

Personagens Conectados:

Excesso, Participação e Transmidialidade como Marcas de nosso Tempo¹.

Lígia Diogo²

Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

RESUMO

Este artigo discute o excesso, o convite à participação e à transmidialidade como ferramentas narrativas em dois vídeos disponibilizados no site *YouTube*: *Google Chrome Dear Sophie* e *Annabee.log//#1:Oi Eu sou a Anna!*. A partir da análise desses materiais, propomos um contraponto entre algumas transformações pelas quais a nossa sociedade vem passando e a maneira como os produtos culturais e a tecnologia atuam como vetores e reflexos dessas mudanças. Após esse percurso teórico, é possível pensar uma correspondência entre os regimes de subjetividade e sociabilidade expressos nesses vídeos e aqueles que caracterizam a nossa vida cotidiana.

PALAVRAS-CHAVE: *YouTube*, Vídeos, Narrativa, Participação, Transmidia.

1. Como contar a história de alguém hoje?

“Querida Sophie, você chegou!”

Google Chrome Dear Sophie, *YouTube*, 18/08/2011

“oi, meu nome é a Anna!

eu gosto de sorvete, pamonha e”

Annabee.log//#1:Oi Eu sou a Anna!, *YouTube*, 18/08/2011.

A narração midiaticizada da chegada da primeira filha e a auto-definição de quem uma adolescente é são os pontos de partida dos dois vídeos disponibilizados no site *YouTube* que ilustrarão algumas questões discutidas nesse breve ensaio. Interessa-nos, sobretudo, pensar a maneira como os personagens (fictícios ou não) são construídos ou se auto-constroem na cultura audiovisual contemporânea.

O primeiro vídeo, intitulado *Google Chrome Dear Sophie*, como o próprio título sugere, é uma propaganda do navegador de internet – “sem sombra de dúvidas, o software

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do XII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFF, e-mail: ligiadiogo@hotmail.com

mais importante do seu computador³ – que a empresa Google criou. O segundo, *Annabee.log/#1:Oi Eu sou a Anna!*, é o primeiro episódio de uma série de animação voltada para o público juvenil. Apenas com base nessa breve descrição, é possível imaginar que a tarefa de listar as diferenças entre esses dois vídeos seria fácil.

Nosso percurso, entretanto, será o de fazer o exercício contrário: procurar semelhanças entre eles. Acreditamos que ambos possuem personagens protagonistas (aparentemente fictícios) que são apresentados ou se apresentam ao olhar dos outros através das novas mídias. Postados na internet no início do mês de maio de 2011, e já com relativo sucesso *online*, os vídeos em questão têm como plataforma principal de exibição o site *YouTube*, um verdadeiro fenômeno contemporâneo de produção, exibição e distribuição de conteúdos audiovisuais. O site é “tanto um sintoma como um agente” (BURGESS; GREEN, 2009, p.13) das transações culturais que articulam as tecnologias digitais, a internet e uma nova forma de participação do público.

Mas será que o *YouTube*, seus vídeos e as formas de sociabilização que se dão nesse site podem nos dizer algo também sobre a maneira como as pessoas reais se relacionam entre si e com as tecnologias hoje? Ou ainda, será que os personagens desses vídeos, e a maneira como suas histórias são contadas, falam do nosso momento histórico?

Ao definir essas perguntas como guias neste artigo, expressamos a adoção de uma perspectiva genealógica de análise. Acreditamos que as tecnologias da comunicação e os produtos culturais são vetores históricos. Esses e tantos outros aspectos culturais, econômicos, políticos e sociais atuam simultaneamente como frutos e produtos de uma determinada realidade, contribuindo para construir e desconstruir verdades historicamente válidas.

Dito isso, definiremos aqui um trajeto de reflexão em três etapas. Partiremos da apresentação dos vídeos, refletindo especialmente sobre aquelas que consideramos suas características mais interessantes: o excesso, a participação e a transmidialidade. Em seguida, propomos uma reflexão acerca de importantes transformações históricas que podem ser associadas às marcas encontradas nos vídeos analisados. Por fim, pretendemos pensar a maneira como esses vídeos e seus personagens podem ser relacionados a aspectos contemporâneos da vida cotidiana de pessoas reais, principalmente em torno da nossa relação com as novas mídias.

