não quantificável (MAFFESOLI, 2001). O imaginário então é essa aura, é da ordem da aura: uma atmosfera (que aqui se faz presente na camisa que amarela ao sol). Algo que envolve e ultrapassa a obra, que está além dos objetos, é um “algo a mais” (DURAND, 1997) e esse algo mais é o que se tenta captar por meio da noção de imaginário (MAFFESOLI, 2001).

O imaginário pode ser duas coisas: reservatório e motor. Reservatório, porque contém imagens, sentimentos, lembranças, experiências, visões do real que realizam o imaginado, leitura da vida. É a sedimentação de um modo de ver, de ser, de agir, de sentir, e de aspirar ao estar no mundo (SILVA, 2012). “O imaginário é uma distorção involuntária do vivido que se cristaliza como marca individual ou grupal” (SILVA, 2012, p. 12). E ele é também motor porque faz acontecer, funciona como um catalisador, estimulador e estruturador dos limites das práticas. O imaginário é a marca digital simbólica do indivíduo ou do grupo na matéria do vivido. Ou seja: como reservatório, é a impressão digital do ser no mundo e, como motor, é o acelerador que proporciona a ação. Dessa forma, “o homem age (concretiza) porque está mergulhado em correntes imaginárias que o empurram contra ou a favor dos ventos (SILVA, 2012, p. 12).

Em situações de opressão, é nesse reservatório que emerge a força simbólica de uma camisa que se amarela com o sangue ao sol. A partir disso, imprime-se velocidade para a concretização de toda essa simbologia a qual um simples tecido pendurado num varal (FIGURAS 1 e 2) pode suscitar. É o imaginário da vingança por meio de uma camisa amarelada pelo sol que vai sendo construído. E isso não acontece apenas individualmente, mas, principalmente, no nível coletivo. O grupo é um indivíduo de múltiplas cabeças (SILVA, 2012) e o imaginário é determinado pela ideia de fazer parte de algo, logo partilha-se diversas coisas como filosofia de vida, linguagem e atmosfera entre o racional e o não-racional (MAFFESOLI, 2001).

10 A proposta aqui é pensar na capacidade que um objeto qualquer (no caso, a camisa) teria em provocar transformações nos contextos em que estão inseridos a partir de sua própria mutação (camisa que se amarela com a ação do sol).

11 Nos apropriamos do conceito de aura em Benjamin entrecruzado com a ideia de imaginário em Maffesoli por acreditar que ambos nos auxiliam a clarificar nosso objeto de análise neste estudo. Com efeito, no nosso caso em particular, só a atmosfera de vingança pairando sobre as famílias fictícias dos *Breves* e *Ferreira*, de *Abril Despedaçado* e da “gente de bem” e os “malditos” (termos os quais desenvolvemos em nota mais à frente) da vida real com Moro de um lado e o ex-presidente Lula de outro (vale destacar aqui que o próprio Moro, num quíça “sincericídio” vocalizou o termo “ringue”, ao abordar sua luta com Lula na época da Operação Lava Jato, de acordo com o GGN jornal em 2020) podem desvelar os fatos que apresentamos neste artigo.

A camisa amarelada fornece uma imagem simbólica bastante forte, posto que é o anúncio de mais uma morte naquela região árida do sertão brasileiro. Na era da imagem (SILVA, 2012), o vivido tende para o espetáculo e se Debord (1997) vê no espetáculo a morte da ação, numa troca do ator pelo espectador, privilegiando a contemplação à ação, Maffesoli enfatiza a pujança da contemplação como forma de “ação passiva”. O que separa a ação da contemplação é o imaginário social (SILVA, 2012).

Em *Abril*, o imaginário social está presente na dinâmica da guerra entre as famílias cuja camisa amarelada pela ação do sol, determina o momento da vingança. A camisa no filme não só reúne todo um bloco de sentimentos/sensações (DELEUZE, GUATTARI, 2010) como também é objeto de uma ação passiva em que não se questiona o que deve ser feito após a cor ficar amarela, apenas se cumpre o que a tradição “manda” (vingar com morte a mesma morte de seu ente). É o imaginário presente naquelas vidas (secas?) da história da película.

Veste-se um imaginário, desnuda-se a história

A crise em que se encontra o país nos anos de 2015 e 2016 é econômica, mas também político-social. O *impeachment* da (agora ex-) presidenta Dilma Rousseff ocorrido em 31 de agosto de 2016 ensejou duas narrativas do episódio: o da legalidade do ato (o afastamento cumpriu as regras constitucionais, portanto, dentro da lei) e o do golpe de Estado (a presidenta foi afastada por motivações políticas, e nada foi provado contra ela, o que caracterizaria um golpe, visto que a oposição almejava governar o país sem voto direto). Em razão do objeto de análise seleciona-se a narrativa do golpe e é por meio dessa perspectiva que vamos identificar os efeitos de sentido tecidos na camiseta com menção a *Moro* (FIGURAs 3 e 4) pendurada em frente ao prédio da Justiça Federal do Paraná, na cidade de Curitiba.

Do ano de lançamento do filme *Abril Despedaçado* em 2001 até o ano de 2015, marcado pelo *impeachment* da presidenta Dilma Rousseff, estudos mostram que houve uma mudança profunda na sociedade brasileira graças aos programas governamentais de transferência de renda, inclusão social e erradicação da pobreza. Esses programas determinaram mudanças profundas nos costumes, operando transformações no plano da cultura, isto é, dos valores simbólicos (CHAUÍ, 2016). Entre 2003 e 2011, as classes D e E diminuíram consideravelmente, passando de 96,2 milhões de pessoas para 63,5 milhões. No topo da pirâmide, houve crescimento das classes A e B, que passaram de 13,3 milhões de pessoas para 22,5 milhões. Mas a expansão espetacular ocorreu na classe C, que passou de 65, 8 milhões de pessoas para 105,4 milhões (CHAUÍ, 2016). A classe média aumentou, ou, nas palavras de Chauí (2016), haveria uma nova classe média no Brasil¹². Como essa classe social se estabelece numa posição intermediária entre a dominante e a “excluída”, está sujeita à instabilidade. Fragmentada e calcada no individualismo e em valores neoliberais essa classe tende a suprir a experiência de um tempo descontínuo e efêmero com o imaginário da ordem e da segurança (CHAUÍ, 2016). Esse desejo tem uma razão: seu imaginário é povoado por um sonho e um pesadelo: o sonho, ser parte da classe dominante e o pesadelo, entrar no proletariado e para que isso não aconteça é preciso que haja ordem e segurança. Isso faz com que essa classe seja ideologicamente

12 Chauí (2016, p. 16) na verdade sugere que há no país uma *nova classe trabalhadora*.

conservadora e reacionária. Seu papel passa a ser o de assegurar a hegemonia ideológica da classe dominante (CHAUI, 2016). Esse medo fez com que essa classe fosse ativamente (e decisivamente) parte das manifestações de junho de 2013¹³, quando começou a queda do governo Dilma. Além disso, os valores conservadores de direita (antes latentes, adormecidos) vieram à tona com políticos e personalidades que incorporaram de maneira bastante eficaz um discurso sustentado em visões neoliberais, valores morais e meritocráticos, entre outros. O ex-deputado (e, atualmente, presidente) *Jair Bolsonaro* e lideranças jovens como *Kim Kataguiri* (deputado federal por São Paulo) e *Fernando Holiday* (vereador em São Paulo) do MBL (Movimento Brasil Livre) foram figuras que conseguiram agregar esse tipo de sentimento.

No entanto, uma figura se destacou como referência para aqueles que “derrubaram” a presidenta eleita. Trata-se do juiz da 13ª Vara Federal de Curitiba/PR, *Sérgio Moro*. O magistrado paranaense conduziu a *Operação Lava-Jato* que havia prendido executivos de grandes empresas, donos de empreiteiras, além de políticos de expressão nacional como José Dirceu (PT). Tornou-se então a figura símbolo de combate à corrupção no país. *Moro* foi alçado à figura política maior da direita (SOUZA, 2016). Com ele, a direita não só se assumiu como tal, mas também construiu um discurso tão poderoso quanto o combate à desigualdade que havia se tornado a bandeira da esquerda brasileira (SOUZA, 2016). Desde a eleição de Lula à presidência (2003) o país estava dividido em duas facções (famílias, em alusão à história do filme) e essa divisão só fazia aumentar em tensão e engajamento e refletia clara luta de classes, em que a classe média e os ricos, em um país tão desigual como o nosso, estava destinada a perder todas as eleições (SOUZA, 2016). *Moro* foi a figura perfeita para a estratégia da direita funcionar, seja para a classe média nas ruas que o via como um dos seus, seja para os membros do aparelho jurídico-policia (SOUZA, 2016). O juiz também foi blindado pela mídia ao ser eleito Homem do Ano pela revista *Istoé* e Personalidade do Ano pelo jornal *O Globo*. O magistrado se tornou a única figura da direita desde a ascensão de *Lula* em 2002 a rivalizar com ele em prestígio. Contra o “campeão do combate à desigualdade” criava-se o “campeão da luta pela moralidade” (SOUZA, 2016).

Nesse ambiente de direita *versus* esquerda¹⁴, *Lula versus Moro*, podemos fazer uma reflexão sobre o imaginário na camisa de *Moro* (FIGURAS 3 e 4) como impressão estética de uma luta entre “famílias”, num paralelismo com a história do filme. No filme, a lógica é a alternância de poder por meio da morte do membro da família que se está por vingar. Enquanto a camisa não amarelar, e o momento de a vingança não chegar, a família que espera matar o oponente está numa situação de oposição, numa espécie de alternância de poder. No Brasil de *Moro*, agora é o momento de vingança contra a outra família (esquerdas, PT, *Lula*).

13 Souza (2016) afirma que essas manifestações que começaram por conta do preço das passagens de ônibus, logo se tornaram contra o governo e, em seguida, contra um determinado partido. O sociólogo chama essas manifestações de “ovo da serpente” porque construíram a base popular para o golpe (SOUZA, 2016, p.87).

14 Esquerda e direita, assim como os extremos desses dois espectros contém diversas definições. Destacamos aqui as observações de Bobbio (1995) que considera que esses espectros ideológicos embora tidos por muitos teóricos como superado após a queda do Muro de Berlim, ainda estão em voga hoje em dia [no caso, no final dos anos 1990, mas que pode ser trazido para os dias atuais, 2020]. O próprio historiador reconhece que existem diversas nuances na definição de um e outro lado, posto que o risco de se incorrer em alguma simplificação é muito grande, já que tanto direita quanto esquerda trazem características de uma e outra na sua *praxis*. No esforço de se chegar a uma definição possível para o tema, Bobbio se vale do critério da igualdade e assinala nesses termos uma distinção entre direita e esquerda: “(...) quando se atribui à esquerda uma maior sensibilidade para diminuir as desigualdades não se deseja dizer que ela pretende eliminar todas as desigualdades ou que a direita pretende conservá-las todas, mas no máximo que a primeira é mais igualitária e a segunda é mais inigualitária” (BOBBIO, 1995). No contexto brasileiro, no país da década de 2010, fazemos uma interpretação irônica e bastante própria (ao mesmo tempo que sintética) ao imaginário desses dias sobre esses termos. Assim, direita são as “pessoas de bem” e esquerda, os “malditos” (PRADO JUNIOR, 2020).

Se pensarmos que essa lógica é do campo ideológico, o imaginário vem para mostrar que não. A ideologia tem um viés bastante racional. Não há quase lugar para o não racional no olhar ideológico. No fundo ideológico há sempre uma interpretação, uma elucidação, algo capaz de explicitar (MAFFESOLI, 2001). A ideologia, na verdade, insere-se na ordem da explicação; o imaginário, na da compreensão. A ideologia obedece ao princípio da racionalização; o imaginário, ao da empatia. Sendo assim, a ideologia vincula-se ao aparelho da manipulação; e o imaginário, às tecnologias de sedução (SILVA, 2012).

A camisa de *Moro* então serve como tecnologia de sedução, dentro do contexto do imaginário. A sedução implica a adesão do destinatário e, ao contrário da manipulação e da persuasão que se utilizam da razão como arma contra seus alvos, desliga-se da razão para afundar cada indivíduo nas ondas da interatividade lúdico/emocional (SILVA, 2012).

Fazer parte da “República de Curitiba¹⁵” a partir de *Moro*, em alusão ao juiz e ao verbo morar, imprime uma atmosfera (imaginário) de pertencimento àqueles que a vestem. No entanto, uma questão pode ser colocada em debate aqui: a camisa de *Abril* foi colocada no varal para secar o sangue de alguém que a utilizou; já a do juiz, está pendurada para ser utilizada pela primeira vez. Então, será que a primeira marcaria o início da vingança por algo que já foi e permanece perpetuado ao longo de décadas e a segunda inauguraria um novo ciclo nessa história?

A história do Brasil parece se construir na manutenção do mesmo e o filme *Bacurau*, de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles, lançado em 2019 (após a eleição presidencial de Jair Bolsonaro, que convida Sérgio Moro para ocupar o cargo de Ministro da Justiça), atenta para a repetição histórica que se dá no país. O filme coloca em tela a separação invisível e histórica entre Sul e Sudeste, de um lado, e o Nordeste, de outro. Kleber Mendonça Filho atenta para como “A desigualdade está retratada lá, assim como o problema do abastecimento de água, o político corrupto, os supremacistas brancos, o caminhão que despeja livros no meio da rua, o descaso com a educação” (VEJA, 2019). Para o cineasta, o Brasil parece não conseguir avançar, repetindo sempre os mesmos problemas e o filme pode funcionar como uma expressão artística que ao captar um estado de espírito se faz como um espelho e cada um vê o que quer.

(...) Tudo que está em *Bacurau* é bem antigo, já vem sendo abordado ao longo dos anos com Luiz Gonzaga, Euclides da Cunha, Dias Gomes, *O Bem-Amado*, Glauber. Mas como estamos vivendo uma época de retrocesso, é quase como se estivéssemos num Brasil retrô. O filme é futurista e o Brasil é retrô. O que é triste, né? A gente sempre acha que as coisas vão para frente. É muito estranho perceber que há um trabalho para piorar. Isso é que não dá para entender (A TARDE, 2019).

Neste aspecto da repetição, a camiseta pendurada num varal, assim como em *Abril Despedaçado*, em *Bacurau* também surge ensanguentada. Uma criança é baleada por estrangeiros genocidas e a camiseta do pequeno menino assassinado é estendida no varal (FIGURA 5) enquanto a cidade prepara-se para se vingar e se defender do ataque dos invasores. Ou seja, o imaginário da vingança se faz presente não somente no nível individual, da mãe que perde um filho, mas no nível coletivo de uma cidade que se prepara para o enfrentamento.

15 Em 1954, uma polêmica investigação comandada pela Aeronáutica para apurar o atentado contra o jornalista Carlos Lacerda, principal opositor do então presidente Getúlio Vargas, ganhou o nome de “República do Galeão”, uma vez que os suspeitos eram interrogados na Base Aérea do Galeão, no Rio de Janeiro. Possivelmente, “República de Curitiba” seria uma referência a esse episódio.

A imagem que se passa numa pequena comunidade fictícia do sertão, assim, como ecoa a imagem ficcional de *Abril Despedaçado*, também se comunica com as trágicas imagens de camisetas de uniformes escolares que em 2019 estamparam páginas de notícias policiais: na capital carioca no Complexo da Maré, Zona Norte do Rio de Janeiro, Marcos Vinícius, de 14 anos, foi alvejado numa ação policial a caminho da escola. A camiseta do uniforme escolar sangrenta foi o que restou nas mãos de seus pais (FIGURA 6); na Zona Oeste do RJ, Ketellen Umbelino de Oliveira Gomes, de 5 anos, foi vítima de bala perdida em Realengo, sua camiseta escolar, maculada pelo sangue do corpo sucumbido à morte, foi carregada pela família durante o enterro (FIGURA 7).

Logo, nota-se que as camisetas revelam um imaginário ligado a violência e a justiça social, dando a ver sempre a repetição das agruras vivenciadas pelo povo brasileiro, que busca alguma reparação, seja nos filmes em *Abril Despedaçado* e *Bacurau*, narrativas em que a violência é combatida com violência, ou nas imagens veiculadas na imprensa no Brasil atual em que temos duas situações distintas, mas que utilizam de camisetas como objetos significantes: 1) a classe média clama por justiça contra a corrupção apoiando o retorno de uma direita ao governo do país – para tal representação simbólica estende uma camiseta em frente ao prédio da Justiça Federal referenciando um importante juiz; 2) famílias que padecem com a morte de seus filhos queridos, pedem justiça segurando seus uniformes que não vestem mais, evidenciando os corpos ausentes, expulsos de suas vidas por instantes (de projetis) perdidos, revelando assim a violência que atinge as crianças que vivem em favelas no Brasil¹⁶.

Considerações finais

O presente estudo observou como camisetas estendidas num varal, algo típico do cenário doméstico, marcam um contexto de rivalidades e disputas no Brasil. No filme *Abril Despedaçado*, a guerra entre os *Breves* e os *Ferreira* tem na camisa ensanguentada e amarelada um sinal (“verde”, no caso) para o início do processo de vingança que vai culminar na morte de um membro da família a ser vingada. A camiseta, em uma espécie de homenagem a Moro, sinaliza apoio para que o juiz inicie o processo de “vingança” contra políticos supostamente corruptos.

No Brasil de 2016, vive-se uma atmosfera de tempos de Guerra Fria (direita e esquerda, conservadores e progressistas) e a camiseta ‘de’ Moro, considerado a grande referência da direita conservadora, pendurada em frente ao seu QG, a Justiça Federal em Curitiba (FIGURA 4), também anunciaria a caminhada de luta de uma parcela da população contra outra, como se fossem os *Ferreira* e os *Breves*. Numa analogia bastante superficial, os *Ferreira*, por serem criadores de gado e donos de mais terras poderiam ser considerados os de uma classe dominante; já os *Breves* (até o nome é sugestivo da temporalidade daquela família) caracterizariam a esquerda, que durante anos esteve alijada do poder no país (uma “breve” tentativa aconteceu com *João Goulart*, nos anos 1960, que foi sufocada por um golpe militar) e que voltaria em 2003

16 Manchetes jornalísticas evidenciam a reivindicação por justiça das famílias que culpabilizam o Estado pela morte de suas crianças, por exemplo, no *El País*: “Mãe de jovem morto no Rio: ‘É um Estado doente que mata criança com roupa de escola’” (disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2018/06/22/politica/1529618951_552574.html>); e no *Extra*: “Onde está o presidente? Onde está o governador?; pergunta tia de Ketellen em enterro” (Disponível em: <<https://extra.globo.com/casos-de-policia/onde-esta-presidente-onde-esta-governador-pergunta-tia-de-ketellen-em-enterro-rv1-1-24081176.html>>).

com a ascensão de um líder operário à presidência que governou por oito anos, fazendo a sua sucessora, *Dilma Rousseff*, por mais quatro e uma reeleição em 2014, que foi interrompida por um processo de *impeachment* que muitos veem como golpe de Estado.

Por fim, ainda trazemos o filme *Bacurau* e fotografias midiaticizadas na imprensa que expressam a morte infantil, a impossibilidade de futuro num país que parece amparar-se na repetição, a busca por uma justiça que não se efetiva, pois é a violência que se sobrepõe. Todas essas imagens, sejam elas em narrativas ficcionais do cinema ou em narrativas do cotidiano vivenciado pelos brasileiros no espaço físico, social, político e afetivo, são objetos significantes de um imaginário que busca justiça – seja pelo enfrentamento violento em ambos os filmes revisitados aqui ou pelo meio judiciário, em que representantes de poder (políticos corruptos e polícias responsáveis pela troca de tiros em favelas) devem ser punidos por seus crimes. Desse modo, o elo comunicacional que se estabelece na construção do imaginário social corresponde a uma configuração significativa em que ‘a arte imita a vida e a vida imita arte’; tudo pertence a um mundo onde nos inserimos e reconhecemos, por vezes, re-apresentando rastros de realidade, ora provocando efeitos no real. Sistemas comunicantes nem sempre racionalizados, mas que compartilham de uma aura, uma atmosfera, algo que envolve e ultrapassa o objeto, podendo ser reservatório de violência, motor de justiça.

THE IMAGINARY OF VIOLENCE AND JUSTICE: A GARMENT THAT EXTENDS OVER TIME

ABSTRACT

Abril Despedaçado (2001) is a work by director Walter Salles where a family fight in northeastern Brazil is narrated. In a certain section of the film, a blood-soiled shirt, nailed to a clothesline and yellowed (depending on the sun) marks the moment when the time for revenge between rival families arrives. The objective of this study is then to propose some reflections on the imagery of ‘violence and justice’ through an analogy between the shirt filmed in *Abril Despedaçado* and other mediatized T-shirts (both on the cinema screen and on the pages of newspapers) which, in to a certain extent, they result in the construction of a state of mind reiterated in Brazil during the last two decades.

Keywords: *Abril Despedaçado*. Imaginary. Sérgio Moro. Violence and Justice.

Referências

ABRIL DESPEDAÇADO. Direção: Walter Salles. Roteiro: Daniela Thomas; Karim Ainouz; Sergio Machado. Brasil: Bac filmes; Haut et Court; Videofilmes, 2001. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wqzx1fWF2cY>>. Acesso em: 15 nov. 2016.

BACURAU. Direção: Kleber Mendonça Filho; Juliano Dornelles. Roteiro: Kleber Mendonça Filho; Juliano Dornelles. Brasil: Vitrine filmes, 2019. DVD.

AQUINO, T. CONTEMPORANEOS. In: Revista de Artes e Humanidades. n.03 nov-abr 2009. Disponível em: <www.revistacontemporaneos.com.br>. Acesso em 04 abr. 2016.

BAYER, A. E. **Abril despedaçado**: uma releitura de Oréstia. Letras de Hoje, v. 41, 2006.

BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Obras escolhidas**: magia e técnica, arte e política. Tradução de: Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BOBBIO, N. **Direita e esquerda**: razões e significados de uma distinção política. Tradução: 207 Marco Aurélio Nogueira. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1995.

CASO Lava Jato: entenda o caso. MPF, 2020. Disponível em: <<http://www.mpf.mp.br/grandes-casos/lava-jato/entenda-o-caso>>. Acesso em: 16 jul. 2020.

DELEUZE, G; GUATTARI, F. **O que é a filosofia?** Tradução de Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Muñoz. São Paulo: Editora 34, 2010.

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Tradução de: Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DURAND, G. **As estruturas antropológicas do imaginário**: introdução à arqueologia geral. Tradução de: Hélder Godinho. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FREYRE, G. **Casa-grande & senzala**: formação da família brasileira sob o regime da economia patriarcal. 51ª edição. rev. São Paulo: Global, 2006.

GUMBRECHT, H. **Pequenas crises**: experiência estética nos mundos cotidianos. In: GUIMARAES, C; LEAL, B; MENDONÇA, C. (Org.). Comunicação e experiência estética. Belo Horizonte: Editora UFMG. Belo Horizonte, 2006. p. 50-63.

IMPEACHMENT de Dilma: saiba como votou cada um dos partidos na Câmara. AGÊNCIA BRASIL, 2016. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/politica/noticia/2016-04/impeachment-de-dilma-saiba-como-votou-cada-um-dos-partidos-na-camara>>. Acesso em: 16 jul. 2020.

KADARÉ, I. **Abril despedaçado**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

Kleber Mendonça Filho: "Não fiz um panfleto". Veja. 2019. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/entretenimento/kleber-mendonca-filho-bacurau/>>. Acesso em: 18 jun, 2020.

Kleber Mendonça Filho: "Não tem filmes como Bacurau no cinema brasileiro". A Tarde. 2019. Disponível em: <<https://atarde.uol.com.br/muito/noticias/2090836-kleber-mendonca-filho-nao-tem-filmes-como-bacurau-no-cinema-brasileiro>>. Acesso em: 18 jun. 2020.

