



Gostasas On-line

Higor Fechner de Pina GANASSIN

Ulisflávio Oliveira EVANGELISTA

Universidade Católica Dom Bosco, Campo Grande, MS

APRESENTAÇÃO

Gostasas On-line é uma comédia simples e inteligente que alerta sobre os perigos do “anonimato virtual” e da busca por pornografia no ciberespaço. O personagem, Nando, finge ser lésbica em bate-papos e sites de relacionamentos na internet, na esperança de conseguir fotos de outras lésbicas nuas. No mesmo condomínio, em outro apartamento, o personagem Júlio tem a mesma “brilhante” idéia. Ambos criam suas personagens femininas e ironicamente encontram-se no ciberespaço, trocando diálogos e fotos picantes.

PALAVRAS-CHAVE

Inclusão Digital; Anonimato Virtual; Comportamento; Pornografia;
Relacionamento



OBJETIVOS

Específico

Atender a proposta da docente Roberta Regalce, ministrante da disciplina Comunicação Comparada, na qual os grupos de trabalho deveriam confeccionar vídeos a cerca do tema “Consumo e produção de lixo cultural nos meios de comunicação de massa”, com duração exata de cinco minutos.

A resposta imediata de Higor Ganassin e dos colegas acadêmicos que fazem parte da produtora experimental Lepz Purf! Pro foi Gostasas On-line, uma comédia divertida que questiona comportamentos e condutas de usuários de internet no que diz respeito a produção e consumo de informações em sites de relacionamento.

Geral

- Criar uma mídia que atinja o público jovem de forma a suscitar discussões e reflexões acerca do tema;
- Questionar a produção e o consumo de lixo cultural distribuídos nos meios de comunicação de massa, em especial, na internet;



JUSTIFICATIVA

O trabalho foi desenvolvido visando debater processos de interação dentro do universo da inclusão digital, tais como o individualismo em rede, comportamentos e valores dos usuários frente ao consumo e produção de informações veiculadas no ciberespaço, bem como navegação por plataformas e ambientes de acesso comum a qualquer usuário.

Tais ferramentas foram desenvolvidas visando agilizar as relações inter-pessoais, porém em diversos casos o uso recai para o consumo indiscriminado de pornografia. Esses tipos de comportamentos resultam, na maioria dos casos, em um envolvimento virtual entre pessoas que compartilham dos mesmos hábitos e práticas. Pessoas talvez muito próximas, entretanto, estranhas no mundo real. Tal realidade é comprovada quando nos deparamos com inúmeros perfis *fakes* que poluem os sites de relacionamentos com fotos retiradas de sites pornô e descrições contendo “só add mulheres”.

Assim Gostasas On-line vem com a proposta de fazer com que os usuários dos espaços em questão façam uma reanálise do comportamento adotado no uso da ferramenta, frente à situação explicitada no vídeo.



MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O vídeo contém uma linguagem simplificada e popular na intenção de atingir o público em geral. O comportamento representado no vídeo não diz respeito apenas aos adolescentes. Na verdade, os números apresentados no vídeo “The Internet Porn” relatam que 70% do tráfego de pornografia acontece no horário comercial nos Estados Unidos, período do dia onde adultos têm maior acesso livre à internet, o que não exclui a possibilidade de que os menores que estão sozinhos nesse horário sejam responsáveis por parte desse acesso também.

A tarja de classificação etária foi colocada na intenção de chamar mais atenção para o conteúdo, principalmente dos adolescentes. A classificação acima de 21 anos não é usada no Brasil. Este elemento foi adicionado durante a finalização da obra e não foi contabilizado no tempo total do vídeo (cinco minutos).

Os caracteres de abertura foram trabalhados na intenção de reproduzir o ambiente virtual. O símbolo da produtora experimental intitulada Lepz Purf! Pro é clicado pela seta do mouse, seguida pela digitação do nome da peça no fundo preto. A imagem se dissolve com o plano em *close-up* de um dos protagonistas e simultaneamente o áudio cai em *fade*, representando o som ambiente do local. A imagem é de um jovem encarando a lente enquanto se masturba. A sequência leva o espectador pra próximo da ação, como se visse a cena pela tela do computador da personagem, equivalente a uma webcam, o que camufla a real situação no primeiro momento.