³ Segundo o site oficial do Google Chrome (<http://www.google.com/chrome/intl/pt-BR/more/index.html?hl=pt-BR>)

2. As histórias de Sophie e de Anna: excesso, participação e transmidialidade.

O vídeo *Google Chrome Dear Sophie* é um dos 188 vídeos do canal oficial do *Google Chrome* no *YouTube*. Postado em 02 de maio de 2011, o vídeo já foi visualizado 5.965.576 vezes (sem contar a visualização do mesmo vídeo em canais não oficiais⁴). *Annabee.log/#1:Oi Eu sou a Anna!* é um dos 13 vídeos do canal *annahotmails*, aparentemente o canal oficial de uma série de vídeos de animação com episódios de cerca de dois minutos, disponibilizados no *Youtube* e veiculados pelo canal de televisão aberta MTV. Esse vídeo é o primeiro episódio da série que, até hoje, tem oito episódios publicados. Além dos vídeos da série, o canal também tem um *teaser* do projeto e quatro clipes da banda de que Anna Bee, a protagonista da série, faz parte. Todos os vídeos do canal são animações. Curiosamente, esse vídeo também foi publicado no início de maio de 2011, apenas quatro dias após o primeiro exemplo que citamos, e já foi visto 48.271 vezes até hoje. Não é pouco em se tratando de uma série brasileira voltada para um público bem mais específico do que aquele que é foco do vídeo sobre a pequena Sophie.

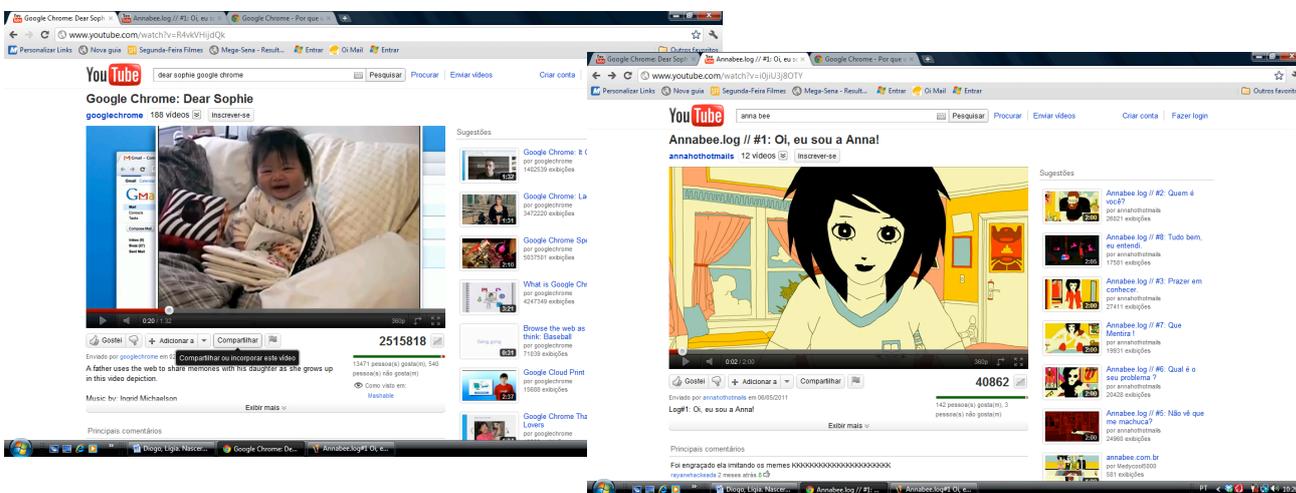


Fig1 e Fig 2: *Print-screens* das páginas de *Google Chrome Dear Sophie* e *Annabee.log/#1:Oi Eu sou a Anna!* no *YouTube*.

⁴ É muito comum que um vídeo que se torna um sucesso no *YouTube* seja copiado e colocado nos canais de outras pessoas. Nesse exemplo, em se tratando de uma propaganda oficial do *Google Chrome*, poderia se imaginar que essa prática seria proibida. Porém, como encontramos muitas outras versões do mesmo vídeo, que contabilizam também muitas visualizações, podemos supor que seja algo interessante para a marca que o vídeo seja propagado, por vias também não oficiais. Além das cópias do vídeo original, há diversas paródias e remontagens também disponibilizadas no site por outros usuários e que, também, em sua maioria, foram bastante visualizadas.