KOCH, I, V; BENTES, A, C; CAVALCANTE, M, M. **Intertextualidade**: diálogos possíveis. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

MAFFESOLI, M. "O imaginário é uma realidade" (entrevista a Juremir Machado da Silva), In: **Revista Famecos, mídia cultura e tecnologia**, n. 15. Porto Alegre: Edipucrs, 2001.

METZ, C. **Linguagem e cinema**. Tradução de Marilda Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1980.

MORO diz que ficou no "ringue" com Lula durante audiências da Lava Jato. GGN Jornal, 2020. Disponível em: <<https://jornalggm.com.br/noticia/moro-diz-que-ficou-no-ringue-com-lula-durante-audiencias-da-lava-jato/>>. Acesso em: 16 jul. 2020.

O GOLPE de 2016: a porta para o desastre, por Dilma Rousseff. BRASIL DE FATO, 2019. Disponível em: <<https://www.brasildefato.com.br/2019/04/17/o-golpe-de-2016-a-porta-para-o-desastre-por-dilma-rousseff>>. Acesso em: 16 jul. 2020.

PINTO, L. **Lutas de família no Brasil**. v. 263. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1980.

PRADO JUNIOR, T. **Moro**: o herói construído pela mídia. Curitiba: Kottler Editorial, 2020.

SILVA, J.M. **As tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: 3ª edição, Sulina, 2012.

WILLIAMS, R. Culture is ordinary [1958]. In: **Resources of Hope**: Culture, Democracy, Socialism. p. 3-18. Londres: Verso, 198.

Submetido: 11/10/2019

Aceito: 06/07/2020

NA RUA, ENTRE *HASHTAGS*: O ACONTECER MIDIÁTICO E SIMBÓLICO DE JUNHO DE 2013

GUSTAVO SOUZA SANTOS¹

RESUMO

Junho de 2013 ficou marcado no noticiário, no imaginário e na história brasileira como um evento-fenômeno político e socioespacial. Todavia, além da política e do espaço, outros acontecimentos adensaram a conjuntura das manifestações. Narrativas, disputas, práticas e processos de comunicação desvelam o movimento como um fenômeno midiático e simbólico, na medida em que se configuraram como dispositivos de constituição e reprodução insurgente, mas também de mediação de processos intra e intersubjetivos orientados à ação social e política. Este trabalho reflete as Jornadas de Junho de 2013 no Brasil como um acontecimento midiático e simbólico, tendo por aporte as narrativas dos jornais impressos de maior circulação no período e publicações da rede social Twitter. Observou-se que ao mesmo tempo em que os atos se constituíram uma arena independente de reivindicações tácitas, ainda que múltiplas, simultaneamente tomou as feições de um dispositivo interacional capaz de interpelar o *modus operandi* de compreensão da política em uma perspectiva institucional e pessoal, a partir da emergência de seus sujeitos mobilizados.

Palavras-chave: Insurgência. Rede. Mídia. Jornadas de Junho.

Introdução

O conjunto de manifestações que eclodiram sobre a metrópole paulistana, e por contágio mobilizador tomou o território nacional, começou localizado em espaço, conjuntura e agenda. O Movimento Passe Livre (MPL) - instituição cuja bandeira serviu de diapasão involuntário para a formação dos atos que viriam a caracterizar as Jornadas de Junho - participou do estopim do corpo dos atos, subsidiando os flancos e franjas dos protestos que, posteriormente, aglutinaram forças sociopolíticas diversificadas.

As reivindicações do MPL têm por núcleo a gratuidade do transporte coletivo público e tratativas sobre mobilidade urbana. A cidade, sua produção e crescimento, sobretudo nos significados socioeconômicos e simbólicos do transporte - nos sentidos do ir e do vir - são gestadas como metas centrais do movimento. Na compreensão do grupo, está a tomada da cidade, marcada por conflito, segregação e exclusão, como um projeto de construção coletiva.

As origens do MPL remontam à organização coletiva estruturada durante o Fórum Social Mundial, realizado em Porto Alegre, em 2005. Todavia, sua formação herda a conjuntura metabolizada de duas outras frentes. A primeira delas é a Revolta do Buzu, em Salvador (2003), e a segunda é a Revolta da Catraca, em Florianópolis (2004). Ambas as manifestações tinham base estudantil secundarista e protestavam contra o aumento de tarifas e a insalubridade do trans-

¹ Doutor em Desenvolvimento Social (Unimontes). Professor das faculdades de Comunicação Social e de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário FIPMoc (UNIFIPMoc). Coordenador do POP - Grupo de Pesquisa em Imagem, Comunicação e Cultura. E-mail: gustavo.ccpv@gmail.com.

porte coletivo². A segunda frente deriva do Centro de Mídia Independente (CMI)³ que propõe uma visibilidade midiática contra-hegemônica.

A insurgência urbana marca a gênese do movimento, sua fundamentação e corporificação político-prática. Sua estrutura é autodefinida a partir de características organizacionais como horizontalidade, apartidarismo, autonomia e independência. Sob a reivindicação da mobilidade urbana, se ajuntam dinâmicas simbólicas sobre a vida e a produção da cidade, perpassando discussões sobre segregação, exclusão e acesso:

O MPL é um grupo de pessoas comuns que se juntam para discutir e lutar por outro projeto de transporte para a cidade. Não somos filiados a nenhum partido ou instituição. O MPL é um movimento social independente e horizontal, o que significa que não temos presidentes, dirigentes, chefes ou secretários, todos têm a mesma voz e poder de decisão dentro dos nossos espaços. Nós acreditamos que não devemos esperar por iniciativas e ações de políticos e empresários, e que somente a organização e a iniciativa popular pode conquistar mudanças realmente significativas na sociedade. É o povo, somente ele, que tem o poder e a vontade necessária para mudar as coisas e construir um transporte, uma cidade e mesmo um mundo diferente. Isso ficou claro nas *Revoltas da Catraca* de 2004 e 2005, quando a população de Florianópolis ocupou as ruas desta cidade por semanas, até que o aumento absurdo das tarifas fosse cancelado. Pensamos na mudança da sociedade através da mudança na lógica da mobilidade urbana. É por isso que não queremos que os ônibus tenham catracas, que impedem tanta gente de ir e vir em todas as grandes cidades do Brasil. Mas sabemos que só isso não basta. Além da exclusão pelo transporte, há desigualdades entre brancos e negros, homens e mulheres, ricos e pobres. Temos um mundo inteiro para reconstruir! A catraca que o MPL repudia é também simbólica. Existem catracas invisíveis por todas as partes, impedindo o acesso pleno aos espaços e serviços. Precisamos juntos destruir todas elas. Pela luta queremos construir um mundo em que não haja nenhuma catraca! (MOVIMENTO PASSE LIVRE, 2020, grifo do autor).

A mobilização evocada pelo MPL é depositária da conjuntura dos novíssimos movimentos sociais, inscritos em formações menos afeitas à tradição, vista como aprisionante, e mais comprometida com formatos fluidos, dinâmicos e distribuídos sob uma coletividade que vê no ativismo um projeto cultural que permeia o estilo de vida urbano. Embora sua pauta esteja inscrita em lutas clássicas com contornos de problemáticas contemporâneas do crescimento das cidades e do planejamento urbano, há uma performance insurgente particular.

Esse desenho do MPL como o de coletivos, grupos e comunidades mobilizadas comprometidas com práticas, táticas e estratégias se renovam por meio de novas flexões, mas também por estéticas particulares. Isto é, a composição das manifestações se impõe como uma manifestação-espetáculo para que os sentidos práticos das reivindicações partilhem teias de significados capazes de penetrar as tramas simbólicas da governança e da imprensa.

Nesse trânsito simbólico, a multiplicidade de traquejos como “não é por R\$ 0, 20, é por direitos” estampado em cartazes e nas palavras de ordem proferidas por manifestantes em multiescalas, o usufruto musical das fanfarras como quase um ator do processo, ou as colocações neutras das camisetas (pretas ou brancas com ícones de catracas) como reforço da

2 Histórico atestado na Carta de Princípios do MP. Disponível em: <https://saopaulo.mpl.org.br/apresentacao/>. Acesso em: 17 jun. 2020.

3 Para compreender a proposta do CMI, consultar: <https://midiaindependente.org/?q=sobre-cmi>. Acesso em: 17 jun. 2020.

horizontalidade, tornam-se táticas e estratégias que envergam as pautas na medida em que se configuram como atos confessionais de sua essência sociopolítica.

Essa particularidade performativa se adere a um outro fator que contribuiu para a visibilidade apoteótica dos atos: o perfil de seus membros. O perfilamento dos integrantes remonta a um grande número de estudantes do Ensino Superior, originários de universidades públicas - o que justifica a pauta educacional cara ao movimento.

Como Gohn (2018) relatou, segundo poucos dados empíricos de institutos de pesquisa e pesquisadores independentes, a faixa de idade dos participantes variava de 16 a 29 anos. Embora dados da época remontassem a participantes oriundos de camadas médias da população, o MPL se complexifica por sua frente popular com inserção e composição advinda da periferia.

Esse arranjo de agentes fermentou a visão de manifestações renovadas, visto que a ação jovem e estudantil emprestava força e certa visão de futuro a pautas que são importantes à opinião pública, mas que, no conteúdo utópico dos atos e na disposição ao confronto, lograram prestígio e captaram adeptos.

O objetivo deste estudo foi analisar a conjuntura das Jornadas de Junho de 2013 no Brasil a partir das mediações estabelecidas em seu intercurso, isto é, tomando-a como um acontecimento simbólico e midiático, para além de um acontecimento político e socioespacial.

Metodologicamente, para o aporte dos dados, trafegou-se por duas fontes: a narrativa apurada pela fonte noticiosa e a narrativa em tempo real das redes sociais *on-line*. Sob a oferta de ambas as fontes, a pesquisa pôde remontar o edifício de mediações que compuseram as manifestações em caso.

Para selecionar as fontes noticiosas, optou-se pela mídia jornal impresso, devido à sua cobertura pontual e progressiva na medida em que os fatos se desdobram. Recorreu-se ao Instituto Verificador da Comunicação (IVC)⁴ para obter os periódicos de maior circulação⁵ no período dos atos, obtendo-se Folha de S. Paulo, Estadão e O Globo.

Para a narrativa das redes sociais *on-line*, optou-se pelo Twitter, dada sua característica intempestiva de cobertura e discussão de assuntos em tempo real por uma condição de *micro-blogging*, isto é, um registro escrito - e hipermidiático - pulverizado, sistêmico e crescente de conversação. As publicações analisadas foram selecionadas por sua busca avançada no período dos atos e sob as *hashtags* #ogiganteacordou, #vemprarua e #protestosbr⁶.

O acontecer simbólico e midiático de junho de 2013: da narrativa à contranarrativa dos atos

O texto jornalístico documentou com adjetivos de grandeza os atos. Com referência à memória nacional, os textos comparavam os protestos com uma força multitudinária às Diretas Já ou aos caras-pintadas pelo *impeachment* do ex-presidente Fernando Collor. A seleção de

4 O IVC é um órgão auditor de tiragem, circulação e outras métricas de veículos jornalísticos, sendo filiado à Associação Nacional de Jornais (ANJ).

5 A circulação é um critério que designa não apenas a tiragem do jornal, mas sua distribuição e acesso a múltiplos leitores assinantes, compradores avulsos ou receptores diversos. Isso indica a força de cobertura e pujança de recepção de sua informação por grupos maiores de indivíduos.

6 *Hashtags* de maior adesão no período dos protestos.

palavras tomava a escala geográfica como campo semântico, numa tentativa de cercamento compreensivo dos acontecimentos que desafiavam a apuração por sua evolução vertiginosa, como podemos ver nas manchetes que selecionamos abaixo.

O Brasil nas ruas (O GLOBO, 18 jun. 2013, p. 1).

Milhares vão às ruas contra tudo; grupos atingem palácios (FOLHA DE S. PAULO, 18 jun. 2013, p. A1).

Protesto se espalha pelo país (O ESTADO DE SÃO PAULO, 18 jun. 2013, p. 1).

Onda de protestos atinge 12 capitais na maior manifestação do país desde o "Fora Collor" (FOLHA DE S. PAULO, 18 jun. 2013, p. C1).

Reação em cadeia (O GLOBO, 18 jun. 2013, p. 3).

Mais de 1 milhão vai às ruas no país (O ESTADO DE S. PAULO, 21 jun. 2013, p. 1).

As analogias eram biológicas, físico-químicas e virais: "espalha", "atinge", "reação em cadeia" e "onda". Ou pelo apelo ao número como marcador de potência: "milhares", "1 milhão" e "12 capitais". E ainda com qualificações superlativas: "maior manifestação do país" e "O Brasil nas ruas". O léxico revela uma aproximação em relação à tessitura dos fatos, posicionando os atos como um acontecer simbólico. Todavia, implicitamente, a seleção de adjetivos revela a dificuldade de apreender o que acontecia nas ruas em seu trânsito.

As descrições dos atos pelos noticiários remontam, inicialmente, a uma tentativa de cercamento do fenômeno em plena ocorrência, dados os desafios de estabelecimento de conexões lógicas com as tramas políticas, sociais e econômicas em evidência nas manchetes. O domínio de adjetivos e o esforço descritivo demonstram uma corrida pela explicação, pela interpretação e pelo núcleo referencial de onde vieram e para onde iriam os atos.

Centenas de milhares de pessoas foram às ruas em 12 capitais do país para protestar contra o aumento da tarifa de transporte, corrupção, gastos com a Copa do Mundo e melhoria de serviços públicos, como saúde, educação e segurança, entre outras demandas (FOLHA DE S. PAULO, 18 jun. 2013, p. A1).

As duas semanas que mudariam a história da política brasileira começaram de forma prosaica, com mais um protesto desinteressante, fadado a ser uma notícia de jornal. Os outros seis atos se sucederam cheios de novidades: jovens dispostos a resistir à PM, arregimentados pelas redes sociais, lidando com o tradicional despreparo das autoridades (O ESTADO DE SÃO PAULO, 23 jun. 2013, p. 14).

A simbologia dos atos, proporcionada por empuxos causais aparentemente espontâneos e fruto de uma solidariedade insurgente delineada pelos reflexos dos protestos localizados iniciais, fez com que o esforço em narrar as manifestações se tornasse um acontecimento midiático. A nomenclatura de origem desconhecida de "Jornadas de Junho" conferiu um aspecto *pop* ao referenciamento do acontecimento que se desdobrava em múltiplas cadeias de análise. "Mas a epidemia só ganhou força depois do dia 17, ao monopolizar o noticiário das grandes redes de televisão." (O ESTADO DE SÃO PAULO, 30 jun. 2013, p. 8).

A representação midiática convencional de movimentos sociais, protestos e mobilizações populares parte do olhar de desconfiança, com enfoque sobre violência, depredação, perturbação da ordem e criminalização (MAIOR, 2013). Na configuração das Jornadas de Junho como um acontecimento midiático é possível identificar três fases: a descrição multitudinária, o enfoque sobre a violência e a disputa de narrativa entre reconhecimento e aturdimiento.

A primeira fase procura descrever os atos exaustivamente na tentativa de cercá-los de interpretações sociopolíticas, caracterizando-se pela variedade de ocorrências, participantes e pela escala que se politiza vertiginosamente. O volume escalar interpela os espaços midiáticos, deslocando forças de cobertura para apreensão do fato. O desenrolar dos primeiros dias desencadeia a próxima fase, pautada na narrativa de violência, ressaltando a depredação, a ocupação volumosa dos espaços públicos e a interrupção de fluxos urbanos.

A leitura da ocupação das ruas é intensificada pela interpretação parcial das práticas insurgentes. A narrativa de violência e desordem qualificou a cobertura, dando ênfase a seu teor a partir de descrições explicativas iniciais:

Depredação livre. A redução no preço da tarifa não pode encobrir o fato de que o centro de São Paulo virou terra sem lei na noite de anteontem, tomada por vândalos travestidos de manifestantes, e abandonada pela polícia. (FOLHA DE S. PAULO, 20 jun. 2013, p. A2,).

Violência se espalha pelo país. Mesmo após a redução em série da tarifa de ônibus, principal reivindicação dos protestos que tomaram conta do país, novos atos levaram 1 milhão de pessoas às ruas e resultaram numa onda de violência e vandalismo em 13 capitais. Ocorreram ataques ou tentativas de invasão às sedes dos Três Poderes. (FOLHA DE S. PAULO, 21 jun. 2013, p. C1).

Sem controle. Em noite de novos conflitos, depredações e saques, Itamaraty e Prefeitura do Rio são atacados. Partidos políticos tentam entrar em manifestação e são expulsos. Depois de terem conseguido os primeiros resultados concretos, com a redução das tarifas de ônibus em várias capitais, os protestos que tomaram conta das ruas do país, tiveram ontem seu dia mais violento, marcado por confrontos em pelo menos dez cidades. Em Brasília, manifestantes atearam fogo nas janelas do Itamaraty e tentaram invadir o prédio: 39 pessoas saíram feridas. No Rio, a caminhada pacífica, com 300 mil pessoas, foi interrompida pela ação de radicais que tentaram invadir a sede da prefeitura. Houve na sequência, depredação de prédios públicos, pontos de ônibus e sinais de trânsito, saques e focos de incêndio (O GLOBO, 21 jun. 2013, p. 1).

O conjunto de características do ato em desenvolvimento e o rol de referências que povoam o imaginário sobre movimentos populares se combinam no fomento de uma narrativa de sobressalto, qualificação negativa e atração de olhares de desconfiança sobre as multidões. As demandas dos manifestantes, reconhecidas legitimamente *a priori*, são diluídas a partir da escolha de um vocabular de choque. As metáforas de contágio se deslocam da descrição das multidões para o embate.

A construção do texto é estabelecida a partir de termos que caracterizam os atos pelo temor e surpresa negativa. Em “depredação livre”, infere-se que o núcleo da atividade dos manifestantes é o vandalismo, tipificando o exercício do protesto como uma conduta de perturbação da ordem, a partir da destruição de vias e patrimônios. Com “violência se espalha pelo país”, nota-se que a difusão de protestos legítimos é atrelada à difusão de violência, são indissociáveis. E em “sem controle”, subentende-se na narrativa o caráter de inconsequência, inserindo-o no plano negativo.

A narrativa que se segue apresenta a cobertura dos protestos e, naturalmente, narra os embates e os registros de depredação e violência. Contudo, quando os elementos negativos são postos em evidência, observa-se um percurso de redação que categoriza e classifica o acontecimento, insuflando a ideia de temor ou ameaça à ordem. Em meio a vocábulos selecionados, há um revezamento com registros factuais, tornando a construção verossímil, demarcando o evento com um sinal tendencioso a conclusões em sintonia, isto é, de rejeição e recusa.

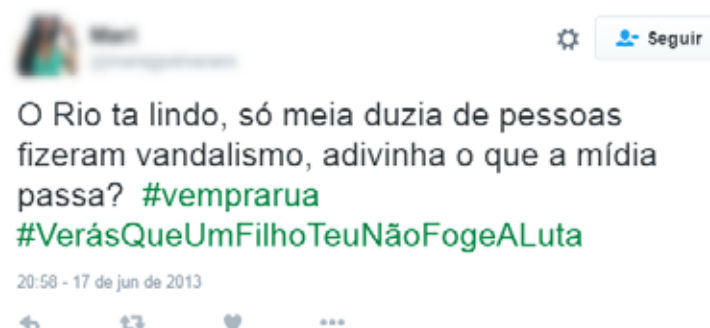
A narrativa oficial não estava associada apenas aos veículos de imprensa, jornais, TVs e portais de notícias. Grupos independentes de mídia e, sobretudo, sujeitos comuns munidos de redes sociais *online* criaram flancos e trincheiras informativas. A comunicação midiática formal viu a sua narrativa competir com a narrativa autocomunicante dos manifestantes, atualizada em tempo real, diretamente das ruas e fora delas também.

Dois processos comunicativos se desencadearam. A narrativa de imprensa cobrindo e tentando explicar os atos e a contranarrativa da comunicação autocentrada dos manifestantes. Disputada a narrativa nos atos, o conteúdo das ruas produzido e difundido nas redes sociais dissipava outras tratativas. Esse processo permitiu que os atos crescessem em indignação, uma vez que a ausência de diálogo do governo se juntou à narrativa conflitante dos veículos tradicionais de mídia.

Dos noticiários das ruas às *hashtags*

Das ruas, entre *hashtags*, observava-se que os usuários relatam conflitos com a narrativa propagada, indispondo-se com emissoras (FIG. 5, 6 e 8), jornalistas (FIG. 2, 6 e 7) e suas pautas (FIG. 1). O tratamento dado aos protestos é questionado na medida em que a cobertura lhes parece parcial em termos de representação devida. Aos que foram às ruas, o tom da cobertura é inapropriado, criando dissensão. Temáticas controversas como a Copa das Confederações (FIG. 3, 4 e 8)⁷ aumentaram o imbróglio que passou a questionar a disparidade de investimento na Copa do Mundo de Futebol do ano subsequente *versus* a realidade social reclamada nos atos.

FIGURA 1 – *Tweets* e disputa de narrativa



Fonte: Disponível: <https://twitter.com/igostosaum/status/351023608841240576>. Acesso em: 17 fev. 2021.

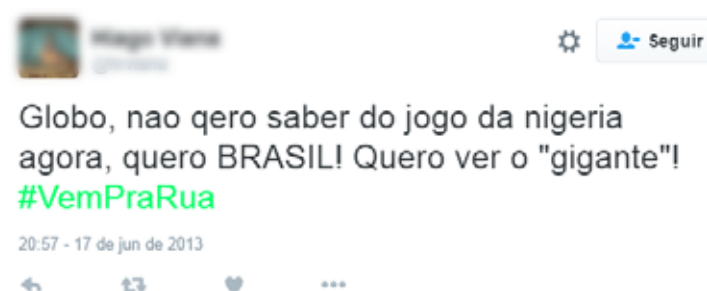
7 Em 2013, a Copa das Confederações FIFA foi realizada no Brasil de 15 a 30 de junho.

FIGURA 2 – Tweets e disputa de narrativa



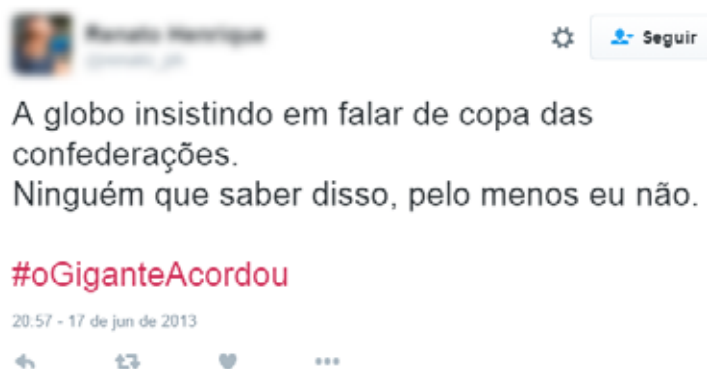
Fonte: Disponível: <https://twitter.com/pcbmeng/status/351123746251210752>. Acesso em: 17 fev. 2021.

FIGURA 3 – Tweets e disputa de narrativa



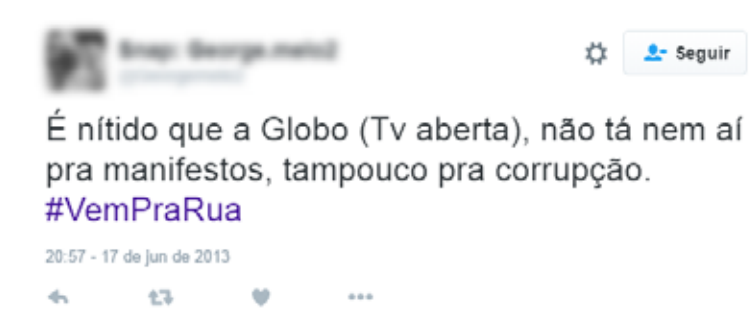
Fonte: Disponível: <https://twitter.com/TalkToRodrigo/status/346779286029598720>. Acesso em: 17 fev. 2021.