Na sequência seguinte o diálogo afirma que Nando tem o hábito de procurar parceiras reais no mundo virtual. Eles vão até o computador onde o “plano monitor” agora é intercalado com planos laterais da cena e *inserts* da tela do computador. A ambientação é feita e o espectador agora tem a dimensão real dos fatos.

A primeira transição entre os quartos de Nando e Júlio acontece em 68 *frames*, contendo 30 planos que duram de um a quatro *frames*. A sequência dura pouco mais



que dois segundos e representa a diferença na relação tempo/espço que existe entre o mundo virtual e o real. No mundo virtual dois segundos representam uma eternidade, onde muitas informações trafegam por longas distâncias, enquanto no mundo real essa fração de tempo não representa nada no que diz respeito ao tráfego de informações.

A primeira frase da personagem Júlio (“Saca essa gostosa.”) denuncia o que realmente está acontecendo. Raí é a única personagem que não vê vantagem em manter aquela relação apenas no mundo virtual e também levanta a hipótese de que na outra extremidade da relação esteja acontecendo a mesma coisa. A montagem dessa sequência conta apenas com planos laterais e *inserts*.

A seguir acontece uma sequência de vinte e cinco segundos onde a trilha e os *inserts* adicionam mais humor a trama, concluindo o envolvimento virtual.

A sequência final coloca as “gostosas virtuais” lado a lado, trancadas em um pequeno espaço, totalmente protegidas pelo anonimato virtual. Os créditos finais também condizem com o ambiente virtual, criados a partir de efeitos de áudio e vídeo.

As imagens de nudez contidas no vídeo foram retiradas de sites de distribuição gratuita de material pornográfico, a exemplo das páginas da web que foram inseridas no conteúdo, todos ambientes e plataformas de livre acesso.

Na sequência que se passa no quarto de Nando, o som simula um bate-papo com microfone simples de computador. Em momentos que as personagens ficam eufóricas e gritam demais, o som fica distorcido, assim como em uma conversa online com placas e caixas de som básicas. Tudo que se vê no vídeo condiz com o real ambiente da internet, trazendo verossimilhança a obra.

Em alguns instantes, as imagens que compõe o vídeo são de uma explícites abusiva, porém os *inserts* se embaralham numa velocidade que tornam o explícito subliminar. Quem assiste à peça percebe o conteúdo daquelas imagens, mas não se recorda do que viu. Essa construção traça um paralelo com o mundo virtual. É sabido que existe pornografia e outros lixos culturais na grande rede, entretanto, é necessário



que o usuário busque tal conteúdo, do contrário não terá acesso a tais materiais. O usuário é quem seleciona o conteúdo. Em Gostasas On-line o espectador tem o mesmo poder de escolha. Não é preciso ver exatamente o conteúdo das imagens daqueles *frames* acelerados para compreender a história, mas se for isso o que ele busca na peça, poderá utilizar recursos como pause e câmera lenta para melhor visualiza-los. Esse mecanismo pode ser tomado como referencial para avaliação do comportamento dos consumidores de informação frente aos meios de comunicação, analisando qual o interesse das pessoas que assistem à obra.



REFERÊNCIAS

BALBONI, Mariana Reis. **Por detrás da inclusão digital: uma reflexão sobre o consumo e a produção de informação em centros públicos de acesso à internet no Brasil**. 2007. Dissertação (Doutorado). Ciências da Comunicação, USP. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=83902>

TABOADA, Mariana. **Comunidades virtuais e a metáfora do ciberespaço: das esperanças na internet ao individualismo em rede**. 2005. Dissertação (Mestrado). Comunicação Social, UFRJ. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=42558>

PITHAN, Flávia Ataíde. **Comportamentos e valores da pós-modernidade nas comunidades do Orkut**. 2006. Dissertação (Mestrado). Comunicação Social, PUC/RS. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=45738>

OLIVEIRA, Maria Cláudia. **Hiperdrama: comunicação e cultura nas mídias digitais**. 2005. Dissertação (Mestrado). Comunicação Social, UFRJ. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=42579>

JOSEPH, Max. **Internet Porn**. 2007. Peça Audiovisual. Disponível em: <<http://br.youtube.com/watch?v=QOFTQpNhsWE>>