Os dois personagens principais desses vídeos são construídos a partir de uma relação muito forte entre suas vidas, a tecnologia digital, os computadores e a internet. Mas além dessa semelhança, acreditamos ser possível pensar a construção de Sophie e Anna como personagens pela análise de três características que detectamos: o excesso, a participação e a transmidialidade. Da mesma maneira, as formas narrativas utilizadas para contar suas histórias podem ser observadas a partir desses aspectos que são, também, comumente relacionados à contemporaneidade.

No livro *Tela global. Mídias culturais e cinema na era hipermoderna*, Gilles Lipovetsky e Jean Serroy tratam de um cinema que se relaciona a uma nova ordem social vigente desde o final do século passado. Ao mesmo tempo em que reflete o contexto histórico em torno de si, o cinema também seria incitado por esse cenário. O excesso é apontado pelos autores como a primeira marca desse novo cinema, já não exclusivo das salas de projeção, mas difundido por uma infinidade de telas, disperso por todos os lugares. Esse seria um dos sintomas de uma era marcada pela saturação e pelo superlativo em todas as coisas (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p.71).

Apesar de reconhecer outros conteúdos audiovisuais como parte dessa nova experiência cinematográfica contemporânea, Lipovetsky e Serroy focam a sua análise do excesso apenas naqueles produtos que chegam às salas de cinema. Nesses filmes, eles destacam o aumento da extensão das histórias, cada vez com maior duração; o efeito direto das tecnologias da imagem digital produzindo visões e sensações novas e mais intensas; a velocidade dos cortes e da narrativa e a enorme quantidade de imagens, sons e informações. Todos esses fatores influenciariam principalmente obras sobre violência, sexo e horror. Por isso, segundo esses autores, esses gêneros estariam passando agora por um enfraquecimento de sua lógica narrativa e se tornando um apanhado de imagens e sons excessivamente sensacionalistas, com fins em si mesmos.

Apesar de não ser trabalhado por esses autores, não se pode negar que o site *YouTube* parece um cenário perfeito para falar em excesso. Uma quantidade enorme de vídeos é disponibilizada diariamente por usuários de todas as partes do mundo e essas obras são acessadas por cada vez mais pessoas. Se por um lado, nos diversos sites de vídeos da internet, podemos encontrar todos os aspectos do excesso listados por Lipovetsky e Serroy, como parte de uma nova maneira de lidar com o audiovisual, por outro lado, essas características não se encontram todas reunidas em cada um dos vídeos encontrados na rede.

Nesse artigo, contudo, interessa-nos principalmente pensar o excesso como uma ferramenta narrativa utilizada nesses dois exemplos de vídeo abordados. Percebemos que a quantidade e velocidade de imagens e sons são parte da linguagem escolhida para contar essas histórias e para construir seus personagens principais. De uma maneira aparentemente contraditória, esse excesso é articulado com uma síntese da duração desses vídeos. Pois há uma saturação de informações transmitidas em um ritmo frenético e apenas um ou dois minutos de produto final. A síntese temporal também pode ser associada a outra forma de simplificação expressa pelo fato de que ambos os vídeos são construídos por planos muito parecidos entre si.

O vídeo *Google Chrome Dear Sophie*, por exemplo, tem apenas 1 minuto e trinta e dois segundos de duração. Trata-se da história de um pai que registra diversos momentos da vida de sua pequena filha, Sophie, e escreve e-mails para a própria menina contando as histórias de sua infância. O personagem do pai parece acreditar que dessa forma, no futuro, poderá compartilhar com Sophie essas emocionantes experiências vividas pelos dois. O vídeo que já é bastante curto, poderia ser dividido ainda em 15 sequências muito rápidas que representariam os episódios mais importantes da infância de Sophie, seriam elas: a criação de uma conta de e-mail, o dia do nascimento, o primeiro aniversário, um dia no parque de diversão, a chegada do irmãozinho, o dia que Sophie ficou doente, seu quarto aniversário, a casa da família, o dia dos pais, férias na praia, brincadeiras na neve, a troca de dentes, aprender a andar de bicicleta, aula de balé e um balanço geral do papai. O vídeo tem, aproximadamente, 50 planos e esse excesso, como comentamos, pode ser considerado juntamente com um aspecto de síntese: cria-se a impressão que todas as imagens foram captadas com uma câmera em um único ângulo, o ponto de vista de alguém que olha para a tela do computador.