FIGURA 4 – Tweets e disputa de narrativa



Fonte: Disponível: <https://twitter.com/clonazepam/status/346779276273676289>. Acesso em: 17 fev. 2021.

FIGURA 5 – Tweets e disputa de narrativa



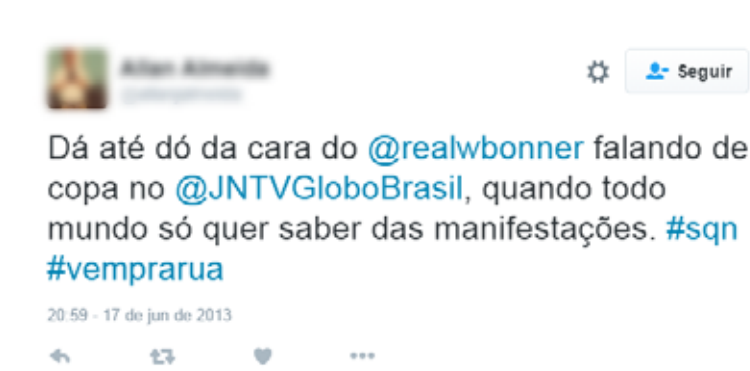
Fonte: Disponível: <https://twitter.com/dfinkler/status/346779170937913344>. Acesso em: 17 fev. 2021.

FIGURA 6 – Tweets e disputa de narrativa



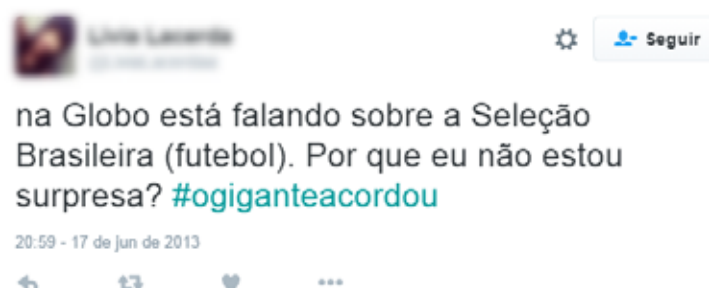
Fonte: Disponível: <https://twitter.com/dfinkler/status/346779170937913344>. Acesso em: 17 fev. 2021.

FIGURA 7 – Tweets e disputa de narrativa



Fonte: Disponível: <https://twitter.com/justDuu/status/346779140818620416>. Acesso em: 17 fev. 2021.

FIGURA 8 – Mídia e manifestações



Fonte: Disponível: https://twitter.com/_Cassianecaah/status/346779137287000066.
Acesso em: 17 fev. 2021.

Observa-se que o recorte de temas, a edição da notícia e a abordagem da cobertura são criticadas pelos usuários. Fica estabelecido um campo de confronto, visto que o alcance e a legitimidade do tratamento dos veículos de mídia são massivos, e, sob o olhar do sujeito - participante e/ou usuário das redes sociais - põem em xeque a legitimidade do que se confessava nas ruas. Cria-se uma arena de acirramento de ânimos que levam a dois caminhos: a indignação que acende os atos subsequentes e o fortalecimento da comunicação alternativa e autocentrada.

O questionamento se estabelece de modo mais intenso sobre a associação com a violência e a depredação (FIG. 13, 14, 18, 19 e 20). As escolhas de manejo dos fatos (FIG. 9, 10, 11, 12, 15, 16, 17 e 21) entram em atrito com a insurgência indignada, já intensificada pela resposta demorada dos governos - e limitada a palavras de ordem. A associação à desordem faz com que sugestivamente uma atmosfera de desmobilização surja, o que é interpretado por manifestantes *on e/ou off-line* como apagamento da legitimidade das demandas e do direito de protestar.

FIGURA 9 – Tweets e disputa de narrativa



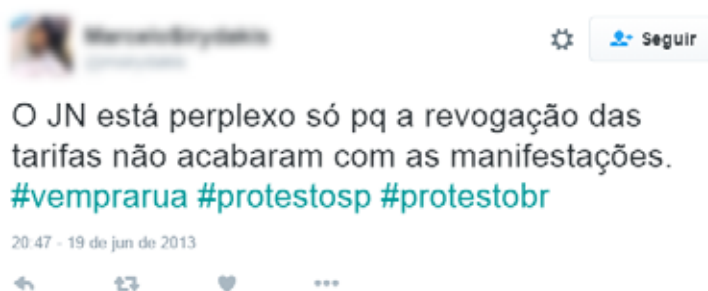
Fonte: Disponível: https://twitter.com/R_Machado/status/346779089891385344.
Acesso em: 17 fev. 2021.

FIGURA 10 – Tweets e disputa de narrativa



Fonte: Disponível: <https://twitter.com/oicalichio/status/346779054264963073>. Acesso em: 17 fev. 2021.

FIGURA 11 – Tweets e disputa de narrativa



Fonte: Disponível: <https://twitter.com/leitoraincomum/status/346778991492997121>. Acesso em: 17 fev. 2021.

FIGURA 12 – Tweets e disputa de narrativa



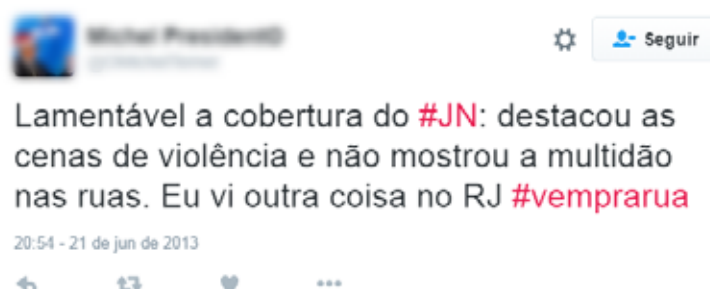
Fonte: Disponível: https://twitter.com/_Gleici/status/346778964422967298. Acesso em: 17 fev. 2021.

FIGURA 13 – *Tweets* e disputa de narrativa



Fonte: Disponível: <https://twitter.com/nandesventura/status/34677891979010048>. Acesso em: 17 fev. 2021.

FIGURA 14 – *Tweets* e disputa de narrativa



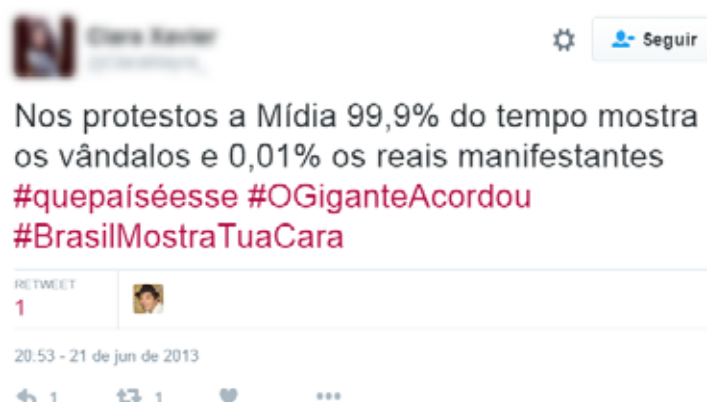
Fonte: Disponível: <https://twitter.com/PaulinhaBicalho/status/346778911994175489>. Acesso em: 17 fev. 2021.

FIGURA 15 – *Tweets* e disputa de narrativa



Fonte: Disponível: https://twitter.com/_DuduLoves/status/346778901118328837. Acesso em: 17 fev. 2021.

FIGURA 16 – Tweets e disputa de narrativa



Fonte: Disponível: <https://twitter.com/brasileromario/status/346778808340336640>. Acesso em: 17 fev. 2021.

FIGURA 17 – Tweets e disputa de narrativa



Fonte: Disponível: <https://twitter.com/IzabelaLaurico/status/346778799037370368>. Acesso em: 17 fev. 2021.

FIGURA 18 – Tweets e disputa de narrativa



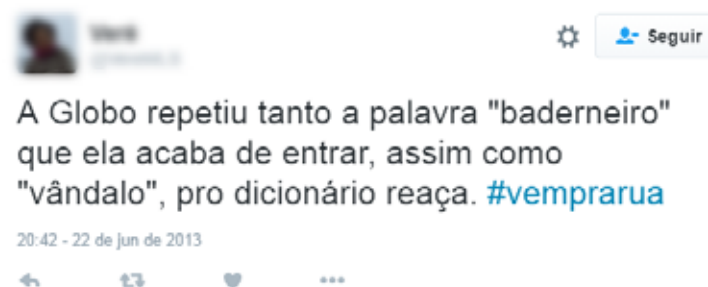
Fonte: Disponível: https://twitter.com/fc_loveLS/status/346778783308722176. Acesso em: 17 fev. 2021.

FIGURA 19 – *Tweets* e disputa de narrativa



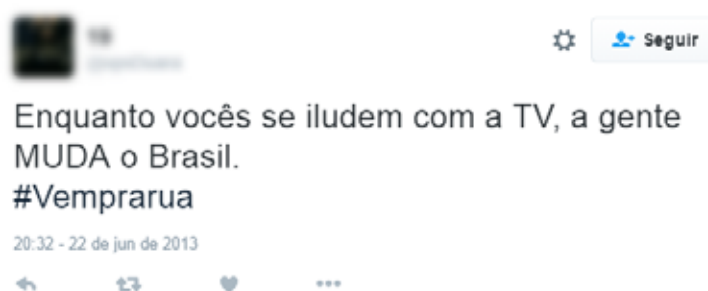
Fonte: Disponível: https://twitter.com/Pedro_Tiago_92/status/346778765654908928
Acesso em: 17 fev. 2021.

FIGURA 20 – *Tweets* e disputa de narrativa



Fonte: Disponível: <https://twitter.com/luanymp/status/346778633966329857>.
Acesso em: 17 fev. 2021.

FIGURA 21 – *Tweets* e disputa de narrativa



Fonte: Disponível: https://twitter.com/ml_amanda/status/346778581201993729.
Acesso em: 17 fev. 2021.

Abre-se uma ferida de liberdade e de expressão sociopolítica. No influxo de informações alternativas das redes sociais - e da cobertura de coletivos independentes -, a narrativa hegemônica é reelaborada e canalizada como motivação. O reforço do lado violento e seus léxicos é contraposto não apenas por narrativas corretivas, mas pelo usufruto dos canais *on-line* como fonte de arregimentação, marcação de atos, instruções e procedimentos.

A instabilidade midiática causada pelas redes de comunicação alternativa, somada aos acontecimentos de sustentação dos protestos após as primeiras negociações governamentais e a metamorfose das manifestações, causou uma desagregação da narrativa hegemônica ora

sustentada. Junto ao reconhecimento em discurso e tempo dos veículos de mídia (FIG. 22), a resposta governamental se abranda.

FIGURA 22 – Tweets e disputa de narrativa



Fonte: Disponível: <https://twitter.com/AsBadAss/status/346778579809484800>.
Acesso em: 17 fev. 2021.

As manchetes também revelam a reorientação discursiva, saindo da descrição e construção da instabilidade e periculosidade dos acontecimentos para sua utopia e significados sociopolíticos intrincados:

Que juventude é essa? (FOLHA DE S. PAULO, 23 jun. 2013, p. A3).

As manifestações e o direito à política (FOLHA DE S. PAULO, 24 jun. 2013, p. A3).

O que há de novo nas ruas (FOLHA DE S. PAULO, 24 jun. 2013, p. A3).

Mais um passo da revolução democrática (FOLHA DE S. PAULO, 27 jun. 2013, p. A3).

As respostas governamentais se dão em um plano de conciliação, reconhecendo excessos policiais, gerando uma redução tarifária do transporte público em cadeia, discussões no legislativo e no executivo e elogio à pulsão sociopolítica de manifestações populares. O tom parece corrigir as interpretações iniciais e, por mais que não lograssem clareza suficiente, pediam moderação diante da insurreição que, como acontecer midiático, não figurou como notícia somente, mas pautou narrativas próprias.

Haddad diz que violência da PM marcou ato. [...] Alckmin defende PM e diz que protesto tem viés político (FOLHA DE S. PAULO, 14 e 15 jun. 2013, p. 1, C2).

Capitais já baixam tarifas de ônibus; protestos continuam. Em SP, Haddad muda o tom e já admite rever aumento; Paes quer ouvir manifestantes. [...] As prefeituras de João Pessoa, Porto Alegre e Goiânia cancelaram o reajuste. Curitiba, Manaus e Vitória reduziram o percentual de ajuste. [...] Palácio do Planalto deu aval para a aprovação, pelo Congresso, de um projeto que promove novas desonerações de impostos no setor de transporte público de passageiros, com o objetivo de reduzir as tarifas (O GLOBO, 19 jun. 2013, p. 3).

Dilma diz que protestos são um alerta a todos os governantes. Presidente afirma que o Brasil tem orgulho de manifestantes e que governo ouve “vozes pela mudança” [...] Em seu discurso, ela salientou que o governo trabalha para melhorar a vida do povo, mas está atento à voz das ruas, e prometeu fazer muito mais. Reconheceu que, nas manifestações, há repúdio à corrupção no país, mas frisou que o recado não é apenas para um governo ou um poder (O GLOBO, 19 jun. 2013, p. 4).

Dilma promete ouvir “voz das ruas” e “coibir arruaça”. Sem clareza sobre a natureza dos protestos, discurso evita riscos. [...] Dilma condena “minoría autoritária e violenta” e diz que vai “manter a ordem” [...]. Em seu pronunciamento sobre os protestos cada vez mais violentos no país, a presidente Dilma Rousseff tentou contemporizar. O cálculo político é inevitável. Ainda sem informação objetiva sobre a organização dos protestos, apesar da boataria de todo tipo circulando entre círculos à esquerda e à direita. Dilma buscou uma fala inócua que conta com o arrefecimento de ânimos para emplacar. [...] As promessas pontuais (FOLHA DE S. PAULO, 22 jun. 2013, p. 1, C2, C3).

No acontecer midiático de junho, o embate narrativo se aproxima da cultura política gestada a partir da transformação da TV como mídia hegemônica de massa, cercada pela mídia impressa (LIMA, 2013). O estatuto midiático é questionado na medida em que as próprias ruas reclamam sua liberdade, chamando atenção para a desqualificação que sujeitos e demandas sofriam no movimento insurgente. O paradigma midiático nacional tem um confronto marcante por uma mobilização sem organização nucleica e cujo aparato comunicacional foi alternativo, autocentrado e modulado no ínterim do evento.

Há que se observar que as Jornadas de Junho, como outras formas e episódios de mobilizações sociais em rede, destarte sua origem e tipologia organizacional, são frentes de contrapoder dispostas a criar novos valores ou chamar a atenção para a necessidade de novos arranjos no seio social de seu tempo (CASTELLS, 2013). Essa possibilidade se celebra nos processos comunicacionais de junho sob o olhar midiático e em sua trama de redes alternativas de informação e comunicação.

Ora, as tramas sociopolíticas transcorrem sobre cenários comunicacionais (DOWNING, 2000). Frequentemente, sob o sabor de conflitos e frentes de poder, esses processos se estabelecem de modo volumoso, testemunhal e simbólico. Na força professada por mobilizações sociais, modos de operação, percepção e ação se revelam.

Considerações finais

Junho de 2013 eclodiu como um enxame ou uma constelação de atos adensados por uma flexão solidária em rede. Rede esta que arregimentou a pulsão insurgente por meio das práticas e processos de comunicação derivados das mídias alternativas e das redes sociais. Em suma, sua produção e reprodução se constituíram de um dispositivo interacional não esgotado na conjuntura de suas pautas ou nas análises que seguiram após seu cessar.

Adicione-se a esta combinação de fatores a alta produção discursiva no trânsito dos atos, seja pela cobertura jornalística, seja pelos modos alternativos de produção da comunicação no bojo dos atos. As disputas, representações e imaginários decorrentes desse processo criaram uma teia de sentidos que fez com que os atos e suas pautas ultrapassassem a semântica factual e atingissem uma mitografia particular de revolução enquanto durava.

A dinâmica comunicacional da narrativa apurada, em interpolação à pujante força comunicativa interna dos atos, instaurou uma condição particular de percepção, visualização e assimilação do movimento, criando um acontecer midiático e simbólico movediço, cuja interpretação é caleidoscópica.

Esse aspecto se explica pela própria condição de emergência dos atos já destacada, mas ainda se adensa pela característica específica das mobilizações sociais em rede, esta nova modalidade de insurgência que se aparta brevemente do cânone clássico dos movimentos sociais como organização lógica.

Observou-se que ao mesmo tempo em que os atos se constituíram uma arena independente de reivindicações tácitas, ainda que múltiplas, simultaneamente tomaram as feições de um dispositivo interacional capaz de interpelar o *modus operandi* de compreensão da política em uma perspectiva institucional e pessoal a partir da emergência de seus sujeitos mobilizados.

ON THE STREETS AMONGST HASHTAGS: MEDIATIC AND SYMBOLIC HAPPENING OF 2013 BRAZILIAN JUNE DAYS

ABSTRACT

June 2013 was marked in the news, in the imagination and in Brazilian history as a political and socio-spatial event-phenomenon. However, in addition to politics and space, other events have intensified the conjuncture of the demonstrations. Narratives, disputes, practices and communication processes unveil the movement as a media and symbolic event, as they are configured as insurgent constitution and reproduction devices, but also mediation of intra and intersubjective processes oriented to social and political action. This work reflects the Brazilian 2013 June Days as a mediatic and symbolic happening, having as input the narratives of the printed newspapers with the greatest circulation in the period and publications on the social network Twitter. It was observed that while the acts constituted an independent arena of tacit claims, albeit multiple, they simultaneously took on the features of an interactional device capable of questioning the modus operandi of understanding politics in an institutional and personal perspective, from the emergence of its mobilized subjects.

Keywords: Insurgency. Network. Media. June Days.

Referências

- CASTELLS, M. **Redes de indignação e esperança:** movimentos sociais na era da internet. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- DOWNING, J. **Radical media:** rebellious communication and social movements. New York: Sage Publications, 2000.
- FOLHA DE S. PAULO. São Paulo: Grupo Folha, 2013.
- GOHN, M. G. **Manifestações e protestos no Brasil:** correntes e contracorrentes na atualidade. São Paulo: Cortez, 2018.
- LIMA, V. A. Mídia, rebeldia urbana e crise de representação. In: MARICATO, E. *et al.* **Cidades rebeldes:** Passe Livre e as manifestações que tomaram as ruas do Brasil. São Paulo: Boitempo; Carta Maior, 2013. p. 89-94.
- MAIOR, J. L. S. A vez do direito social e da descriminalização dos movimentos sociais. In: MARICATO, E. *et al.* **Cidades rebeldes:** Passe Livre e as manifestações que tomaram as ruas do Brasil. São Paulo: Boitempo; Carta Maior, 2013. p. 83-88.
- MOVIMENTO PASSE LIVRE. **Apresentação.** Sobre o MPL. c2020. Disponível em: <https://saopaulo.mpl.org.br/apresentacao/>. Acesso em: 19 jun. 2020.
- O ESTADO DE SÃO PAULO. São Paulo: Grupo Estado, 2013.
- O GLOBO. Rio de Janeiro: Grupo Globo, 2013.

Submetido: 26/10/2021

Aceito: 18/11/2021

O JORNALISMO SENSÍVEL COMO ALTERNATIVA EMPÁTICA AO MODELO TRADICIONAL POSITIVISTA

VICTOR ROCHA¹

RESUMO

Em um cenário comunicacional caótico, verificamos o afeto como ferramenta de desnaturalização a partir da produção sensível de textos informativos. O desenvolvimento de um jornalismo que abre espaço para sua dimensão estética como atrativo e amplificador de visões de mundo, indicando uma aproximação com a arte. A partir da corrente teórica da Análise do Discurso, o “Jornalismo Sensível” foi conceituado como um texto informativo que utiliza subjetividades combinadas nas diferentes etapas do processo jornalístico (sem abrir mão de uma objetividade metodológica) como artifício comunicacional pela pluralização das noções de realidade. Nesse artigo, buscamos compreender essa matriz, que vai além do estilismo autoral dos textos, perpassando a escolha da pauta, a apuração, a produção, até afetar o imaginário e as sensibilidades do leitor, podendo provocar estímulo à empatia.

Palavras-chave: Jornalismo Sensível. Mídia e Cotidiano. Narrativa. Teorias do Jornalismo.

Introdução

A certeza parece importar menos que a velocidade na “era do tempo real”. As notícias se convertem em conteúdo e são produzidas para consumo e descarte rápidos, o que leva os jornalistas a apurarem e publicarem seus trabalhos também de forma acelerada, voltados mais para uma lógica mercadológica produtivista do que para a informação em si (MORETZSHON, 2002; COLVILE, 2016). Do outro lado, temos audiências recebendo quantidades avassaladoras de estímulos enquanto imersas no cotidiano estudado por Agnes Heller (2016), pouco críticas ao que lhes é transmitido e passíveis de um consumo alienado. Muitas vezes, aceitam as informações do jeito que vêm, já que não têm tempo para refletir sobre elas.

As variações tecnológicas e rupturas sociais deste tempo implicam em novas dinâmicas para o jornalismo. A crise no modelo econômico do campo e a queda na credibilidade atribuída às instituições formais pelo senso comum reforçam a necessidade de adaptação. Este artigo busca indicar caminhos para o jornalismo a partir de um apanhado das análises que deram origem à dissertação *Uma retomada do jornalismo sensível: a apresentação de leituras plurais da realidade por um jornalismo dos afetos* (ROCHA, 2020), estudo que repensa a produção informativa nesse contexto caótico de estímulos sensoriais e relativização da verdade.

1 Doutorando e mestre em Mídia e Cotidiano pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e jornalista formado pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), com extensão em Jornalismo Econômico pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). É também pesquisador vinculado ao grupo Mídias, Redes e Jovens: Usos e Apropriações em Contextos Digitais. Seus interesses de pesquisa são voltados para Teoria do Jornalismo, Narrativa e Educação. Em 2022, publicou o livro “O Jornalismo Sensível: leituras plurais da realidade apresentada pelos afetos.” Atua desde 2013 também como ghost writer (escritor-fantasma), desenvolvendo livros em parceria com seus clientes. Em 2020, foi um dos tutores e curadores do Prêmio Literário do Ensino Fundamental. E-mail: victorn@yahoo.com.br

Por meio do Jornalismo Sensível (JS), problematizamos de que forma o uso consciente da subjetividade como ferramenta jornalística pode contribuir para a construção de uma mídia informativa mais afetiva e efetiva, que desloque seu público do consumo banalizado e desenvolva novas formas de relação com o mundo. Isso passa pela geração de curiosidade (estranhamento), sedução (estética amigável) e aproximação dos sujeitos da comunicação por um reconhecimento que gere confiança. Pelo JS, a mudança de perspectiva atinge toda a produção noticiosa, desde a escolha de pautas, a definição de personagens, métodos de entrevista, até o momento em que se produz a informação. Por fim, no modo como busca afetar o leitor. Não se trata de um gênero, mas de uma forma de pensar as bases do texto informativo, assumindo as complexidades do processo na busca pela transmissão de uma realidade mediada pelo olhar próprio, que propõe trocas e representatividades.

Contemplando sensibilidades

O positivismo surge no século XIX como uma solução lógica para todos os males da época, a ser aplicado na educação, na política e na ciência, e conquistou uma enorme influência intelectual. Auguste Comte foi quem definiu as linhas centrais do que se compreende ainda hoje por cientificismo. O jornalismo, que no século XX procurava se impor como uma forma válida de conhecimento de mundo, não deixaria de beber da fonte positivista para estabelecer sua credibilidade metodológica. Assim, formou-se um modelo padronizado que buscava por um tipo total de objetividade e imparcialidade, foco que limitou o potencial criativo, plural e sensível do jornalismo que conhecemos.

Com o desenvolvimento tecnológico e as dinâmicas sociais, surgem novas oportunidades de experimentação relacionadas ao pensar jornalístico, desde o planejamento da pauta, abordagem, mecânica produtiva, ritmos de narrativa, até o uso estético nas afetações da comunicação. Nesse sentido, o Jornalismo Sensível parece surgir como uma matriz capaz de indicar uma linha de raciocínio para a produção prática de conteúdos informativos que sejam ao mesmo tempo atraentes aos públicos e capazes de ampliar sua percepção sobre o mundo. É uma alternativa à mentalidade moldada no positivismo, verificando potencialidades diversificadas a partir dos afetos, buscando ainda indícios que permitam entender se é possível estimular o receptor para uma visão mais complexa da realidade e a contestar “fatos” que parecem dados.

A pesquisa envolvendo o JS ocorreu entre 2018 e 2020, mas partiu de uma leitura anterior, focada em produções brasileiras contemporâneas que exemplificariam bem os mais diversos gêneros jornalísticos. O estudo foi atravessado pela corrente teórica da Análise do Discurso Francesa, compreendendo que há um complexo processo de constituição durante cada troca de mensagens entre sujeitos, gerando sempre uma “produção de sentidos e não meramente transmissão de informação” (ORLANDI, 2015).

Com esse olhar, foi verificado de que forma é trabalhada a construção do imaginário pelo uso da sensibilidade em publicações de jornalistas nacionais que fogem ao padrão positivista, em uma vasta pesquisa de gabinete acompanhada por entrevistas (olhando para o produto e para a produção). Da jornalista Eliane Brum, foram observados o livro *A vida que ninguém vê* (vencedor do Prêmio Jabuti), um apanhado de 21 textos publicados pelo *Jornal Zero Hora*, 34

participações como colunista na revista *Época* e um ano da coluna publicada no site *El País*. De Fabiana Moraes, o livro *O Nascimento de Joicy*, fruto da reportagem vencedora do Prêmio Esso de Jornalismo 2011. Também foi analisado o especial *A penúria do futebol do Interior em São Paulo*, do jornalista Diego Moura, publicado por *O Estado de São Paulo*. Além disso, investigaram-se dois anos de publicações da revista *Piauí* e as dez primeiras edições de *Realidade* como títulos de propostas sensíveis inseridos no mercado. Duas entrevistas em profundidade complementaram a pesquisa: com José Hamilton Ribeiro, um dos mais premiados jornalistas brasileiros de todos os tempos, que tratou do cotidiano diferenciado na redação de *Realidade*; e Bernardo Esteves, um dos jornalistas mais antigos na redação da *Piauí*, especializado em Ciência, Tecnologia e Meio Ambiente.

Entre estímulos e percepção sensível

Uma das principais formadoras da percepção que temos sobre a sociedade e o tempo histórico em que estamos inseridos é a produção diária de mídia, como indica Roger Silverstone (2002). Mas isso não se dá de forma sempre evidente. Em um dia a dia conturbado, cheio de decisões, objetivos, problemas e soluções, é natural que se busque automatizar algumas atividades, dentre elas o consumo de informação.

Para Robert Colvile (2016), a velocidade é a grande marca do cotidiano contemporâneo. O autor dedica parte da sua pesquisa sobre *A Grande Aceleração* a compreender como essa mudança de ritmo afeta a mídia. A cultura social globalizada teria caído em uma espécie de vício no consumo da novidade, moldado na ânsia por mais conveniência e conteúdo. Para a produção jornalística, um dos principais impactos dessa “Grande Aceleração” seria a mudança nos ciclos de notícias. O padrão temporal, que era formado pela produção de jornais diários, telejornais periódicos e revistas semanais ou mensais, deixa de ser baseado em ciclos de distribuição para dar espaço ao “tempo real”. A substituição da tradicional procura por *notícias* pela busca de novos *conteúdos* seria um tipo de consequência disso. O autor diferencia os conceitos explicando que a notícia privilegia a informação, enquanto o conteúdo é um produto mais simples, feito para saciar a tão constantemente renovada demanda por estímulos e distração. Essa troca faria com que tanto jornalistas quanto seu público perdessem, aos poucos, a capacidade de ponderar e discernir sobre os acontecimentos (COLVILE, 2016).

Mas talvez não seja necessário negar a velocidade para conviver também com a calma. Colvile (2016) cunha o conceito de *Paradoxo da Aceleração* para explicar esse conflito e observa que, apesar das aparências, ainda há espaço para a contemplação. Os livros mais vendidos vêm se tornando maiores (entre 1995 e 2005, os best-sellers do jornal *New York Times* ganharam em média 100 páginas); as séries de TV se tornaram mais longas e complexas, conquistando um público capaz de assisti-las por horas seguidas; os *podcasts* narrativos propõem em média uma hora imersão por episódio e vêm acumulando cada vez mais adeptos; já os jogos mais populares de videogame levam pelo menos 60 horas até terem sua história principal concluída. Para Colvile, esse é um tempo no qual extremos opostos convivem.

Isto acontece devido a um ponto crucial desta cultura da aceleração: ela não é monolítica. Ainda há espaço para um tipo de canções, ou de músicas, em que se pode mergulhar. De fato, dada a pressão de nossas vidas profissionais, há uma demanda maior do que nunca por este tipo de produto (COLVILLE, 2016, p. 116).

O *Paradoxo da Aceleração* aponta para a ideia de que, ao mesmo tempo em que nossa cultura está se tornando mais rápida e superficial, também se torna mais plural e complexa. Tudo isso, entretanto, de forma polarizada. Neste ínterim é que algo se perde e novos espaços surgem.

Podemos tentar compreender essa mudança por meio de Michel Maffesoli (1998). Segundo o sociólogo, há uma revalorização das subjetividades na denominada pós-modernidade, o que traz novos problemas e também novas soluções. Apesar do otimismo do autor, que foca nas comunhões emocionais deste tempo, verificamos empiricamente produtos contraditórios no retorno explosivo dos afetos, quebrando narrativas antes firmadas. Dentre tais rupturas, estariam a desconfiança nas instituições (como a ciência e mídia tradicional), o revisionismo histórico, a expansão das realidades virtuais, o mito sobrepondo a lógica na política e a, recentemente, caracterizada era da “pós-verdade” (quando há prevalência das crenças sobre as evidências). Ao mesmo tempo em que uma realidade pensada pelas emoções pode se tornar mais plural e dilatada, o ser social imerso em uma lógica de consumo acelerado lida com os afetos sem experimentação, e por isso pode facilmente tomar conclusões ou ações sem reflexão.

Nesse contexto, é proposto um olhar menos simplista ao jornalismo. Busca-se uma lógica que amplie o campo, que seja complexa, no sentido dos estudos apresentados por Edgar Morin (1999), indicando a necessidade da quebra do “paradigma da simplificação”, consolidado por uma ciência moderna fragmentadora e especializada. O jornalismo pode ser mais do que uma mercadoria posta ao consumo, expandir-se ao intelecto e ao emocional do leitor. Tornar-se transformador e efetivo, de estímulo reflexivo e social. Ser também sedutor e envolvente, reconhecível como uma experiência estética criada por e para sujeitos criativos, conscientes e críticos. Assim se propõe o JS. Ao aceitar a produção informativa de modo não-binário e entendendo que o sensível também informa, pode-se pensar em produzir textos mais atraentes e imersivos. Esse caminho passa pela amigabilidade estética e pela elevação do jornalismo a aspectos da arte, o que, se pensarmos a partir da socióloga Agnes Heller (2012), indicaria a sua capacidade de induzir uma suspensão do que é naturalizado no cotidiano.

Para ser instigante e estratégico em sua atratividade, o texto sensível não deve abrir mão da novidade e da curiosidade, mesmo em temas corriqueiros. Pode-se reforçar essa ideia por meio do que os Formalistas Russos chamaram de *ostranenie* (estranhamento). Trata-se de uma forma de estímulo à curiosidade e, então, à reflexão inerente ao fazer artístico. Viktor Chklovski (1971) explica a ideia afirmando que a finalidade da arte é dar sensação ao objeto, como contemplação e não como reconhecimento. Assim, o estranhamento é um procedimento de singularização capaz de desfamiliarizar a compreensão que se tem de uma coisa comum. Ou seja, um processo de quebra do que está naturalizado. Pelo estranhamento, seria possível renovar os sentidos em uma particularização que traz curiosidade e efeitos de ineditismo. A partir de um outro olhar sobre o banal é possível estabelecer novos encontros com o mundo.

Maffesoli (1998) defende o uso do que seria uma “harmonia conceitual” na ciência, o equilíbrio entre a razão e a sensibilidade, uma dialética de técnica e experiência por uma melhor compreensão das múltiplas realidades existentes na cotidianidade. Com essa noção, pensa-se o JS como capaz de incentivar olhares mais completos do mundo e do “outro” inserido nele.

Nesse sentido também se trabalha a ideia do jornalista-autor, não aquele que assina a matéria, mas o que imprime sua estética pessoal no produto. O discurso deixa de ser transmitido pela voz de uma instituição para ser pela voz de um profissional disposto a trocar com o seu público. Medina afirma que é pela autoria que se constrói um jornalismo crítico, e não pela objetividade:

O diálogo de mútua revelação educador-educando se constrói no corpo a corpo; a comunicação entre os diferentes se processa por meio das mediações jornalísticas. Em todas essas situações, há o encontro dos afetos: só quando se está *afeto a* ocorre o ato educativo, o ato poético ou o ato comunicacional que, por sua vez, se traduz na sala de aula, na obra de arte ou nas narrativas da contemporaneidade (MEDINA, 2008, p. 93). Para a autora, narrar a partir de sua própria experiência e para a experiência do outro, usando técnicas de pesquisa e entrevista para reconstruir um acontecimento nos imaginários, faz parte de uma "intuição criadora". Personificado, o repórter se torna próximo ao receptor e passível de uma relação de trocas, acertos e erros, e crescimento mútuo. Há uma tendência de reforço a essa perspectiva na contemporaneidade, que pode ser endossada pela queda na credibilidade das instituições e maior confiança dedicada ao outro que se apresenta como pessoa – o *youtuber* ganha espaço diante do apresentador do telejornal, a mensagem de *Whatsapp* passa a rivalizar com o noticiário tradicional. Seguindo o fluxo, o jornalismo se assumiria relacional em vez de apenas informativo. Passa a comunicar *com* e não simplesmente *para* o público, a compartilhar em vez de transmitir.

As produções mais sensíveis verificadas no trabalho tinham em comum traços claramente autorais e algum nível de poética no texto informativo, passíveis gerar estranhamentos. Por elas, foi possível conceituar que um Jornalismo Sensível seria aquele no qual as subjetividades ganham destaque para seduzir esteticamente a audiência, construindo cenários imagéticos imersivos; que expõe o método jornalístico, aproxima o público do repórter e dos personagens, estimula visões plurais da realidade e propõe trocas entre sujeitos, gerando informação que possa não apenas trazer conteúdo consumível, mas afetar o receptor em um estímulo à reflexão e empatia.

Uma conceituação

Existem diversas perspectivas sobre cada acontecimento em nosso mundo, assim como diferentes formas de informar. Isso pode ser observado no noticiário cotidiano, que mesmo mantendo um gênero e respeitando as técnicas dos manuais de jornalismo, apresenta abordagens diferentes para uma mesma notícia.

Tomemos de exemplo como foi informada a prisão do ex-presidente Luiz Inácio Lula da Silva, em 8 de abril de 2018, nas primeiras linhas de *O Globo* e *O Jornal do Brasil*: "O ex-presidente Luiz Inácio Lula da Silva *foi preso* ontem, depois de *se entrincheirar* por quase 26 horas após o prazo final dado pelo juiz Sergio Moro para que *se entregasse*" (*O Globo*, 8 mai. 2018, Capa, grifos nossos); "O ex-presidente Luiz Inácio Lula da Silva *se entregou* à Polícia Federal em São Paulo, no início da noite de ontem. Fez exame de corpo de delito e *seguiu* de helicóptero para o aeroporto de Congonhas" (*O Jornal do Brasil*, 8 mai. 2018, Capa, grifo nosso). Ambos privilegiam a informação rápida e objetiva, porém a presença de uma subjetividade editorial na hierarquização dos fatos e na escolha de palavras fica clara, sobretudo nas ações destacadas.

Podemos verificar como os verbos definem percepções alternativas e que a escolha desses verbos é fruto de um processo subjetivo. Recebemos informações e afetos diferentes em cada notícia. Na primeira, Lula é retratado com um fugitivo que havia se escondido entre barricadas para escapar do ato de um juiz. O interdiscurso é policial, e Lula é o bandido. Já na manchete do *Jornal do Brasil*, Lula deixa de ser quem sofre uma ação (de prisão) e passa a ser agente da frase: é ele quem se entrega à polícia, o que traz implícita a ideia de coragem ao invés de covardia. A frase seguinte “fez o exame de corpo de delito e seguiu de helicóptero para o aeroporto” adiciona dignidade ao ato. Lula segue os trâmites legais por vontade própria.

Mesmo que o texto noticioso busque afastamento das demais narrativas de não-ficção por meio de um fetichismo da referencialidade, é impossível negar que a verdade com a qual o jornalismo industrial lida não é mais do que uma representação possível dos fatos reportados e que outras, tão possíveis quanto, também podem ser representadas. Não apenas a palavra é ambígua como também a própria realidade por ela representada, que se perfaz em dobras. Assim, a pretensão de se transmitir a verdade uma jamais passa de pretensão. Adelmo Genro Filho critica o jornalismo que se propõe detentor dos fatos:

Como se os fatos fossem pré-existentes às notícias enquanto realidades factuais unitárias e já dotados integralmente de significação, antes de sua seleção, estruturação e reprodução pela consciência tanto dos jornalistas (repórteres, editores, redatores, etc.) como dos receptores da informação. (...) a dificuldade seria conseguir um acordo sobre o que é verdade, quais são os fatos que merecem ser relatados e sob qual ângulo político, ideológico e filosófico (GENRO FILHO, 2012, p. 167).

É interessante observar que, à parte do jornalismo industrial noticioso, a maioria dos gêneros utiliza lucidamente a subjetividade como ferramenta de informação em vez de negá-la. Cumprindo a função de informar, poderiam incentivar a ampliação da consciência crítica, exatamente por provocarem uma intenção subjetiva que é clara ao leitor. É sobre o que fala Medina ao dizer que “é a pluralidade de vozes e a pluralidade de significados sobre o real que fazem com que a reportagem se torne um instrumento de expansão e instrumentação plena da democracia” (MEDINA apud LIMA, 2008, p. 23).

Os textos de *A vida que ninguém vê* não têm chamadas ou manchetes informativas, mas títulos criativos que alertam a imaginação e a sensibilidade. Técnica parecida é observada na *Piauí*, por exemplo. Tal abordagem serve de estímulo à leitura sem cair no sensacionalismo. Quando nos deparamos com o título *Adail quer voar*, é o estranhamento que nos afeta. Não se trata só da busca por informação.

(...) Porque chegou num ônibus de molas cansadas, emerso da serra gaúcha, onde tinha as mãos manchadas pelo sangue dos pinheirais. Chegou apavorado porque o único avião que vira na vida estava espatifado nas encostas de Canela, pássaro decaído que durante semanas hipnotizou uma legião de colonos que só voavam com os dois pés no chão (BRUM, 2006, p. 28).

No trecho, a sequência de metáforas se mantém ritmada, mostrando uma importância bem maior ao estilismo e às sensações do que a uma descrição detalhada. Mesmo assim, há sempre informação.

Apesar da rigidez gramatical sob a qual se pretende trabalhar no jornalismo, o fundamental é sempre firmar uma comunicação efetiva com o público, o que, muitas vezes, pode subverter a formalidade, abrindo espaço para o uso de gírias, abreviações, modismos e figuras de

linguagem. É necessário que as escolhas sejam motivadas por fatores pragmáticos, o que torna viável, e mesmo aconselhável, explorar os vastos recursos da língua. Deve-se pensar nas variações de linguagem como capazes de auxiliar no desenvolvimento da comunicação, já que elas podem estimular certas noções que ultrapassam os limites de representação frasal simplista. Se o papel do jornalismo é comunicar, cada um destes recursos deve estar à mão, bem como as técnicas e experiências.

Em *Investigações Filosóficas*, Ludwig Wittgenstein (1975) convida o leitor a descrever o aroma do café em uma análise sobre os jogos de palavras. Ele questiona: “Por que não é possível?” Nesses casos, o não dito prevalece. O discurso não é capaz de expressar com a precisão pretendida determinado valor semântico. Ainda assim, existe uma indução de sentidos que parte de uma sensibilidade para se transformar em outra, passando por memórias, referências e imaginação. No jogo da comunicação, as subjetividades precisam ser levadas em conta para que exista uma troca efetiva de sentidos. Uma porção da realidade é transmitida nesse campo.

Ao compreender que o sensível informa, percebemos com clareza como é possível se encantar e aprender pelas poesias, músicas e musicais, chegando à arte abstrata e à música clássica, mesmo que não haja uma estrutura narrativa linear racional e temporal completa em sentido estrito. É o emocional que nos conduz e tudo faz sentido porque faz sentido dentro de nós. É também por isso que somos capazes de interpretar e compreender charges, *memes*, figuras de linguagem, ironias etc. Não por acaso, normalmente são essas formas de linguagem que causam estranhamentos iniciais e fixam as ideias em nossas memórias de forma mais duradoura.

Sabe-se que a experiência estética não se resume à ontologia dos objetos artísticos, ainda que se torne mais evidente por meio deles. Essa forma de contato com o mundo se dá primeiro pela dimensão relacional que convida as sensibilidades a tomarem protagonismo na tarefa da compreensão pela experimentação. É nesse sentido que se propõe dar maior atenção às propriedades técnicas e estéticas em comunhão no campo da comunicação informativa. Vale lembrar que o jornalista faz parte de um processo de produção coletiva, o que reforça o aspecto prolífico do discurso nesse campo.

Dewey (2010) defende que o processo pelo qual determinada coisa é feita, muitas vezes, tem maior valor estético do que o objeto acabado em si. A partir disso, chamamos a atenção para o fato de que pensar todo o processo produtivo como construção sensível é fundamental para o nosso debate em específico. Esse parece um ponto comum entre as produções tidas como sensíveis no escopo da pesquisa referenciada. O compilado de crônicas *A vida que ninguém vê*, de Eliane Brum, é aberto por um prefácio de Marcelo Rech, que compartilha um pouco de sua visão sobre as singularidades da produção da jornalista, determinando que o uso da sensibilidade em cada etapa de seus trabalhos foi fundamental. Rech explica que o processo jornalístico de Brum passava por três momentos decisivos: “no primeiro, talvez o mais crítico por requerer um exercício de precisa inspiração e sensibilidade, recrutava seu tema e definia seu personagem” (RECH In BRUM, 2006), em seguida, vinha a entrevista, a qual tratava com uma “empatia enigmática” que era confiável e profissional ao mesmo tempo. “(...) Olhos, ouvidos e, principalmente, coração aberto diante da informação em estado bruto. (...) A última etapa da página guardava a tarefa mais simples para Eliane – escrever magistralmente (...)” (Ibidem, p. 15).

O mesmo foi explicitado pelo jornalista José Hamilton Ribeiro em entrevista ao trabalho. Para ele, o estágio principal de produção da revista *Realidade* seria o aprofundamento na hora da apuração. Impressão semelhante advém de Fabiana Moraes (2015), que ressalta a importância de um “jornalismo das subjetividades” no posfácio de seu livro dedicado à matéria *O Nascimento de Joicy*. Já em publicações analisadas na revista *Piauí*, esse cuidado ficou evidente quando se constatou um padrão de exposição das metodologias e dificuldades dos jornalistas durante a apuração no próprio texto veiculado.

É importante reparar que a cadeia produtiva jornalística, normalmente, envolve uma sequência de profissionais, além das inserções diretas daqueles que dominam o meio de produção. Ao ter em mente que cada sensibilidade dessa cadeia pode ser usada como ferramenta pela Comunicação, as possibilidades se ampliam. Desse modo, no JS, esquematiza-se o modelo de criação do produto jornalístico como algo complexo: (1) o jornalista (ou um grupo de jornalistas), representando determinada mídia, define as melhores pautas a serem transformadas em informação. As sensibilidades dialogam e têm papel fundamental nessa escolha, assim como a linha editorial do veículo, por exemplo. (2) Munido da pauta já desenvolvida, o repórter designado parte para a apuração. Além de todo o seu aparato técnico e teórico, o jornalista coloca muito de si no processo, sobretudo, do repertório pessoal, vivências, escolhas e sensibilidades. Ele também recebe diversas intervenções que convergem às suas subjetividades no desenrolar da história que será transmitida. Essas influências vêm das fontes, dos personagens, de outros jornalistas envolvidos no processo, até de possíveis dicas de amigos, família ou qualquer outro agente de estímulo criativo e técnico que atravesse a produção direta e indiretamente.

Também nas entrevistas, o processo é relacional. O jornalista é sujeito e representante de uma sociedade, de seus interesses. Nesse sentido, não deve ser passivo, procurando apenas relatar fatos como um mensageiro. Ao invés disso, é interessante que se comova em suas interações, perceba o que se passa ao redor e o que lhe acontece, atue, crie novas perguntas, revolte-se e indague de acordo com as afetações em sua experiência com o outro. Já com o material apurado, (3) o repórter constrói seu produto e tem a oportunidade de carimbar a sua assinatura de maneira mais efetiva. (4) O material produzido sofre alterações de novos sujeitos, editores. Mesmo que esse seja o momento de um olhar técnico, não se anulam as sensibilidades na edição. (5) O produto chega ao destinatário, que o traduz por suas sensibilidades próprias e dá um significado original.

Há um processo de significação retroalimentado, constante e conjugal. Um JS se conforma como práxis por unir dialeticamente teoria e prática em uma cadeia de desenvolvimento material e intelectual continuado, atento à pluralidade das criações e recepções. É uma estrutura produtiva que reconhece suas afetações e seu progresso aliado à prática do campo, sendo a recepção entendida enquanto terreno incontrolável e mutável. Se compreendermos, em Paulo Freire (1996), que não existe transferência de conhecimento, nem mesmo na educação formal, mas sim ambientes onde é possível uma construção conjunta de novos saberes, com troca, crítica e análise; se acreditamos que o jornalismo é uma forma de conhecimento/reconhecimento do mundo, devemos assentir que a perspectiva relacional é fundamental.

É importante verificar que a mídia utilizada para a veiculação do produto final também interfere nas estratégias de comunicação, e deve ser tomada como fator que influencia na dinâmica apresentada e o público é considerado em cada etapa. Nesta cadeia, podemos enxer-

gar uma troca de afetividades, que não substitui nem necessariamente acresce às sensações seguintes, mas que as influencia e desenvolve.

Orlandi (2007) chama a atenção para uma descentralização do verbal na comunicação diante da capacidade de compreensão do silêncio. Essa reflexão nos é cara na medida em que observamos a sensibilidade do texto como algo que extrapola as linhas e caminha de percepção a percepção pelas vias estéticas. O sublime está no movimento, nas condições de produção, em como cada fala e cada silêncio trabalham para que toda essa comunicação seja elevada do material ao espiritual, adquirindo relevância, impacto e perenidade. Também é possível alcançar a humanização do texto, entendida como descreve Antonio Candido:

(...) o processo que confirma no homem aqueles traços que reputamos essenciais, como o exercício da reflexão, a aquisição do saber, a boa disposição para com o próximo, o afinamento das emoções, a capacidade de penetrar nos problemas da vida, o senso da beleza, a percepção da complexidade do mundo e dos seres, o cultivo do humor. A literatura desenvolve em nós a quota de humanidade na medida em que nos torna mais compreensivos e abertos para a natureza, a sociedade, o semelhante. (CANDIDO, 1995, P. 249)

Por buscar apresentar a realidade em vez de representá-la, compreender um assunto em vez de explicá-lo, pensar o Jornalismo Sensível é também humanizá-lo. Por tanto, esse processo aponta para o desenvolvimento da informação, promovendo novas vias de sentido e representação do real que incluem os rastros do próprio método (expondo o profissional e prática), assim como as imperfeições da vida cotidiana e suas dinâmicas inconclusivas.

Considerações finais

A pesquisa que originou este trabalho partiu de uma inquietação sobre o atual valor da mídia, como ela é consumida e o seu propósito. Além disso, chama a atenção para a mudança de foco e interesse dos novos públicos. Essa noção faz crer que o campo não pode se manter estático sob o perigo de se tornar menos útil. Compreende-se que não há uma fórmula definitiva para o jornalismo, mas é possível contribuir para que novos olhares e perspectivas sejam lançados.

Ao verificar a sensibilidade estética como uma via de aproximação com a arte, o JS indica que um dos caminhos de resistência do jornalismo seria o estímulo ao interesse público, formando indivíduos que se sintam confortáveis em pagar pelo produto. Por isso, trabalha-se sob a perspectiva de que um jornalismo que mantenha função mercadológica e que retome protagonismo social passa primeiro pela descoberta de quais afetos são capazes de mobilizar e impulsionar os sujeitos dos novos tempos. O desafio está em encontrar formatos e abordagens capazes de, por exemplo, despir teorias conspiratórias ou opiniões infundadas, lidar com as frustrações dos sujeitos em negação e ainda assim firmar um interesse genuíno.

Sobretudo no que diz respeito ao repertório de experiências mediadas, é preciso fortalecer a noção de que existe uma inequívoca imprecisão na relação dos sujeitos com o mundo. A pluralidade, os pontos de vista alternativos e o bom estranhamento nas pautas jornalísticas podem induzir caminhos para além do que está estigmatizado. Ao trazer à vista social novos olhares, com humanidade e sinceridade, envoltos por interesse, sensualidade, técnica, profissionalismo e ética, o jornalismo é capaz de fornecer um serviço à comunidade, que é primeiro um serviço

ao outro. Esse movimento refina os ideais de esclarecimento e desenvolvimento reflexivo sobre o mundo, reduzindo a extensa faixa de imprecisão.

O jornalismo não é passível de uma só interpretação teórica porque nem mesmo existe apenas um jornalismo. É necessário pensar o campo por meio de uma sensibilidade interdisciplinar, olhando de forma cruzada produção, produto e recepção em uma formação de redes cada vez mais complexas e, por isso, mais completas. Assim, ultrapassando ideias de gênero, fez-se proveito de análises, entrevistas e uma base teórica multidisciplinar para conceituar o Jornalismo Sensível, posicionamento que prevê o uso das sensibilidades combinadas de forma consciente por uma apresentação melhor acabada da realidade. Entendemos que o uso estratégico das mais diversas técnicas dialógicas pode sempre acrescentar ao meio, apresentar novos formatos úteis às imprevisíveis demandas sociais.

THE SENSITIVE JOURNALISM AS AN EMPATHIC ALTERNATIVE TO THE POSITIVIST TRADITIONAL MODEL

ABSTRACT

Facing a chaotic communicational scenario, we verify the subjectivity as a tool used in the process of facts denaturalization from the sensitive production of informative texts. The development of a journalism that can open space to its aesthetic dimension as a possible attractive and reader's world perspectives amplifier, as an indication of the approximation of the journalistic practice itself to the art. From the Discourse Analysis, the "Sensitive Journalism" was conceptualize as an informative text that makes use of combined subjectivities during the different steps of the journalistic process (that must not be deprived of rationality and methodological objectivity) as a communication tool and pluralization of the concepts of reality. In this article, we seek to understand this matrix, that goes beyond the authorial texts styles, running through the selection of an agenda, the verification, the production, until it gets to affect the imagination and sensitivity of the reader, yet may cause an empathy stimulus.

Keywords: Sensitive Journalism. Media and Everyday Life. Narrative. Affections.

Referências

- BRUM, Eliane. **A vida que ninguém vê**. Porto Alegre: Arquipélago Editorial, 2006.
- CANDIDO, Antonio. **O direito à literatura**. In: _____. *Vários Escritos*. São Paulo: Duas Cidades, 1995.
- CHKLOVSKI, Viktor. **A arte como procedimento**. In: *Teoria da literatura. Formalistas russos*. Porto Alegre: Editora Globo, 1971.
- COLVILE, Robert. **The Great Acceleration: how the world is getting faster, faster**. Londres: Bloomsbury Paperbacks, 2016.
- DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GENRO FILHO, Adelmo. **O segredo da pirâmide**: Para uma teoria marxista do jornalismo. Série Jornalismo a Rigor, v. 6. Florianópolis: Insular, 2012.

HELLER, Agnes. **O cotidiano e a história**. 11. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2016.

LIMA, Edvaldo P. **Páginas Ampliadas**: o livro-reportagem como extensão do jornalismo e da literatura. São Paulo: Manole, 2008.

MAFFESOLI, Michael. **Elogio da Razão Sensível** – Textos Filosóficos. Petrópolis: Vozes, 1998.

MEDINA, Cremilda. **Ciência e Jornalismo**: da herança positivista ao diálogo dos afetos. São Paulo: Summus, 2008.

MORAES, Fabiana. **O Nascimento de Joicy**: transexualidade, Jornalismo e os limites entre repórter e personagem. Porto Alegre: Arquipélago Editorial, 2015.

MORETZSOHN, Silvia. **Jornalismo em “tempo real”**: o fetiche da velocidade. Rio de Janeiro: Revan, 2002.

MORIN, Edgar. Da necessidade de um pensamento complexo. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da (Orgs.). **Para navegar no século XXI**: tecnologias do imaginário e cibercultura (p. 19-42). 2. ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 1999.

ORLANDI, Eni. P. **As formas do silêncio: no movimento dos sentidos**. 6. ed. Campinas: Editora Unicamp, 2007.

ORLANDI, Eni P. **Análise de Discurso**: princípios & procedimentos. 5. ed. Campinas, SP: Pontes, 2015.

ROCHA, Victor. **Uma retomada do jornalismo sensível**. A apresentação de leituras plurais da realidade por um jornalismo dos afetos. 2020. 271 f. Dissertação (Mestrado em Mídia e Cotidiano) – Universidade Federal Fluminense, 2020.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Brasil, 2002.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas**. São Paulo: Abril Cultural, 1975, p. 164.

Submetido: 06/05/2021

Aceito: 11/11/2021

CARNE DE CONFIANÇA TEM NOME? DIZERES DISTÓPICOS NA SOCIEDADE DA TRANSPARÊNCIA^{1,2}

LUCAS DE VASCONCELOS TEIXEIRA³

TÂNIA MÁRCIA CEZAR HOFF⁴

RESUMO

Abordamos, neste artigo, as distopias presentes em enunciações sobre escândalos midiáticos que envolvem marcas e governo na sociedade da transparência. Para tanto, analisamos um *corpus* formado por reportagens sobre a empresa JBS, notadamente as interações discursivas em relação aos escândalos resultantes da operação “Carne Fraca” – realizada pela Polícia Federal –, e da gravação feita por Joesley Batista com o então presidente Michel Temer, considerando os sentidos atribuídos à “transparência” e “confiança”, com foco nas formações discursivas. Quanto ao referencial teórico-metodológico, mobilizamos autores como Han (2017), Peres-Neto (2014), Thompson (2002), bem como Baccega (2007), Orlandi (1999) e Maingueneau (1989), dentre outros. Os resultados evidenciam a permanência de distopias político-econômicas nos escândalos midiáticos da contemporaneidade brasileira, em que diferentes escândalos do passado recente ou do presente possuem recorrências que subtraem a importância de valores como confiança, sinceridade e honestidade.

Palavras-chave: Sociedade da Transparência. Discurso. Distopia. Escândalo Midiático.

Introdução

Em 2020, em meio a pandemia da Covid-19, reverberaram escândalos midiáticos sobre má utilização de verba destinada às ações de prevenção à doença e cuidado com os infectados pelo vírus. Dentre os escândalos, aquele referente aos testes e compra da vacina Coronavac⁵, da empresa Sinovac, pelo governo do estado de São Paulo evidencia a recorrência de distopias político-econômicas na sociedade brasileira contemporânea, pois a utopia da prevenção do contágio ficou obscurecida pelas disputas políticas entre governo federal e estadual. Neste exemplo, a Agência Nacional de Vigilância Sanitária (Anvisa) suspendeu os testes da referida vacina contra o novo coronavírus após a morte de um dos voluntários, medida que foi anulada

1 O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

2 Esta é uma versão revisada e ampliada de um trabalho apresentado originalmente com o título Carne de confiança tem nome? Um estudo sobre a ética na sociedade da transparência por meio dos escândalos envolvendo a JBS no IX Pró-Pesq PP – Encontro de Pesquisadores em Publicidade e Propaganda –, realizado pelo CRP/ECA/USP entre os dias 23 e 25 de maio de 2018.

3 Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de Consumo (PPGCOM-ESPM), em que foi bolsista CAPES-PROSUP. Mestre pelo mesmo programa. Doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em Administração da Universidade de São Paulo (FEA-USP). Integrante do grupo de pesquisa em Comunicação, Discursos e Biopolíticas do Consumo – BIOCON (ESPM/CNPq). E-mail: lvteixeira@gmail.com

4 Professora titular do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de Consumo (PPGCOM ESPM), doutora pela Universidade de São Paulo e pós doutora pela PUC-SP. Coordenadora do grupo de pesquisa em Comunicação, Discursos e Biopolíticas do Consumo – BIOCON (ESPM/CNPq). E-mail: thoff@espm.br

5 Disponível em: <http://www.jornaldocampus.usp.br/index.php/2020/12/pioneirismo-em-vacina-e-escandalos-quem-e-a-sinovac/>

após esclarecimento de que o voluntário faleceu por motivo não relacionado à vacina. A Anvisa adotou o procedimento padrão até que se averiguasse as circunstâncias do ocorrido. O que causou espécie foi que a suspensão havia sido comemorada pelo presidente Jair Bolsonaro como se fosse um triunfo político contra o governador João Dória, ação que incentivou contestações de ordem política, econômica e cultural por parte de grupos bolsonaristas sobre a lisura do acordo firmado entre o estado de São Paulo (via Instituto Butantã) e o laboratório chinês. Em casos como este, os apoiadores do atual presidente alegam que a fala do mandatário é espontânea, retratando uma postura sincera e transparente.

A noção de “sociedade da transparência”, proposta por Han (2017), deixa entrever que a ética política contemporânea se assemelha à ética organizacional reduzida à sua utilidade como instrumento ‘*accountable*’ (PERES-NETO, 2014), que seria capaz de conferir transparência às ações corporativas. Essa prestação de contas ou responsabilização que o termo *accountability* comporta estimula a construção de uma relação que objetiva a transparência entre governos e corporações com seus públicos de interesse (*stakeholders*).

A contemporaneidade é coagida por e pela transparência, sendo um fetiche e um novo imperativo social que não se resume ao combate à corrupção e a liberdade de informação (HAN, 2017). Trata-se de uma visão utópica que valoriza a comunicação e controle como possibilitadores de uma sociedade melhor. A polêmica da compra de vacinas da empresa Sinovac é exemplar por revelar distopia na conduta política de figuras públicas.

Utopia é, basicamente, uma projeção de sociedade harmônica e estável, na qual há solução para os problemas; enquanto a distopia está em uma posição antagônica, de desarmonia e desconstrução da vida em sociedade (BERNSTEIN, 2016). Figueiredo (2011) indica que a etimologia de utopia significa “não lugar” e que, por meio dessa palavra, identificam-se sociedades em que a paz e a felicidade são sentimentos perenes entre seus cidadãos, uma vez que existe equilíbrio entre os sujeitos e a realidade; já a distopia é o pesadelo social no qual os sujeitos se ameaçam mutuamente, a liberdade é cerceada e os meios de comunicação são totalmente controlados ou até proibidos.

Assim, cenários distópicos de diversas ordens estão presentes no cenário midiático contemporâneo, de tal modo liberdade individual, transparência empresarial, confiança e reputação são noções que tanto ganham relevo na sociedade atual quanto evidenciam representações e práticas socioeconômicas e políticas negativas. Nesta perspectiva, tomamos os escândalos midiáticos envolvendo a JBS em 2017 para reflexão, pois trata-se de exemplo fértil que bem evidencia deslocamentos de sentido e permite leitura diacrônica que traz luz às distopias presentes no cenário midiático brasileiro contemporâneo.

Portanto, temos como objetivo analisar as distopias presentes nas enunciações midiáticas sobre a empresa JBS em relação aos escândalos resultantes da operação “Carne Fraca” – realizada pela Polícia Federal –, e da gravação feita por Joesley Batista com o ex-presidente Michel Temer, considerando os sentidos atribuídos à “transparência” e “confiança”, com foco nas formações discursivas.

O referencial teórico comporta autores como Han (2017), Peres-Neto (2014), Thompson (2002), entre outros. A metodologia utilizada baseia-se na Análise de Discurso de Linha Francesa (ADF), conforme Baccega (2007), Orlandi (1999) e Maingueneau (1989), e ainda nos estudos de linguagem e ideologia de Bakhtin (1997).

O *corpus* é formado por peças da campanha publicitária “Peça Friboi. Carne confiável tem nome” e por dez reportagens de veículos de comunicação nacionais: Folha de S. Paulo, O Globo, Meio e Mensagem, Revista Exame e Isto É Dinheiro e dos portais G1, R7 e Administradores, que totalizam os resultados disponibilizados na primeira página do mecanismo de busca do Google no dia 2 de abril de 2018 ao se digitar “comunicação da JBS após o escândalo”. A inspiração para efetuar esta técnica de coleta de dados e delimitação do *corpus* partiu de artigos como o de Pereira (2017). É sabido que a lógica algorítmica não é isenta e seus resultados são dinâmicos; por isso, é relevante declarar a data da coleta e ter claro que as reportagens analisadas não cobrem todo o espectro de possibilidades de reverberações que este escândalo gerou. Com efeito, é uma das razões pelas quais propomos estudos futuros sobre este caso ao final do artigo.

A lógica capitalista contemporânea sistematicamente interfere nos vínculos de sentido. Assim, a sociedade positivista da transparência valoriza discursivamente a ética, notadamente a confiança; entretanto suas práticas têm revelado distopias nos âmbitos político-econômico e mercadológico.

Sociedade da transparência: liberdade e confiança

Para Han (2017), a sociedade atual é positivista na medida em que tenta tornar as ações operacionais, como também aplinar o tempo e converter as imagens em puramente expositivas. Desse modo, tudo se transfigura para acelerar e operacionalizar processos. Na negatividade, pelo contrário, se daria a alteridade, que questiona e retarda a comunicação rasa do igual. Ainda de acordo com o entendimento do autor, a negatividade faz com que a realidade se manifeste sem pasteurização, de forma complexa e dialógica. Enfim, uma sociedade politizada.

Conforme Aristóteles (1991) teorizou há mais de dois mil anos, o ser humano é um ser político, racional e que busca a virtude e a vida boa por meio de suas ações, experimentando para conhecer as coisas do mundo. Assim, a liberdade é fundamental para viver na pólis. Entretanto é tolhida em nossa sociedade contemporânea de controle em que predomina um vazio de sentido, de uniformização e de otimização do valor expositivo (HAN, 2017). A confiança, que é pautada pela liberdade, e produz espaços de saber e não saber, não floresce na medida em que a lógica do controle impera.

Por isso, a sociedade da transparência é uma sociedade da desconfiança e da suspeita, que, em virtude do desaparecimento da confiança, agarra-se ao controle. A intensa exigência por transparência aponta precisamente para o fato de que o fundamento moral da sociedade se tornou frágil, que os valores morais da honestidade e sinceridade estão perdendo cada vez mais importância. (HAN, 2017, p.111-112).

A coação pela transparência enseja uma dialética de liberdade na medida em que o sujeito explorado é também o explorador, pois a autoexploração vem acompanhada do sentimento de liberdade – o que a torna muito mais eficiente. Essa eficiência se dá porque, afinal, não há melhor vigia para alguém do que ele próprio.

Nesse sentido, lembramos Nietzsche quando alega que o sujeito está condenado a ser livre e que “os homens não evitam tanto ser ludibriados quanto lesados pelo engano. Mesmo nesse nível, o que eles odeiam fundamentalmente não é o engano, mas as consequências ruins, hostis, de certos gêneros de enganar” (NIETZSCHE, 2007, p.30). Transportando essa mirada para o comportamento das empresas, as consequências de suas mentiras só são hostilizadas se caírem no conhecimento do público se a infração ocasionar danos à imagem corporativa. Para John B. Thompson (2002), um escândalo, principalmente do tipo político é estabelecido na luta pelo poder simbólico e no qual reputação e confiança estão em jogo. Nesta perspectiva, Henriques e Silva (2014) entendem que o comportamento das empresas pode ser considerado criminoso por fraudes e atos de corrupção no relacionamento com o poder público ou por prejuízos/acidentes causados na operação do negócio.

A construção da marca Friboi

A campanha publicitária “Peça Friboi. Carne confiável tem nome” teve início em 2013 e segundo Alexandre Inácio, à época gestor de comunicação da marca em palestra durante o 10º Congresso Brasileiro de Marketing Rural e Agronegócio da Associação Brasileira de Marketing Rural & Agronegócio (ABMR&A)⁶ foi a primeira iniciativa com grande investimento em comunicação midiática que visava criar identidade de marca para carne, até então produto *in natura*.

Ainda segundo Alexandre Inácio, a campanha publicitária criada pela agência Lew’Lara/TBWA em agosto de 2013 já apresentava resultados considerados expressivos pela empresa, como: os açougueiros começaram a se utilizar da campanha para endossar a qualidade dos produtos que vendem; os consumidores passaram a recomendar Friboi, iniciando a formação de “embaixadores da marca”. Nas redes sociais, particularmente no Facebook, as menções saltaram de 66 ao dia para 10.886/dia e o número de fãs passou de 35 mil para 455 mil. Somam-se a isso os diversos memes que surgiram desta campanha, como os compilados pelo gestor na referida apresentação e destacados na FIGURA 1.

6 Apresentação disponível em: <<https://www.slideshare.net/BeefPoint/jbs-case-friboi-alexandre-incio>>. Último acesso em 29 dez. 2020.

FIGURA 1: Memes gerados a partir da comunicação da marca



Fonte: ABMR&A, 2018.

A confiança foi pauta de muitos memes dessa seleção do gestor. Os resultados também foram sentidos no acréscimo das vendas, no número de clientes e na presença no ponto de venda. De acordo com dados apresentados pelo referido gestor, houve ampliação nas vendas na ordem de 20,2%, aumento de 9% na base de clientes e incremento de 120% na presença dos produtos e da marca em encartes de grandes redes varejistas. Este último ponto evidencia que importantes conglomerados do varejo, como o Carrefour, passaram a se utilizar da campanha da Friboi em seus impressos para estimular suas próprias vendas, o que certamente aumentou a visibilidade da comunicação da marca de carnes e contribuiu para a formação discursiva da sua publicidade.

O endosso do ator Tony Ramos aos produtos Friboi e aos valores propagados pela campanha – qualidade e confiança – também foi fundamental para construir a lembrança da marca e “contagiar” seus clientes e *prospects*. O pesquisador João Carrascoza explica este fenômeno da seguinte maneira:

O *pathos*, a empatia que a publicidade logra estabelecer entre o público e o produto, é essencial para o contágio. Não é por acaso que, nas narrativas da publicidade, apareçam tantos tipos comuns vivenciando situações nas quais se ilustra um problema e uma solução, com o intuito de se obter a identificação do público. A identificação é uma maneira de se lograr o contágio. (CARRASCOZA, 2012, p. 106).

O garoto propaganda Tony Ramos fazia o papel de solucionador dos problemas que os tipos comuns vivenciavam nos comerciais da Friboi, estabelecendo os vínculos de sentido propostos pela comunicação mercadológica, em que os produtos são protagonistas em convívio profícuo com os sujeitos (TRINDADE; PEREZ, 2013).

Segundo Casaqui (2005), o anunciante se modula em função de um cálculo enunciativo e as mensagens comportam elementos que projetam traços de caráter, configurando assim o *ethos* da marca. Como vimos, confiança e qualidade eram os valores que se desejavam construir por meio das narrativas publicitárias. Estratégia midiática que foi muito bem-sucedida, tendo sido replicada para outra marca do grupo JBS, a Seara – que contou com Fátima Bernardes como sua porta-voz –, até eclodirem os escândalos de 2017.

Tem que manter isso, viu?!

A Operação Carne Fraca, deflagrada pela Polícia Federal em 17 de março de 2017, prendeu suspeitos relacionados a práticas ilegais na venda de carnes e embutidos. Não só a JBS, mas também a BRF (detentora das marcas Sadia e Perdigão) foram arroladas às investigações de descumprimento de normas regulatórias e sanitárias. As acusações giraram em torno de carne adulterada com ingredientes como cabeças de porco, de cheiros suspeitos mascarados com ácido em quantidade acima do permitido, de se estar embalando novamente produtos vencidos e também que ocorria exportação de cargas contaminadas com salmonela.

O outro escândalo teve início em 18 de maio do mesmo ano, quando foram divulgados os áudios da conversa entre o então presidente Michel Temer e Joesley Batista, um dos proprietários da JBS. O diálogo tem menos de quarenta minutos e sua gravação fez parte das provas que o empresário ofereceu no seu acordo de delação premiada com a Procuradoria Geral da República. O “tem que manter isso, viu?!” que dá título a essa seção é uma das frases proferidas pelo presidente da república nesse diálogo escuso.

Para Thompson (2002), a palavra “escândalo” é empregada nas últimas décadas para descrever uma transgressão moral que se torna conhecida de outros e que seja grave o suficiente para provocar uma resposta pública. Assim, são ações, acontecimentos ou circunstâncias que violam valores ou códigos morais; sejam envoltos em segredo àqueles não participantes até que o fato adquira conhecimento público; gerem desaprovação dos não participantes; provoquem a expressão pública dessa desaprovação; e também tenham a possibilidade de manchar a reputação dos indivíduos/empresas responsáveis.

Já o escândalo midiático é fruto das transformações sociais que configuraram o mundo moderno, principalmente no que tange a relação entre público e privado e os regimes de visibilidade – o escândalo não fica mais exclusivamente ligado ao que nos está fisicamente próximo, podendo se estender além das ações e transgressões originais. “A apresentação através da mídia, e o comentário da mídia, não são características secundárias ou acidentais dessas formas de escândalo: elas são parte constitutiva delas” (THOMPSON, 2002, p. 91). Os escândalos midiáticos estão, pois, fixados em meios relativamente duráveis e que podem ser consultados posteriormente em uma ação de deslocamento espaço-temporal.

Os títulos das reportagens que fazem parte do *corpus* são apresentados na TABELA 1, divididos por dia, mês e por veículo de comunicação.

TABELA 1: Presença da JBS na mídia após o escândalo em 2017

Dia e Mês	Veículo	Título da reportagem
18 de março	O Globo	Escândalo das carnes afeta credibilidade das marcas, dizem especialistas ⁷
19 de março	Folha de São Paulo	Escândalo da carne lança dúvidas sobre oferta de ações da JBS em NY ⁸
20 de março	Meio e Mensagem	A crise da carne e o efeito no consumo ⁹
21 de março	Exame	JBS e BRF investem pesado em publicidade para conter Carne Fraca ¹⁰
23 de março	Portal Administradores	O que podemos aprender com o comercial falho da JBS - Friboi? ¹¹
24 de março	Isto É Dinheiro	O contra-ataque de BRF e JBS ¹²
17 de abril	G1	Um mês após Operação Carne Fraca, JBS e BRF perdem R\$ 5,5 bi em valor de mercado ¹³
24 de maio	Meio e Mensagem	O efeito das delações no portfólio da JBS ¹⁴
30 de maio	R7	JBS enfrenta ameaça de boicote após escândalo ¹⁵
20 de junho	G1	Tony Ramos rompe contrato com a Friboi: 'Incômodo' ¹⁶

Fonte: Elaborado pelos autores

Das dez reportagens coletadas, sete tratam do escândalo da Carne Fraca sob diferentes perspectivas, como os impactos na credibilidade das marcas e implicações econômicas, enquanto apenas três repercutem a escuta telefônica de Joesley Batista. Em ambos os casos temos reportagens “no calor dos acontecimentos”, como as reportagens de março e de maio

7 Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/economia/negocios/escandalo-das-carnes-afeta-credibilidade-das-marcas-dize-m-especialistas-21080855>>. Último acesso em 29 dez. 2020.

8 Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2017/03/1867804-escandalo-da-carne-lanca-duvidas-sobre-oferta-de-acoes-da-jbs-em-ny.shtml>>. Último acesso em 29 dez. 2020.

9 Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/home/marketing/2017/03/20/a-crise-da-carne-e-o-efeito-nas-relacoes-de-consumo.html>>. Último acesso em 29 dez. 2020.

10 Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/marketing/jbs-e-brf-investem-pesado-em-publicidade-para-conter-carne-fraca/>>. Último acesso em 29 dez. 2020.

11 Disponível em: <<http://www.administradores.com.br/artigos/carreira/o-que-podemos-aprender-com-o-comercial-falho-da-jbs-friboi/103527/>>. Último acesso em 29 dez. 2020.

12 Disponível em: <<https://www.istoedinheiro.com.br/o-contra-ataque-de-brf-e-jbs/>>. Último acesso em 29 dez. 2020.

13 Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/agronegocios/noticia/um-mes-apos-operacao-carne-fraca-jbs-e-brf-perdem-r-5-bi-em-valor-de-mercado.ghtml>>. Último acesso em 29 dez. 2020.

14 Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/home/marketing/2017/05/24/o-efeito-das-delacoes-no-portfolio-da-jbs.html>>. Último acesso em 29 dez. 2020.

15 Disponível em: <<https://noticias.r7.com/economia/jbs-enfrenta-ameaca-de-boicote-apos-escandalo-31052017>>. Último acesso em 29 dez. 2020.

16 Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/midia-e-marketing/noticia/tony-ramos-rompe-contrato-com-a-friboi-incmodo.ghtml>>. Último acesso em 29 dez. 2020.

– oito das dez matérias –, e outras duas apontando reflexos dos escândalos: perda de valor de mercado e o rompimento de Tony Ramos com a JBS.

De modo geral, credibilidade, confiança e transparência norteiam o campo discursivo das reportagens. Segundo Dominique Maingueneau, campo discursivo é “um conjunto de formações discursivas que se encontram em relação de concorrência, em sentido amplo, e se delimitam, pois, por uma posição enunciativa em uma dada região” (MAINGUENEAU, 1989, p. 116). Nele se configuram espaços discursivos que, ainda para o autor, são subconjuntos dos campos que mantêm relações cruciais para a compreensão dos discursos, sempre seguindo o olhar do pesquisador.

Em reportagem do Meio e Mensagem, denominada *A crise da carne e o efeito no consumo* (TABELA 1), lemos:

Nas estratégias de gestão da marca, se uma crise na sua reputação nas mídias sociais, hoje, já traz um impacto bastante negativo e de difícil controle, imagine uma investigação encaminhada pela Polícia Federal que coloca em questão não apenas a qualidade dos produtos vendidos, mas a existência de um suposto esquema de corrupção entre fiscais do Ministério da Agricultura e grandes frigoríficos? Este é um caso singular”, diz Lage.

O acadêmico reforça que a notícia rapidamente viralizou pelas redes sociais e até mesmo os garotos-propaganda das principais marcas viraram motivos de memes e descrédito. (...). Em entrevista ao portal Ego, o ator [Tony Ramos] disse que sua relação é com a agência de publicidade, porém, que já visitou as fábricas da JBS e continua comprando produtos da marca Friboi. “Ao se juntar à Friboi de maneira tão simbiótica através de seus testemunhais, Tony deu a sua credibilidade como pessoa à marca. Portanto, Tony, você tem que ir até o fim. Segura a onda, procura entender o que está acontecendo e se transforme num real defensor da marca”, escreveu Mauro Segura, colunista do Meio & Mensagem.

Meses depois lemos na matéria *Tony Ramos rompe contrato com a Friboi: ‘Incômodo’* (TABELA 1) que o garoto propaganda Tony Ramos não seguiu o conselho do colunista de Meio e Mensagem, ou seja, não “segurou a onda”. Os memes que antes eram positivos mudaram rapidamente, na velocidade das críticas nas redes sociais. Apesar de alegar que sua relação era com a agência de publicidade, teve receio de que sua credibilidade fosse arranhada pelos escândalos da JBS e decidiu romper o contrato.

Em entrevista à Radio Gaúcha nesta terça-feira (20), o ator disse que “foi surpreendido como todo mundo” pela “crise institucional” gerada pela delação dos controladores da JBS e que a manutenção da parceria com a marca se tornou um “incômodo”.

“Com essa delação, há uma crise institucional e, ao mesmo tempo, um incômodo da minha parte em continuar prestando meu nome a um produto – esse eu não me envergonho, não me arrependo e continuarei a dizer como homem de palavra que sou, anunciei aquilo que eu consumia”, disse. “Vejo que nessa confusão enorme de informações, eu não emprestaria mais o meu nome... É simples assim, uma equação de primeiro grau”, acrescentou.

A partir dos enunciados é possível inferir que, se não ocorresse o segundo escândalo, o ator teria grandes chances de continuar atrelando a sua imagem ao frigorífico, pois diz que não se arrepende e que anunciou o que consumia. O verbo “consumir” no passado dá uma conotação um tanto quanto paradoxal, deixando dúvidas se não há mesmo arrependimento. Para Bakhtin

(1997), a consciência individual forma-se ao ser impregnada de conteúdo ideológico e semiótico e no processo de interação social. Além disso, é na linguagem que se estrutura a consciência.

O escândalo midiático da JBS seguiu caminho oposto ao que normalmente acontece, em que são as empresas que costumam ter problemas com atos condenáveis e palavras proferidas indevidamente por celebridades que endossam suas campanhas publicitárias. Retomando Nietzsche (2007), teme-se menos a mentira do que os prejuízos provocados por ela. Nesse sentido, o ator Tony Ramos continuar vinculado à Friboi em uma celeuma política dessas proporções contrariaria o sentido de moralidade, do homem de palavra.

Segundo Bakhtin (1997), a palavra é um signo neutro e que pode, portanto, assumir qualquer ideologia.

Um signo não existe apenas como parte de uma realidade, ele também reflete e refrata uma outra. Ele pode distorcer essa realidade, ser-lhe fiel, ou apreendê-la de um ponto de vista específico, etc. Todo signo está sujeito aos critérios de avaliação ideológica (isto é: se é verdadeiro, falso, correto, justificado, bom, etc.). O domínio do ideológico coincide com o domínio dos signos: são mutuamente correspondentes. Ali onde o signo se encontra, encontra-se também o ideológico. (BAKHTIN, 1997, p. 32).

Além disso, nessa relação dialógica que penetra em todas as relações sociais são geradas as formações discursivas e os campos de sentido que refletem e refratam a realidade em transformação. Discursos que revelam a linguagem e a ideologia se manifestando de modo articulado (BACCEGA, 2007), ou seja, a ideologia é um recorte a partir do qual nos inserimos no mundo e a linguagem a arena em que as lutas são travadas.

Inserção no mundo que ganha visibilidade por meio da internet e nas falas dos sujeitos nas redes sociais. Respectivamente, as reportagens *O efeito das delações no portfólio da JBS* (TABELA 1) e duas passagens do texto *JBS enfrenta ameaça de boicote após escândalo* (TABELA 1) trazem analistas de mercado avaliando os possíveis boicotes que o frigorífico poderia sofrer.

"Na internet, já são vários os pedidos de boicote à empresa e suas marcas", diz Valdeci Verdelho, da Verdelho Associados. Segundo ele, no entanto, é preciso considerar alguns aspectos quando se fala de boicote. "Engajamento total em chamados de boicote não faz parte da cultura do consumo nacional. Não há registro de empresas que tenham sido profundamente abaladas em função de movimento como este. Chamados a boicote que não sejam fundamentados em falhas ou problemas, tendem a ficar restritos a grupos mais politizados", diz Verdelho.

Na opinião do advogado e coordenador do curso de compliance da FGV (Fundação Getúlio Vargas) Salim Saud Neto, "o consumidor é o grande motor do boicote" (...) "Eu entendo que o consumidor se sinta lesado, que a empresa tenha que vender alguns ativos, pagar multa. Mas a gente tem que considerar que a JBS gera riqueza, dá emprego. O boicote à JBS não me parece uma ideia inteligente do ponto de vista de cidadania. Se essa empresa quebrar, o prejuízo vai ser ainda maior. Seria, talvez, ingênuo, achar que uma empresa desse tamanho a gente consiga substituir facilmente", afirma.

Posições que reconhecem a voz ativa dos sujeitos, notadamente no papel de consumidores, mas também refletem e refratam signos ideológicos *pro business*, sendo que o coordenador do curso de *compliance* da FGV ainda é mais explícito ao argumentar que o boicote não seria uma postura "cidadã". Compreende-se assim que o analista seja pouco afeito ao interdiscurso,

às representações espontâneas, abertas e instáveis dos sujeitos (MAINGUENEAU, 1989). Já as empresas, que outrora somaram forças para otimizar suas vendas, teriam o direito ao boicote respeitado, já que seria “para manter a saúde dos negócios”, como apresentado nos excertos da reportagem *JBS enfrenta ameaça de boicote após escândalo* (TABELA 1).

Grandes clientes da JBS têm política de tolerância zero com corrupção e avaliam punições contra empresa. É o caso do Grupo Pão de Açúcar, controlado pelo francês Casino, que já notificou a JBS. “A companhia já solicitou esclarecimentos acerca das recentes notícias divulgadas, no que diz respeito à relação das empresas fornecedoras e os fatos mencionados, bem como as salvaguardas adotadas pela companhia e a implementação de mecanismos de compliance e integridade, com o objetivo de prevenir novos atos de corrupção na empresa”, disse o GPA em nota.

Já o Carrefour diz que “aguarda o desfecho do caso” envolvendo a JBS. A empresa ainda acrescenta que “não tolera nenhuma prática ilícita e tem como princípio fundamental o combate à corrupção em todas as suas formas em linha com seu Código de Conduta do Fornecedor”.

É a ética organizacional reduzida à utilidade de instrumento *accoutable* apresentada por Peres-Neto (2014). Em vista disso, a JBS teve que prestar contas aos seus públicos de interesse – pelos fragmentos acima é possível questionar se os consumidores finais foram sua prioridade.

A justificativa da empresa baseada no fato de ser auditada com frequência, sendo transparente para com seus *stakeholders*, e também no questionamento à transparência da investigação é típica de um discurso corporativo do tipo autoritário – aquele em que, para Orlandi (1999) – a polissemia é contida, com o locutor se colocando em uma posição superior. A transparência se enquadra no sentido de Han (2017), com a empresa levantando dúvidas, já que não podia controlar o andamento das investigações. Os trechos da reportagem *Escândalo da carne lança dúvidas sobre oferta de ações da JBS em NY* (TABELA 1) destacam esse tipo de argumentação.

Em nota divulgada na sexta (17) sobre a investigação, a companhia afirmou que a qualidade de seus produtos “é a sua maior prioridade” e a razão de ter se transformado na maior empresa de proteína do mundo. A empresa destacou que, no despacho da Justiça, não há menção a irregularidades sanitárias da JBS e que nenhuma de suas fábricas foi interdita.

Segundo a JBS, por exportar carne para mais de 150 países, como EUA, Alemanha e Japão, a companhia é anualmente auditada por missões sanitárias internacionais e pelos clientes.

Ainda por meio de nota, a JBS disse que “não compactua com desvios de conduta e tomará todas as medidas cabíveis”. E que reitera “seu compromisso histórico com o aprimoramento das práticas sanitárias”.

A JBS também divulgou um comercial em mídia aberta e nas redes sociais para corroborar com a nota oficial. Chegou a reativar seu canal de comunicação no Twitter, na oportunidade inativo há cerca de dois anos, conforme verificado pela reportagem *JBS e BRF investem pesado em publicidade para conter Carne Fraca* (TABELA 1), da qual são destacados os fragmentos abaixo.

Maior frigorífico do mundo, a JBS veiculou um anúncio no sábado à noite na Rede Globo afirmando que a decisão judicial na Operação Carne Fraca não mencionava irregularidades em termos de qualidade envolvendo a empresa e que os casos “lamentáveis” citados pela imprensa não envolviam qualquer uma de suas marcas.

Uma versão impressa do anúncio nos jornais é o primeiro resultado que aparece quando se busca no Google o nome da empresa. A JBS até reativou sua conta no Twitter, que havia sido usada pela última vez em 2015.

A formação discursiva presente na justificativa da marca, *compliance*, auditorias, menções sobre a “qualidade dos produtos como prioridade” foram traídas por uma data de validade vencida, conforme retratado na FIGURA 2.

FIGURA 2: Frame do comercial. Ao centro a validade de 2013 usada na propaganda de 2017



Fonte: Portal G1¹⁷

O Portal Administradores – dentre as dez matérias selecionadas, o veículo de menor circulação – foi o que deu maior destaque a esse não-dito da JBS por meio da reportagem *O que podemos aprender com o comercial falho da JBS - Friboi?* (TABELA 1). Trata-se de um deslize menos grave do que os delitos aqui elencados, mas que certamente enfraquece a narrativa de defesa da marca. Ou nas palavras de Thompson (2002), ocorreu aqui uma “transgressão de segunda ordem” – caracterizada pela transferência de atenção de uma infração original para uma série de ações que objetivam esconder a transgressão. Porém, como o autor salienta, existe o perigo da contra-afirmação abastecer ainda mais o escândalo. A confiança almejada pela Friboi foi minada. E até o caso do comercial com o vegetariano Roberto Carlos fingindo que comia carne foi lembrado, como no texto *O efeito das delações no portfólio da JBS* (TABELA 1) do qual separamos no excerto.

Yara Moraes, professora de relações públicas da FAAP, explica que a JBS conseguiu construir marcas fortes, mas não teve o mesmo êxito com o lado institucional. “Com investimentos pesados em mídia massiva, a JBS conquistou o consumidor com anúncios com os testemunhais do ator Tony Ramos. No quesito ações mercadológicas foi campeã, no institucional, não caminhou tão bem assim. O primeiro tropeço surgiu ao contratar o cantor e compositor Roberto Carlos para seus comerciais e gerenciar uma crise como reflexo”. Na ocasião, em nota, a JBS esclareceu que o filme foi produzido a partir de imagens de arquivo. (...). Para Yara, a reputação da JBS é frágil sem o alicerce que a norteava: confiança.

A perda de confiança também foi materializada no ponto mais delicado para as empresas, a lucratividade. O texto *O contra-ataque de BRF e JBS* (TABELA 1) coloca isso em números.

17 Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/midia-e-marketing/noticia/jbs-comete-gafe-e-mostra-imagem-de-picanha-de-2013-em-comercial.ghml>>.

As propagandas com o ator Tony Ramos, por exemplo, ajudaram a Friboi a poder vender por, pelo menos, R\$ 0,03 a mais por quilo as suas peças. O risco, agora, seria ver todo esse investimento de longo prazo ruir em poucas horas. "O escândalo afeta diretamente a confiança que construíram com o consumidor", diz Ana Luisa de Castro Almeida, presidente da Reputation Institute Brasil, que presta consultoria de imagem a grandes empresas.

O que antes gerava dividendos derreteu rapidamente. De acordo com uma das fontes que compõem o *corpus* da pesquisa, o portal de notícias G1, esses dois escândalos com distância temporal de pouco mais de três meses fizeram com a redução de valor de mercado da JBS no período chegasse a mais de quinze bilhões de reais. Em 2020, a empresa JBS alcança R\$ 67 bilhões de faturamento, com aumento de 32,9% em relação a 2019, segundo a Economática, empresa de informações financeiras. Conforme Henriques e Silva (2014), "os crimes corporativos, assim como qualquer crime, só são punidos através de sua reconstituição discursiva, que permite expor os fatos em sua materialidade e julgamento, como história coerente e comprovável" (p. 73). A julgar pelo faturamento da empresa em 2020, a distopias reveladas pelo escândalo midiático de 2017 parecem arrefecidas pelas operações de mercado, nacional ou internacional.

Considerações finais

Os escândalos da JBS também nos dizem algo sobre a natureza do poder em uma sociedade capitalista e sobre sua fragilidade, mesmo para grandes conglomerados empresariais, pois boa reputação e da confiança são valores reiteradamente mencionados pela mídia como valores fundamentais para as marcas.

A partir do *corpus* analisado, observamos as formações discursivas relativas à corrupção e fraude nas enunciações midiáticas acerca dos escândalos envolvendo a empresa JBS, o que bem exemplifica como se caracterizam as distopias recorrentes da sociedade brasileira. Considerando que a utopia de uma sociedade ideal no contemporâneo está alicerçada na ideia de que o mercado, as marcas e seus produtos podem garantir eficiência, qualidade, produtividade e igualdade de condições e disputas de poder, as distopias identificadas no *corpus* revelam algo fora do lugar em relação à visão positivista da sociedade e à ideia de transparência e controle.

Os achados da análise permitem entrever que as distopias político-econômicas presentes no nível das interações discursivas se manifestam no favorecimento da empresa JBS por meio de negociações ilícitas junto a instâncias do governo federal, nas práticas de remarcação de data de validade de produtos e de alteração do produto visando mascarar sua aparência. Nesta perspectiva, a permanência de distopias político-econômicas em escândalos midiáticos que envolvem marcas e políticos sugere que as representações negativas, de cada marca ou figura pública isoladamente, são dizeres que confundem nossa visão sobre as distopias.

O valor atribuído à transparência associado à ideia de que é possível melhorar a sociedade por meio das práticas de mercado, que seriam supostamente melhores que as práticas do governo instituído, desvelam o imaginário neoliberal positivista contemporâneo e as utopias que o constituem. As distopias identificadas no *corpus* analisado abrem a possibilidade de estudos futuros: sobre os impactos de longo prazo dos supracitados escândalos na comunica-

ção publicitária de grandes marcas, bem como para a análise da dimensão política implicada na relação das marcas com seus consumidores, tal como apresentada pela mídia, na sua multiplicidade de vozes e enfoques.

DOES RELIABLE MEAT HAVE A NAME? DYSTOPIAN SAYINGS IN THE SOCIETY OF TRANSPARENCY

ABSTRACT

In this article, we address the dystopias in statements about media scandals involving brands and government in the society of transparency. In order to accomplish this objective, we analyzed a corpus formed by media coverage about the company JBS, notably the discursive interactions in relation to the scandals resulting from the operation "Carne Fraca" – carried out by the Federal Police –, and the recording made by Joesley Batista with the former President Michel Temer, considering the meanings attributed to "transparency" and "trust", with a focus on discursive formations. The theoretical-methodological framework is composed of authors such as Han (2017), Peres-Neto (2014), Thompson (2002), as well as Baccega (2007), Orlandi (1999) and Maingueneau (1989), among others. The results show the permanence of political-economic dystopias in the media scandals of contemporary Brazil, in which different scandals at the present time or the ones in the recent past have recurrences that subtract the importance of values such as trust, sincerity and honesty.

Keywords: Society of Transparency. Discourse. Dystopia. Mediatic Scandal.

Referências

- ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. São Paulo: Nova Cultural, 1991.
- BACCEGA, M. A. "O Campo da comunicação". In: BARROS FILHO, C.; CASTRO, G. **Comunicação e práticas de consumo**. São Paulo: Saraiva, p.79-86, 2007.
- BAKHTIN, M. "Estudo das ideologias e filosofia da linguagem". In: BAKHTIN, M. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, p. 31-38, 1997.
- BERNSTEIN, S. Utopia e Ucronia: concepções da sociedade futura. **Revista Sociologia em Rede**, vol. 6 n. 6, p. 302-309, 2016.
- CARRASCOZA, J. "A cena de consumo: um detalhe da estética publicitária". In: ROCHA, R.; CASAQUI, V. **Estratégias midiáticas e narrativas do consumo**. Porto Alegre: Sulina, p. 98-119, 2012.
- CASAQUI, V. Publicidade, marcas e análise do *ethos*. **Revista Comunicação, Mídia e Consumo**. São Paulo: v. 2, n. 4, p. 103-122, 2005.
- FIGUEIREDO, C. D. A cidade distópica como construção utópica: uma discussão sobre a cidade como objeto da comunicação. **Revista ECO-Pós**, v. 14, n. 1, p. 116-129, 2011.
- HAN, B. C. **A sociedade da transparência**. Petrópolis: Vozes, 2017.
- HENRIQUES, M. S.; SILVA, D. R. Vulnerabilidade dos públicos frente a práticas abusivas de comunicação empregadas por organizações: limitações para o monitoramento civil. **Comunicação e Sociedade**, v. 26, p. 162-176, 2014.
- MAINGUENEAU, D. "Do discurso ao interdiscurso". In: **Novas tendências em análise do discurso**. Campinas: Pontes; Unicamp, p. 111-128, 1989.

NIETZSCHE, F. "Sobre verdade e mentira no sentido extra-moral". In: **Sobre verdade e mentira**. São Paulo: Hedra Cultural, 2007.

ORLANDI, E. **Análise de Discurso**: princípios e procedimentos. Campinas: Pontes, 1999.

PEREIRA, C. S. Despertando para a cultura material: representações midiáticas do café e do chocolate na publicidade. **E-Compós**, v. 20, n. 1, p. 1-22, 2017.

PERES-NETO, L. Ética, comunicação e organizações: uma crítica à conversão da accountability e da transparência em metas corporativas. **Lumina** (UFJF), v. 8, p. 1-18, 2014.

THOMPSON, J. B. **O escândalo político**: poder e visibilidade na era da mídia. Petrópolis: Vozes, 2002.

TRINDADE, E.; PEREZ, C. "Rituais de consumo: dispositivos midiáticos de articulação de vínculos de sentidos entre marcas e consumidores." **Anais IX Seminário Internacional Imagens da Cultura - Cultura das Imagens**. São Paulo: ECA/USP, p. 1-12, 2013.

Submetido: 7/02/2021

Aceito: 10/03/2021

COMUNICAÇÃO, SAÚDE E ATITUDES: UM TESTE EXPERIMENTAL COM CAMPANHAS DE PREVENÇÃO E CUIDADOS SOBRE A AIDS JUNTO A JOVENS UNIVERSITÁRIOS

MARIALVA MOTA RIBEIRO¹
ADINAN CARLOS NOGUEIRA²

RESUMO

Considerando o efeito *framing* (teoria dos prospectos) como recurso persuasivo na publicidade, este artigo busca avaliar campanhas do programa governamental brasileiro de prevenção e cuidados sobre a AIDS - Síndrome da Imunodeficiência Adquirida - para verificar se as abordagens são capazes de modificar o nível de conhecimento, o comportamento e as atitudes dos jovens referentes ao vírus da AIDS. Para tanto procedeu-se a estudos bibliográficos e um teste experimental realizado com acadêmicos de uma Instituição de Ensino Superior privada localizada no sul do Estado de Minas Gerais, a fim de identificar qual efeito *framing* se mostra mais eficiente no público-alvo da pesquisa em relação ao vírus da AIDS. Teoricamente, apresenta-se as técnicas de persuasão e argumentação, o apelo emocional como influenciador em campanhas publicitárias, e a teoria dos prospectos, para entender, por meio do teste realizado, como uma mensagem estruturada positiva ou negativamente pode mudar a decisão de um indivíduo. Desse modo, observou-se que o uso de aspectos negativos em campanhas de prevenção é mais efetivo para modificar o comportamento de risco dos jovens, possibilitando concluir que o *framing* negativo, quando utilizado de maneira correta, causará impacto positivo, mudando o comportamento de um indivíduo em relação a AIDS na atualidade.

Palavras-chave: Teoria dos Prospectos. Campanhas de Prevenção. AIDS.

Introdução

Desde o primeiro caso diagnosticado no Brasil em 1980, a epidemia da Síndrome da Imunodeficiência Adquirida (SIDA), mundialmente conhecida pela sigla em inglês AIDS, tem passado por profundas mudanças em seu perfil sócio-epidemiológico. Devido a sua magnitude e complexidade no seu surgimento, tornou-se um grave problema de saúde pública, desafiando a comunidade científica e a sociedade em geral na busca de soluções que visam o controle e combate de sua disseminação (REIS, 2010).

- 1 Graduada em Engenharia Civil (1992), pela Faculdade de Engenharia Civil de Itajubá - FECEI, e em Matemática (1997), pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras FAFI, especialista em Qualidade e Produtividade (1994) e mestre em Ciências em Engenharia de Produção (2000) pela Escola Federal de Engenharia de Itajubá - EFEI. Docente na Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais - PUC MINAS - campus Poços de Caldas - MG desde 2001, lecionando em cursos de graduação (Administração e Engenharia Civil) e pós-graduação (*latu sensu*), coordenadora do curso de Especialização em Gestão de Edificações e de Espaços Urbanos desde 2019 e graduanda em Direito desde 2021.
- 2 Possui graduação em Publicidade e Propaganda pela Fundação Armando Álvares Penteado (1992), pós-graduação em Gestão Estratégica de Marketing pela PUC-MINAS, mestrado em Administração e Desenvolvimento Organizacional - Superintendência Nacional da CNEC (2007) e doutorado em Ciências da Comunicação pela Universidade Lusófona (Lisboa/Portugal). Também é diretor da Agência Cervantes, professor assistente IV da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais e professor na Unifae.

Nesse contexto, a mídia de massa tem assumido, cada vez mais, importante participação na educação sobre riscos relacionados à saúde humana, com campanhas de utilidade pública dedicadas à prevenção a várias doenças tais como a AIDS, à dependência ao álcool e às drogas, à importância da amamentação e da vacinação e a alguns tipos de câncer. (MAYER; AVILA, 2010).

Por meio da observação mais atenta das peças publicitárias, nota-se como as abordagens das campanhas de prevenção foram modificando com o passar do tempo, funcionando como uma espécie de interlocutor dos rumos da epidemia. As campanhas de saúde objetivam estimular a atenção, a mudança de atitude e uma alteração significativa de comportamento em relação a determinado assunto ou ideia (POLISTCHUCK, 1999).

Neste artigo, visa-se avaliar campanhas do programa governamental brasileiro de prevenção e cuidados sobre a AIDS, de diferentes abordagens, negativa e positiva respectivamente, a fim de verificar se elas são capazes de modificar o conhecimento, o comportamento e as atitudes dos jovens referentes ao vírus da AIDS na atualidade.

Para tal, questiona-se: as mudanças nas abordagens das campanhas publicitárias de prevenção e cuidados sobre a AIDS, veiculadas pelo Ministério da Saúde - MS, no Brasil, refletem nas atitudes dos jovens referentes à referida síndrome atualmente? O efeito *framing* negativo é mais persuasivo do que o *framing* positivo, nas intenções de desempenhar comportamentos de prevenção e cuidado, com o propósito de diminuir a taxa de incidência da doença entre eles?

A fim de responder tais questionamentos, testou-se a hipótese de que após anos de descoberta da AIDS está havendo uma mudança comportamental e de atitude das pessoas de não se importarem mais com o assunto, e que quando utilizado o efeito *framing* negativo, que significa apresentar o tema com enfoque negativo, há uma maior propensão em mudança de atitude em relação à prevenção.

Apresentam-se a seguir o embasamento teórico deste artigo, iniciando com o discurso publicitário e a argumentação e finalizando com uma sucinta história da AIDS no Brasil e a participação da comunicação. Para que o artigo alcançasse os seus objetivos, apresenta-se a metodologia utilizada, culminando na análise dos dados obtidos durante a pesquisa realizada.

O discurso publicitário e a argumentação

Partindo do pressuposto de que toda comunicação tem por objetivo fundamental a transmissão de uma mensagem e que a persuasão, por sua vez, é inerente a todo e qualquer ato de comunicação, infere-se que o discurso publicitário, essencialmente dotado de argumentações é construído de modo a persuadir o receptor a respeito da mensagem que está sendo veiculada (MIRANDA, 2012).

É de fundamental importância entender as campanhas publicitárias em saúde como elementos de mudança comportamental, por meio da estruturação da mensagem utilizada. A efetividade da mensagem está relacionada com o seu poder de persuasão, ou seja, pela capacidade de influenciar as crenças, atitudes ou ações de uma pessoa (KEMMERICH, 2016).

A informação pode alterar a mudança inicial de comportamento, como, por exemplo, o que ocorre mais cedo numa epidemia antes do conhecimento se tornar relativamente generalizado, em oposição à manutenção de tais comportamentos ao longo do tempo (FISCHER; FISCHER, 1992).

Segundo Corcoran (2007), a comunicação de saúde e os processos que ela utiliza têm papel essencial em qualquer ação que promova a melhoria da saúde de um indivíduo. As mensagens conseguem fazer com que ele pense no sentido de escolhas saudáveis, desde que se saiba comunicá-las.

São necessárias estratégias que visem atingir os objetivos de uma mensagem persuasiva, com apelos e abordagens diferenciadas quanto aos públicos receptores. Para tal, tem-se a persuasão, como processo, que trata os efeitos gerados no seu receptor pela mensagem recebida, tornando-se relevantes para o objeto desejado da mensagem (NOGUEIRA; DAMÁSIO; SANTOS JUNIOR, 2016).

Nesse contexto, a Teoria dos Prospectos (TVERSKY; KAHNEMAN, 1981) destaca que o viés cognitivo de um indivíduo pode apresentar grande influência no fator de decisão. Possibilitando a mudança de uma preferência entre alternativas distintas ao alterar a apresentação de um determinado problema. Tversky e Kahneman (1981) designaram a ocorrência desse fenômeno como efeito *framing*, que pode ser positivo ou negativo, utilizados para descrever duas formas de apresentar a mesma informação.

Acredita-se, entretanto, que as pessoas respondam de maneira diferente a uma ideia quando ela é apresentada com efeito *framing* diferente (ROTHMAN et al., 1993 apud MAYER; AVILA, 2010). Considerando que maior importância é dada à avaliação negativa do que à avaliação positiva de um dado objeto, o *framing* negativo de uma mensagem é considerado mais efetivo que o *framing* positivo (MATOS; VEIGA, 2004 apud MAYER; AVILA, 2010).

Destaca-se, entretanto, que os resultados obtidos com o efeito *framing* são suscetíveis ao valor que cada indivíduo dá a uma informação ou situação e pela postura individualizada em relação aos riscos gerados pelos resultados percebidos – ganhos ou perdas (MAYER; AVILA 2010).

No âmbito da saúde, a informação e a comunicação devem garantir que cada indivíduo ou coletividade desenvolva competências que lhe permita ocupar papel de destaque nas mudanças efetivas ocorridas na vida de cada indivíduo ou da sociedade (ARAÚJO, 2013).

Comunicação e Saúde

Em 1920, para reorganizar os serviços de saúde no Brasil, foi regulamentado, pelo Decreto nº 3.987 (BRASIL 1920), o Departamento Nacional de Saúde Pública (DNSP), com os objetivos de combater epidemias e prover a adoção de ações higiênicas no país. Buscando alcançar seus propósitos, o DNSP usou como estratégia a educação sanitária e a propaganda, com a criação, em 1923, do Serviço de Propaganda e Educação Sanitária. (CARDOSO; ARAÚJO, 2019). Desde então, a comunicação passou a ser utilizada a favor das políticas de saúde pública brasileira.

Nos dias atuais, o Brasil ainda cuida, por meio do Sistema Único de Saúde (SUS), do combate de epidemias e da promoção e adoção de medidas higiênicas. A área de Saúde Pública é de grande interesse e importância para a população e a comunicação dá a oportunidade para uma interação maior entre população e o SUS (ARAÚJO, 2013).

As primeiras campanhas oficiais de prevenção e cuidados sobre a AIDS se iniciaram na primeira metade dos anos 1980. No primeiro momento, elas seguiam duas estratégias básicas: a primeira tinha um cunho mais informativo, que visava basicamente divulgar o que se sabia sobre as reais formas de contaminação que, na verdade, pouco se sabia, e a segunda, mais alarmista, voltada para a intimidação. No começo da epidemia, muito se especulava sobre as reais formas de contaminação e quem estaria suscetível à contaminação da doença. (PORTINARI; WOLFGANG, 2013)

Partindo do pressuposto de que uma atitude precede um comportamento, faz-se necessário entender um pouco sobre a história da AIDS no Brasil e como as propagandas de prevenção podem influenciar as atitudes do público-alvo de forma a mudar o comportamento de não prevenção que tem sido observado nos últimos anos.

Vale ressaltar que o conteúdo apresentado nas campanhas publicitárias sempre esteve relacionado ao momento sobre as descobertas do vírus e seus males, ou seja, ao passo que se descobria sobre essa nova doença, as campanhas acompanhavam para informar corretamente a população.

A história da AIDS no Brasil e a participação da comunicação

Escrever sobre a história da AIDS no Brasil é um grande desafio, visto o tamanho do país e a quantidade ínfima de informações, muitas vezes controversas e incompletas, produzidas sobre o assunto pelas instituições governamentais e não-governamentais, principalmente, em seus anos iniciais. Muitas das ações foram tomadas em situações de urgência, justificando, parcialmente, a dificuldade em encontrar informações precisas e completas.

Em 1980, diagnosticaram o primeiro paciente com AIDS no Brasil, nos grupos de homossexuais ou bissexuais, mas, até então, não se tinha um nome para a doença, que foi classificada como uma doença misteriosa. Por ter sido conceituada somente em 1982, o Sistema de Vigilância Epidemiológica do MS considera que nessa data diagnosticou-se a doença pela primeira vez no Brasil (HISTÓRICO DA AIDS, 2019).

O primeiro Programa de Controle da AIDS no Brasil foi proposto em 1984, pela Secretaria de Saúde do Estado de São Paulo e "em 1985 foi criada e fundada a primeira Organização não-governamental de luta contra a AIDS, a pioneira no Brasil e na América Latina, definida como Grupo de Apoio à Prevenção à AIDS (GAPA)." (HISTÓRICO DA AIDS, 2019). Nesse ano, vários foram os fatos que marcaram a história da AIDS no Brasil, destacando-se a disponibilização para diagnóstico do primeiro teste anti-HIV; a criação de um programa federal de controle da AIDS, que atualmente é o Departamento de Doenças Sexualmente Transmissíveis (DST), AIDS

e Hepatites Virais, juntamente com a descoberta da primeira ocorrência de transmissão de mãe grávida para o bebê, ou seja, transferência vertical. (HISTÓRIA DA ..., 1985/2018).

Inicialmente, nos anos 1980, o foco das campanhas brasileiras era o caráter mortal da doença e a sua prevenção, utilizando de chavões tais como "Quem vê cara não vê AIDS". Por anos o medo foi o cerne das campanhas de prevenção. Na segunda metade dos anos 1980, utilizou-se de comerciais de televisão por ser um meio de comunicação de massa e de amplo alcance, de acordo com as autoridades da saúde da época. (PORTINARI; WOLFGANG, 2013)

Em 1986 foi criado o Programa Nacional de DST e AIDS. (HISTÓRIA DA ..., 1986/2018). Em 1987, dentre todos os acontecimentos relacionados à história da AIDS, destaca-se que a Assembleia Mundial de Saúde, com auxílio da Organização das Nações Unidas (ONU), determinou o dia 1º de dezembro no Dia Mundial da Luta contra a AIDS, como uma maneira de conscientizar a população acerca da doença. Nesse mesmo ano, confirmou-se que no Brasil já havia 2.775 casos da doença, criou-se o primeiro Centro de Orientação Sorológica (Coas) em Porto Alegre (RS) e os Ministérios da Saúde e do Trabalho incluíram as DST/AIDS na Semana Interna de Prevenção de Acidentes no Trabalho e Saúde (HISTÓRIA DA ..., 1987/2018).

No mesmo ano, vinculou-se a primeira campanha governamental no Brasil, intitulada "AIDS você precisa saber evitar", seguida pela campanha "AIDS, pare com isso!"; utilizando-se de uma série de filmes informativos veiculados durante os dois anos seguintes pelo Ministério da Saúde. Essas campanhas trabalharam com duas temáticas: a primeira, informativa, apresentando as possíveis formas de contaminação e as práticas consideradas de risco; a segunda, a desestigmatização do soropositivo por meio de mensagens de estímulo à convivência, aceitação e intimidade entre o soropositivo e as demais pessoas, utilizada mundialmente como tema na segunda metade dos anos de 1980 (PORTINARI; WOLFGANG, 2013).

Em 1988, adotou-se o 1º de dezembro como o Dia Mundial de Luta contra a AIDS, foi criado o Sistema Único de Saúde - SUS, o Ministério da Saúde iniciou o fornecimento de medicamentos para tratamento da AIDS, foi diagnosticado o primeiro caso de AIDS na população indígena e morreu o cartunista Henrique de Souza Filho, o Henfil, aos 43 anos, com AIDS. (HISTÓRIA DA ..., 1988/2018). Em 1991, dez anos depois de a doença ser identificada, a ONU publicou que 10 milhões de pessoas estavam infectadas pelo vírus HIV (Vírus da Imunodeficiência Humana, em português) pelo mundo, e 11.805 casos da doença no Brasil. (HISTÓRIA DA ..., 1991/2018)

Em 1992, ocorreu o primeiro estudo sobre a relevância da DST como um fator para a propagação da HIV, aumentando o contágio em até 18 vezes. No mesmo ano, o Ministério da Saúde englobou os recursos para o tratamento de prevenção contra a AIDS na tabela do SUS, iniciando o credenciamento dos hospitais no tratamento da doença e lançando a campanha "Vamos todos contra a AIDS de mãos dadas com a vida" e os casos de AIDS chegaram a 14.924. Em 1993, iniciou a participação da AIDS no Sistema Nacional de Notificação de Doenças (SINAN). No ano seguinte, ocorreu um acordo com o Banco Mundial, gerando ações para o controle e para a prevenção das DSTs e da AIDS. A partir disso, passaram a ser realizados estudos e diagnósticos em crianças com a síndrome, totalizando, nessa data, 18.224 casos de AIDS no Brasil. (HISTÓRIA DA ..., 2019)

As questões da prevenção em campanhas veiculadas a partir de 1993 se diferenciavam conceitualmente daquelas apresentadas nos primeiros anos da epidemia. Aos poucos, foi abandonado o discurso de morte e das manifestações polêmicas, como a expressão “grupos de risco”. Uma nova campanha, lançada pelo programa brasileiro de prevenção em 1993, apresentou uma linguagem que difere completamente das veiculadas nos primeiros anos. Intitulada “você tem que aprender a transar com a existência da AIDS” com base em uma sexualidade amparada pelas práticas do “*safer sex*” (PORTINARI; WOLFGANG. 2013).

Com objetivo de diminuir o número de casos de contaminação pelo vírus HIV durante as festividades carnavalescas e alertar sobre as consequências da não utilização de preservativo, em 2000, lançou-se a campanha intitulada “Prevenir é tão fácil quanto pegar”. (CAMPANHA DE ..., 2000). Enfatizando o discurso da camisinha como protagonista de qualquer relação sexual, ela se tornou o principal meio de prevenção.

Em 2001, a campanha intitulada “Não importa de que lado você está, use camisinha” procurou motivar o uso do preservativo, focalizando os riscos e a vulnerabilidade individual; mostrava dois lados, a camisinha “anjo” que seria o lado “bom”, e a camisinha “capetinha”, que seria o lado “mau”. As figuras utilizadas nas peças não causavam emoções pavorosas, mas sim uma abordagem mais descontraída (CAMPANHA DE ..., 2001).

No ano seguinte, utilizando de muito humor, a campanha lançada no carnaval pelo Ministério da Saúde foi intitulada “Sem camisinha nem pensar”. O foco, mais uma vez, foi o uso de preservativo, visando reduzir a incidência da doença, principalmente, entre as mulheres (CAMPANHA DE ..., 2002) as campanhas divulgadas pelo Governo Federal, desde então, continuaram visando o uso consciente e responsável de preservativos por todos os públicos e enfatizadas em épocas festivas, tais como o carnaval.

No carnaval de 2008, enfatizando o público jovem, lançou-se a campanha intitulada “Qual a sua atitude na Luta Contra a AIDS?” dando continuidade ao tema do Dia Mundial de Luta contra AIDS do ano de 2007 (CAMPANHA DE ..., 2008). Em 2010, com a campanha “Camisinha. Com amor, paixão ou só sexo mesmo. Use sempre”, a estratégia do governo foi criar duas mensagens, sendo a primeira, vinculada antes do carnaval, relacionada à prevenção, e a segunda, vinculada após o festa, estimulando a realização do teste de AIDS. Nessa campanha, os jovens foram o público-alvo (CAMPANHA DE ..., 2010).

Visando dar continuidade na campanha lançada no Dia Mundial de Luta contra a AIDS, 1º de dezembro, o Ministério da Saúde, em 2015, lançou a campanha de carnaval “#Partiu Teste”. Com os objetivos de incentivar a realização do teste da AIDS e o tratamento precoce como prevenção; as artes utilizadas nessa campanha foram disponibilizadas para o uso em qualquer momento do ano. Destaca-se que o uso do preservativo também está presente nessa campanha (CAMPANHA DE ..., 2015).

Em 2016, com o slogan “Deixa a camisinha entrar na festa”, a campanha de prevenção à AIDS enfatizava o preservativo como a principal arma de combate ao vírus. Um personagem “camisinha”, descontraído e alegre, em várias cidades onde acontecem as festas de carnaval, alegre as pessoas e reforça o uso do preservativo como meio importante de prevenção e o combate ao HIV e a AIDS. “Porque a vida continua depois do carnaval” é a mensagem final dos filmes, que foram realizados antes e durante as festas (CAMPANHA DE ..., 2016). Em 2017, a campanha também teve como foco o uso da camisinha – “No carnaval, use camisinha e viva essa grande festa” (CAMPANHA DE ..., 2017).

Em 2018, com o tema da campanha “#Vamos combinar, prevenir é viver o Carnaval” o foco continuou sendo a prevenção, fortalecendo, junto ao público jovem, diversas formas de prevenção contra o vírus da AIDS. Nessa campanha foram lançadas, também, mídias segmentadas para públicos específicos, tais como a população gay e trans (CAMPANHA DE ..., 2018).

Em 2019, com o slogan “Pare, Pense e Use”, o Ministério da Saúde, visando estimular o uso de preservativo como meio de prevenção de doenças, teve como principal público-alvo os homens de 15 a 34 anos, devido ao aumento de infecções nesse público (73%). Além de conscientizar e estimular a prevenção, o Ministério da Saúde almeja conter o avanço do HIV em homens (MINISTÉRIO DA ..., 2019).

Nesse contexto, e de acordo com a Teoria Motivacional da Proteção, a motivação para uma pessoa proteger sua saúde constitui-se de três formas: “1) A percepção da gravidade do acontecimento prejudicial; 2) A percepção da probabilidade de o acontecimento ocorrer ou a percepção de suscetibilidade e 3) A eficácia da resposta recomendada para evitar o acontecimento prejudicial” (STROEBE; STROEBE, 1995, p.45).

De acordo com essa teoria, acredita-se que o indivíduo tende a mudar sua atitude em relação à saúde somente quando adquire consciência do real risco de uma doença, nesse caso a AIDS. Entendendo esse risco, tomar atitudes diferentes e mudar o comportamento, e para ter consciência desse risco, o indivíduo necessita de informações, divulgadas, dentre outros, pelas propagandas de prevenção.

Materiais e métodos

Realizada durante o primeiro semestre de 2019 e registrada no Certificado de Apresentação de Apreciação Ética – CAAE: 36910020.3.0000.5137, a pesquisa apresentada neste artigo caracteriza-se como de campo exploratória, por meio da realização de um experimento, visando ampliar a perspectiva de relação causal entre a estrutura da mensagem (efeito *framing*) e a possibilidade de mudança de comportamento ou de atitude dos jovens. Para a captação de dados utilizou-se questionários estruturados.

A pesquisa de campo é “utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou ainda, descobrir novos fenômenos ou relações entre elas” (MARCONI; LAKATOS, 2010).

Os estudos exploratórios “são investigações de pesquisa empírica cujo objetivo é a formulação de questões ou de um problema, com tripla finalidade: desenvolver hipóteses, aumentar a familiaridade do pesquisados com um ambiente, fenômeno ou fato [...] e modificar ou clarificar conceitos” (MARCONI; LAKATOS, 2010). Eles podem ser realizados em forma de experimento, consistindo de “investigações de pesquisa empírica cujo objetivo principal é o teste de hipótese que diz respeito às relações do tipo causa-efeito” (MARCONI; LAKATOS, 2010).

Participaram deste estudo 103 graduandos do curso de Administração de uma Instituição de Ensino Superior privada localizada no sul do estado de Minas Gerais, divididos em 3 (três) grupos e escolhidos a partir da amostragem não-probabilística, por conveniência, tendo como

base o acesso dos pesquisadores aos grupos de graduandos. Eles responderam, de forma anônima, questionários de autopreenchimento, e não se comunicaram entre si durante o preenchimento dos mesmos.

Primeiramente, apresentou-se a todos um questionário para verificar o nível de conhecimento (literacia), as atitudes e comportamentos dos participantes da pesquisa em relação à AIDS. Uma semana depois, por meio da exposição de algumas campanhas de prevenção e cuidados sobre AIDS no Brasil, veiculadas pelo Ministério da Saúde, foi aplicado outro questionário, para as duas primeiras turmas, a fim de verificar a alteração no grau de literacia dos respondentes e a eficiência publicitária das campanhas apresentadas, e avaliar se houve mudança cognitiva para adoção de um comportamento sexual positivo, ou seja, se prevenir corretamente contra o vírus. Para o primeiro grupo foram apresentadas campanhas com *framing* negativo e para o segundo com *framing* positivo. A fim de verificar a eficiência das campanhas, houve necessidade de avaliar um terceiro grupo que não foi exposto a campanha alguma durante a realização da pesquisa. Ao final, os resultados obtidos nos 3 (três) grupos foram comparados, a fim de avaliar se houve diferenças quanto ao conhecimento do assunto abordado entre eles. Destaca-se que os resultados são apresentados em percentuais, utilizando-se números inteiros, para melhor entendimento e compreensão.

A escolha das peças para a pesquisa deu-se no sentido de apresentar aquelas que melhor representam os diferentes discursos relacionados à prevenção e cuidados em relação à AIDS, de acordo como os autores do trabalho, e como as abordagens utilizadas podem ser um fator de mudança comportamental. Destaca-se que não foi utilizado como critério de escolha a data da campanha, apenas se atendiam o critério acima destacado.

Análise de dados

Grupo 1 - *Framing* Negativo

A primeira campanha apresentada foi a paródia da Quadrilha de Carlos Drummond de Andrade "João que Amava Tereza, que amava Raimundo, que amava Rita, que amava Fábio, que morreu de AIDS", assim dizia a Campanha do Ministério da Saúde, em 1988. Exigia-se da sociedade mais cuidados e proteção nas relações sexuais, as informações que acompanhavam a disseminação da AIDS geravam o medo da morte pela doença incurável. Em 1988, a AIDS ainda era uma doença nova e com alta taxa de mortalidade. Os tratamentos não eram eficazes para prolongar a vida dos soropositivos. Ter relações sem o uso do preservativo era um comportamento que poderia levar à morte.

A segunda campanha apresentada a esse grupo foi "Prevenção de doenças sexualmente transmissíveis", veiculada pelo Ministério da Saúde, juntamente com a Coordenação Nacional para a infecção HIV/AIDS, no ano de 2008. Esta campanha não abordava diretamente o tema morte, mas pessoas infectadas pelo vírus são mostradas com as consequências da não prevenção, como feridas pelo corpo, os remédios que acompanham para sempre a vida de uma pessoa e o preconceito de outras pessoas com o soropositivo.

Nesse grupo participaram 43 graduandos, sendo 53% do gênero masculino e 47% do gênero feminino. As relações entre faixas etárias são de 48% jovens entre 20 a 22 anos de idade, 24% entre 23 a 24 anos de idade, e 28% com mais de 25 anos.

Quando apresentadas as campanhas com uso do *framing* negativo, observou-se algumas mudanças nas respostas das perguntas em relação aos conhecimentos sobre AIDS apresentadas antes da disponibilização da campanha. Dentre elas, destaca-se que 15% dos respondentes mudaram as respostas de falso para verdadeiro, quando questionados se ao serem infectadas pelos vírus era habitual as pessoas ficarem muito doentes e morrerem; 7% mudaram sua percepção referente à infecção e cura da doença, ou seja, desacreditam que a doença tem cura, e 23% mudaram sua resposta de falso para verdadeiro quando questionados se indivíduos que consomem álcool e outras drogas lícitas têm tendência a não praticar sexo seguro. Outras mudanças percebidas referem-se ao aumento de 7% dos respondentes que perceberam a importância do uso do preservativo, mesmo em relações afetivas estáveis, para se prevenir contra a infecção com o HIV, depois de verem as campanhas e 2% mudaram sua resposta de falso para verdadeiro ao serem questionados se uma mulher grávida, que esteja com o vírus da AIDS, mas receba um tratamento adequado durante a gravidez, tem menor risco de passar o vírus para seu filho. Destarte, constata-se que as mudanças nas respostas ocorrem devido ao impacto causado pelo *framing* negativo utilizado nas campanhas que foram exibidas aos respondentes.

Sobre o uso de preservativos, 58% dos respondentes afirmaram não o ter feito em todas as relações sexuais com parceiros casuais e 29% na primeira relação sexual. Questionados sobre se a AIDS provocou alguma mudança nos relacionamentos sexuais, 60% responderam negativamente, mas quanto a percepção de risco pessoal para o HIV/AIDS, 32% responderam ter uma baixa percepção, contra 30% que alegaram ter alta percepção de risco. Ao serem questionados sobre relações sexuais sob efeito de álcool ou outras drogas, 36% dos respondentes afirmaram já terem feito, ou ainda fazerem. E desses que afirmaram fazerem alcoolizados ou drogados, 60% responderam não usarem camisinha durante as relações sexuais. Apenas 25% deles realmente optaram por medidas que efetivamente eliminam os riscos da contaminação, como o uso do preservativo.

Sobre as campanhas educativas, 75% dos respondentes afirmaram que elas geram eficiência quanto ao combate e prevenção da doença AIDS, 83% já se depararam com campanhas divulgadas pelo Ministério da Saúde, contra 17% que informaram nunca ter visto.

Ainda nesse grupo, 90% não se recordavam de terem visto recentemente uma campanha ou mensagem preventiva sobre o HIV/AIDS, porém, 88% afirmaram já terem visto ações do tipo nas mídias sociais. Observou-se, ainda, que 60% dos respondentes afirmaram que já modificaram seu comportamento perante a doença por causa de alguma campanha de prevenção e cuidados contra a AIDS. Entretanto, 80% alegaram nunca terem visto as campanhas apresentadas na segunda etapa da pesquisa, e que essas campanhas fizeram 73% deles pensar no modo de se comportar perante o vírus. Ao se depararem com a mensagem transmitida pelas campanhas assistidas, 58% afirmaram que ficaram pensativos, podendo-se inferir que uma abordagem mais negativa tende a ser mais eficiente no que diz respeito à mudança cognitiva de um indivíduo.

O apelo emocional foi um dos elementos das campanhas que mais chamaram a atenção para 52% dos respondentes, 28% consideraram que a forma de abordagem utilizada os atraiu mais e 78% consideraram as informações contidas nas campanhas apresentadas convincentes.

Por último, para verificar se as campanhas realmente são eficazes, no que diz respeito a persuadir o público e influenciá-lo a ter um comportamento favorável, ou seja, que iriam se prevenir corretamente contra o vírus da AIDS, 63% dos respondentes afirmaram que, após assistir as campanhas, começarão a usar o preservativo, justificando que essas campanhas os deixaram pensativos.

Grupo 2 – *Framing* Positivo

Nesse grupo, a primeira campanha apresentada foi a divulgada no carnaval de 2016, também assinada pelo Ministério da Saúde, “Deixa a camisinha entrar na festa”, que mostra a alegria da festividade cultural de nosso país, e que cada um de nós pode ser o que quiser pelo menos um dia no ano. Um personagem vestido de camisinha participa do famoso “carnaval de rua”, onde milhares de pessoas se reúnem para festejar nas principais cidades onde acontece a festa, com a mensagem: “na hora da diversão, não pode vacilar, que não importa o que aconteça, a camisinha tem que usar”, e que a festa só vai ser divertida e alegre se o preservativo tiver o papel principal na folia.

A segunda campanha, divulgada no ano de 2015, e também apresentada no carnaval, deu continuidade à campanha lançada no Dia Mundial Contra AIDS em 1º de dezembro. A relevância de se realizar o teste de HIV e o tratamento precoce como prevenção eram os objetivos principais da campanha. Em clima carnavalesco de muita alegria, o título “#Partiu Teste” é um convite aos jovens para realizar o teste e o tratamento de prevenção contra o HIV. O uso do preservativo é sempre presente nas campanhas.

Participaram 35 graduandos, dos quais 31% são do gênero masculino e 69% do gênero feminino. A relação entre faixas etárias são, 72% entre 20 a 22 anos, 17% entre 23 a 24 anos, e apenas 11% tem mais de 25 anos.

Apresentadas as campanhas de *framing* positivo, poucas mudanças puderam ser observadas nas respostas. Ao se depararem com a afirmação de que pessoas que estão infectadas pelo vírus da AIDS estão doentes e não têm cura, 51% afirmaram ser verdadeira, depois da apresentação das campanhas, o valor aumentou para 56%. Sabe-se que a doença ainda não tem uma cura, mas sim um tratamento. Quando questionados se pouco tempo depois de terem sido infectadas pelo HIV, é habitual as pessoas ficarem muito doentes e até mesmo morrerem, 32% dos respondentes afirmaram que sim e após assistirem as campanhas esse número passou para 12%. Quanto ao risco de ser infectado pelo HIV e contrair AIDS ao realizar sexo oral sem preservativos, uma mudança significativa para melhor aconteceu. Antes da apresentação das campanhas, 12% afirmaram ser verdade, caindo para 8%. O uso correto e consciente do preservativo diminui a probabilidade de se contrair o HIV, para 4% é uma afirmativa falsa, mesmo após a apresentação das campanhas. Perante a afirmação de que uma mulher grávida que esteja com o vírus da AIDS e receba um tratamento adequado durante a gravidez tem menos risco de passar o vírus para seu filho, 17% dos respondentes mudaram de falso para verdadeiro suas respostas, depois da apresentação da campanha.

Assim, pode-se afirmar que, após a apresentação das campanhas de *framing* positivo, os indivíduos não mudaram acentuadamente seu conhecimento ou literacia sobre a doença quanto após a apresentação das de *framing* negativo.

A eficiência das campanhas de *framing* positivo é demonstrada em relação ao uso do preservativo, pois 84% dos respondentes afirmaram que não fariam sexo sem ele com parceiros soropositivos e após assistir as campanhas esse número aumentou para 97%, o que é bastante significativo.

A percepção de risco pessoal para o HIV/AIDS deste segundo grupo, para 34% dos respondentes, é baixa, e alta para outros 34%. Quanto a terem relações sexuais sob efeito de álcool ou outras drogas, 50% dos jovens afirmaram já ter feito, ou ainda que fazem. E desses, 59% usaram camisinha durante a relação.

Quando questionados se as campanhas educativas são eficientes quanto ao combate e prevenção da doença, 68% dos respondentes afirmaram que sim, contra 20% que acreditam que não fazem efeito, justificativas como conteúdos poucos sucintos e informações manipuladas.

Essas campanhas fizeram 72% pensarem no seu modo de comportar perante o vírus da AIDS, e 59% afirmaram que já mudaram seu comportamento e atitudes depois de terem assistido alguma campanha de prevenção e cuidados.

Dos respondentes, 84% não recordaram da última vez que viram alguma campanha ou mensagem preventiva sobre o HIV/AIDS, porém 60% deles afirmaram já terem visto as campanhas que foram apresentadas pelo menos uma vez. Observou-se ainda que para 60% dos jovens as campanhas não despertaram reação alguma neles, enquanto que com as campanhas de *framing* negativo 58% ficaram pensativos.

Após a visualização das campanhas, 68% dos jovens informaram que a campanha que preferiram foi a de "Deixa a camisinha entrar na festa", veiculada no ano de 2016. Para 64%, o detalhe que mais chamou a atenção nas campanhas foi a forma de abordagem utilizada. A alegria mostrada e o personagem "camisinha" foram algumas justificativas.

Conclui-se que, após a verificação dos dados, os jovens deste grupo não tiveram mudanças acentuadas no comportamento após a visualização das campanhas testadas.

Grupo de Controle

Esse grupo foi organizado para que se obtivesse comparação das respostas obtidas com os grupos anteriores, com o propósito de verificar se entre aqueles que não assistiram à campanha alguma de prevenção e cuidados, realizando o mesmo critério de observação de todos os grupos, houve mudança na literacia devido a fatores externos.

O grupo de controle foi organizado em terceiro momento com outros alunos, representados por 25 jovens, também do curso de Administração, em que 56% desses são do gênero feminino e 44% do gênero masculino, com faixas etárias entre 20 a 22 anos, totalizando 64% dos respondentes, 20% com 23 a 24 anos e 16% com 25 anos ou mais.

Quando questionados se as pessoas que contraem o vírus da AIDS costumam curar-se rápido, na primeira aplicação do questionário 100% dos respondentes afirmaram ser uma afirmativa falsa. Após uma semana, apenas 4% mudaram sua resposta para verdadeiro, ou seja, uma mudança pouco significativa. Quanto à infecção do vírus e sua cura, depois de uma semana,

25% dos respondentes mudaram a resposta apresentada no primeiro questionário, o que pode significar que eles pesquisaram sobre o assunto após a aplicação do primeiro questionário. Quando lhes foi questionado se pouco tempo depois de ter sido infectados pelo HIV é habitual as pessoas ficarem muito doentes e até mesmo morrerem, apenas 4% mudaram a resposta.

Quanto à transmissão do vírus da AIDS por meio de picadas de insetos, houve alteração de 91% para 84% das respostas corretas, e, em relação à questão “Não há riscos de ser infectado pelo HIV e contrair AIDS, se fizer sexo oral sem preservativos”, aumentou-se de 72% para 84% as respostas corretas, demonstrando maior atenção dos jovens para os reais riscos de se contaminar pela doença no período. O questionamento referente a relações sexuais seguras com parceiros soro positivos, o número de acertos aumentou 17%, ou seja, houve um aumento na consciência dos jovens sobre o uso de preservativos e sua segurança contra o vírus.

Quanto a outras questões referentes ao conhecimento sobre as formas de contaminação e de prevenção da AIDS, não ocorreram mudanças significativas nas respostas e, dessa forma, pode-se concluir que, sem a apresentação de campanhas, não é possível interferir nas atitudes dos jovens para que haja uma propensão em mudar o comportamento, que é se prevenir corretamente contra o vírus e assim diminuir o número de infectados.

Considerações finais

Neste estudo foram abordados os métodos de convencimento e persuasão que podem ser utilizados como estratégias comunicacionais em estudos e campanhas de saúde. Seja com as técnicas argumentativas da persuasão, com os apelos emocionais para convencimento ou com a estruturação de mensagens positivas ou negativas. As reflexões construídas neste trabalho levam a acreditar que o *framing* negativo quando utilizado de maneira correta, causa impacto positivo, sendo esse um possível responsável pela mudança de comportamento de um indivíduo.

A abordagem utilizada, os aspectos negativos da doença nas campanhas pareceram incomodar o indivíduo, causando reflexão, seguida de uma possível mudança de comportamento. Essa forma de abordagem se mostrou adequada, capaz de convencer o jovem no atual cenário.

Diante das mudanças entre as gerações, percebe-se que ocorrem diferenças quanto ao volume de informações recebidas pelos jovens, e o que é feito com essas informações também é modificado ao longo dos anos. Assim, a percepção e as atitudes frente aos desafios da AIDS se modificam também e precisam ser monitorados e ter estratégias de persuasão diferentes ao longo dos tempos.

Finaliza-se sugerindo aos governos se ater às mudanças dos dados de saúde pública com os sintomas de mudança de comportamento e, dessa forma, realizar a gestão da comunicação e a utilização dos *framing* positivos e negativos, quando necessários neste amplo cenário, que é mutável ao longo do tempo.

COMMUNICATION, HEALTH AND ATTITUDES: AN EXPERIMENTAL TEST WITH AIDS PREVENTION AND CARE CAMPAIGNS WITH YOUNG UNIVERSITY STUDENTS

ABSTRACT

Considering the framing effect (prospect theory) as a persuasive resource in advertising, this article seeks to evaluate campaigns of the Brazilian government program for prevention and care of AIDS - Acquired Immunodeficiency Syndrome - to verify whether the approaches are capable of modifying the level of knowledge, behavior and attitudes of young people regarding the AIDS virus. For this, bibliographic studies and an experimental test were carried out with academics from a private Higher Education Institution located in the south of Minas Gerais State, in order to identify which framing effect is more efficient in the target public of the research in relation to the AIDS virus. Theoretically, the techniques of persuasion and argumentation are presented, the emotional appeal as influential in advertising campaigns, and the theory of prospectuses, to understand, through the test performed, how a positive or negative structured message can change an individual's decision. In this way it was observed that the use of negative aspects in prevention campaigns is more effective to modify the risk behavior of young people, making it possible to conclude that negative framing, when used in a correct way, will cause positive impact, changing the behavior of an individual in relation to AIDS today.

Keywords: Prospect Theory. Prevention Campaigns. AIDS.

Referências

ARAÚJO, I. S.; CARDOSO, J. M.. **Comunicação e Saúde**. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2007.

BRASIL. **Decreto Legislativo n. 3.987, de 2 de janeiro de 1920**. Reorganiza os serviços da saúde pública. Coleção das leis da República dos Estados Unidos do Brasil, Rio de Janeiro, v. 1, p. 1-6, 1920.

CAMPANHA DE carnaval: Prevenir é tão fácil quanto pegar – 2000. Departamento de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis. Campanha. Ministério da Saúde. Disponível em: <<http://www.AIDS.gov.br/pt-br/campanha/campanha-de-carnaval-prevenir-e-tao-facil-quanto-pegar-2000>> Acesso em: 29 jul. 2019.

CAMPANHA DE carnaval: Não importa de que lado você está, use camisinha - 2001. Departamento de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis. Campanha. Ministério da Saúde. Disponível em: <<http://www.AIDS.gov.br/pt-br/campanha/campanha-de-carnaval-nao-importa-de-que-lado-voce-esta-use-camisinha-2001>> Acesso em: 29 jul. 2019.

CAMPANHA DE carnaval: Sem Camisinha nem Pensar – 2002. Departamento de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis. Campanha. Ministério da Saúde. Disponível em: <<http://www.AIDS.gov.br/pt-br/campanha/campanha-de-carnaval-sem-camisinha-nem-pensar-2002>> Acesso em: 29 jul. 2019.

CAMPANHA DE carnaval - 2008. Departamento de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis. Campanha. Ministério da Saúde. Disponível em: <<http://www.AIDS.gov.br/pt-br/campanha/campanha-de-carnaval-2008>> Acesso em: 29 jul. 2019.

CAMPANHA DE carnaval – Camisinha. Com amor, paixão ou só sexo mesmo. Use sempre – 2010. Departamento de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis. Campanha. Ministério da Saúde. Disponível em: <<http://www.AIDS.gov.br/pt-br/campanha/campanha-de-carnaval-camisinha-com-amor-paixao-ou-so-sexo-mesmo-use-sempre-2010>> Acesso em: 29 jul. 2019.

CAMPANHA DE carnaval – 2015. Departamento de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis. Campanha. Ministério da Saúde. Disponível em: <<http://www.AIDS.gov.br/pt-br/campanha/campanha-de-carnaval-2015>> Acesso em: 29 jul. 2019.

CAMPANHA DE carnaval – 2016. Departamento de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis. Campanha. Ministério da Saúde. Disponível em: <<http://www.AIDS.gov.br/pt-br/campanha/campanha-de-carnaval-2016>> Acesso em: 29 jul. 2019.

CAMPANHA DE prevenção à AIDS no Carnaval – 2017. Departamento de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis. Campanha. Ministério da Saúde. Disponível em: <<http://www.AIDS.gov.br/pt-br/campanha/campanha-de-prevencao-AIDS-no-carnaval-2017>> Acesso em: 29 jul. 2019.

CAMPANHA DE Carnaval - 2018 Departamento de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis. Campanha. Ministério da Saúde. Disponível em: <<http://www.AIDS.gov.br/pt-br/campanha/campanha-de-carnaval-2018>> Acesso em: 29 jul. 2019.

CARDOSO, J. M; ARAÚJO, I. S. **Comunicação e Saúde**. Dicionário da Educação Profissional em Saúde. Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio. Ministério da Saúde. FIOCRUZ. Disponível em: <<http://www.sites.epsjv.fiocruz.br/dicionario/verbetes.html>> Acesso em: 26 jul. 2019.

CORCORAN, N.(ed.). **Communicating Health: strategies for health promotion**. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2007.

FISCHER, J. D.; FISCHER, W. A. Changing AIDS – risk behavior. **Psychological Bulletin**, v. 111, n. 3, p. 455-74, 1992.

HISTÓRIA DA AIDS – 1985. Departamento de Doenças de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis. Ministério da Saúde. Publicado em 01.01.1985 e modificado em 19.01.2018. Disponível em: <<http://www.AIDS.gov.br/pt-br/noticias/historia-da-AIDS-1985>> Acesso em: 26 jul. 2019.

HISTÓRIA DA AIDS – 1986. Departamento de Doenças de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis. Ministério da Saúde. Publicado em 01.01.1986 e modificado em 19.01.2018. Disponível em: <<http://www.AIDS.gov.br/pt-br/noticias/historia-da-AIDS-1987>> Acesso em: 26 jul. 2019.

HISTÓRIA DA AIDS – 1987. Departamento de Doenças de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis. Ministério da Saúde. Publicado em 01.01.1987 e modificado em 19.01.2018. Disponível em: <<http://www.AIDS.gov.br/pt-br/noticias/historia-da-AIDS-1986>> Acesso em: 26 jul. 2019.

HISTÓRIA DA AIDS – 1988. Departamento de Doenças de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis. Ministério da Saúde. Publicado em 01.01.1988 e modificado em 19.01.2018. Disponível em: <<http://www.AIDS.gov.br/pt-br/noticias/historia-da-AIDS-1991>> Acesso em: 26 jul. 2019.

HISTÓRIA DA AIDS – 1991. Departamento de Doenças de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis. Ministério da Saúde. Publicado em 01.01.1991 e modificado em 19.01.2018. Disponível em: <<http://www.AIDS.gov.br/pt-br/noticias/historia-da-AIDS-1988>> Acesso em: 26 jul. 2019.

HISTÓRIA DA AIDS NO BRASIL E NO MUNDO. Sobre a AIDS. SAPAB – Sociedade de Apoio a Pessoa com AIDS de Bauru. Disponível em: <http://www.sapab.org.br/sapab_AIDS_sobre.htm> Data de acesso: 29 jul. 2019.

HISTÓRICO DA AIDS. **Portal Educação**. Disponível em: <<http://www.portaleducacao.com.br/enfermagem/artigos/30846/historico-da-AIDS-e-hiv#ixzz47WmtHtDg>>. Acesso em :26 jul. 2019

MARCONI, M. A., LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed., São Paulo: Atlas, 2010.

MATOS, C.; VEIGA, R. The effects of negative publicity on consumer attitudes: a replication and extension. In: ENCONTRO DE MARKETING (EMA), 1., 2004. **Anais...** Porto Alegre: Anpad, 2004.

MAYER, V. F.; ÁVILA, M. G. **A influência da estruturação da mensagem em comportamentos relacionados à saúde: um teste experimental**. Saúde Soc. São Paulo, v.19, n.3, p.685-697, 2010.

MINISTÉRIO DA Saúde lança campanha para conter avanço de HIV em homens. Notícias. Departamento de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis. Ministério da Saúde. Disponível em: <<http://www.AIDS.gov.br/pt-br/noticias/ministerio-da-saude-lanca-campanha-para-conter-avanco-de-hiv-em-homens>> Acesso em: 29 jul. 2019.

MIRANDA, R. A. **A informação gerenciando a emoção: estratégias argumentativas no discurso do jornal de massa**. Trabalho apresentado na Universidade do Estado da Bahia UNEB/Salvador, 2012. Disponível em: <http://www.filologia.org.br/xvii_cnlf/trab_completos/A%20informação%20gerenciando%20a%20emoção%20-%20REINALDO.pdf> Acesso em: 10 mai. 2016.

NOGUEIRA, A. C.; DAMÁSIO, M. J. A.; SANTOS JUNIOR, J. B. A compreensão e produção de mensagens de e-saúde para a autogestão da pessoa com diabetes: o papel da literacia em saúde. In: **Libro de Comunicaciones del V Congreso Iberoamericano de Comunicación Comunicación, Cultura y Cooperación**. AE-IC. Madrid, 2016.

POLISTCHUCK, I. **Campanhas de saúde pela televisão**: a campanha de AIDS da TV Globo. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO, 1999.

PORTINARI, D.; WOLFGANG, S. A cena do risco. **Revista Tríades**. Transversalidade, Design, Linguagem. Rio de Janeiro. 2013. Disponível em: <<https://tríades.emnuvens.com.br/tríades/article/view/32/63>> Acesso em: 01 jul. 2018.

REIS, V. N. **Cenas, fatos e mitos na prevenção do HIV/AIDS**: representações sociais de mulheres de uma escola pública de Juiz de Fora MG. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2010. Disponível em: <<https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/2566>> Acesso em: 10 mai. 2016.

ROTHMAN, A. et al. The influence of message framing on intentions to perform health behaviors. **Journal of Experimental Social Psychology**, San Diego, v. 29, p. 408-433, 1993.

STROEBE, W.; STROEBE, M. S. **Psicologia Social e Saúde**. Lisboa: Instituto Piaget,1995.

TVERSKY, A.; KAHNEMAN, D. The framing of decisions and the psychology of choice. **Science Magazine**, Washington, v. 211, n. 4481, p. 443-458, 1981

Submetido: 23/08/2021

Aceito: 11/10/2021