O vídeo sobre a adolescente Anna Bee tem cerca de 60 planos e duração total de dois minutos. Toda a história se passa no quarto dessa adolescente durante a tarde e a noite de um dia de terça-feira. O primeiro plano tem o ponto de vista oposto da história sobre a menina Sophie: aqui enxergamos com os olhos da webcam do laptop de Anna. A história começa quando ela abre o computador. Nesse vídeo já não é tão fácil definir sequências, pois não há mudanças de locação, as passagens temporais são pequenas e é difícil diferenciar algumas situações dramáticas. Mesmo assim, é possível dividir o vídeo em nove momentos, ou sequências: fazer login, abrir redes sociais, procurar coisas engraçadas na internet, criar um blog e um perfil, checar a caixa de e-mails, fazer *download* de arquivos,

número musical, checar redes sociais, ficar ausente do computador, assistir vídeos na internet. Em todo o material, percebemos praticamente apenas dois pontos de vista, o ângulo de visão da webcam e o ponto de vista de Anna, do que ela vê na tela do computador. Diferentes dessas duas opções, só encontramos dois pequenos planos que marcam a passagem do tempo no vídeo.

Sem contar as imagens e sons que fazem parte dos vídeos, cada um desses exemplos possui uma página repleta de outras informações que contribuem para o entendimento da história e das personagens. No vídeo sobre Sophie, só conseguimos saber que se trata de uma propaganda do *Google Chrome* pelo título do vídeo, e ainda podemos ler o resumo da história logo abaixo da janela de exibição: “um pai usa a web para compartilhar memórias com a filha enquanto ela cresce nesse vídeo retrato⁵”. Mesmo assim, o texto permite a dúvida sobre se as imagens do vídeo são parte de uma obra de ficção ou se são registros pessoais disponibilizados para essa publicidade.

Também é apenas a partir da análise do canal do *YouTube* onde está disponível o vídeo sobre Anna Bee que entendemos que se trata de um episódio de uma série. Aqui a questão sobre ser uma peça documental, ou não, é minimizada por conta da técnica de animação. Mas devemos enfatizar que toda a história é construída com base na possibilidade de estarmos diante de um relato autobiográfico de Anna. Em nenhuma das peças encontradas na rede, ou mesmo em nenhuma referência da imprensa, encontramos pistas sobre a empresa produtora do projeto, créditos da equipe ou indicação de autoria por um terceiro que não a própria adolescente.

Na verdade, esses vídeos e suas páginas no *YouTube* são apenas os primeiros planos narrativos dessas histórias. Tem sido comum no cenário das narrativas encontradas na internet, que sejam quase infinitas as fontes que podem contribuir para contar mais sobre os personagens e a narrativa, com informações oficiais ou não. Além disso, muitos dos dados a que se tem acesso nas páginas desse site expressam as possibilidades do público interagir entre si e com os produtores dos vídeos.

No site *YouTube* raramente um vídeo é apenas um produto audiovisual. A experiência para quem disponibiliza vídeos e para quem os assiste pode, aparentemente, ser compreendida somente pela exibição das imagens e sons disponibilizados. Porém, na grande maioria das vezes, o vídeo é apenas o componente principal de uma série de

⁵ Livre tradução.

possibilidades de interações que se dão dentro e fora da página do vídeo no *YouTube*. Isso é expresso por algumas das informações contidas na página de cada vídeo.

Google Chrome Dear Sophie foi comentado 2.667 vezes e 13.331 pessoas manifestaram que gostam do vídeo, contra apenas 535 avaliações negativas. *Annabee.log/#1:Oi Eu sou a Anna!* recebeu 70 comentários e, enquanto 142 pessoas manifestaram gostar do vídeo, apenas 3 disseram não ter gostado. Além dessas ações os usuários do *YouTube* podem selecionar esses vídeos como um de seus favoritos ou podem compartilhar esses materiais com seus contatos ou “amigos” por meio de outras redes sociais, tais como *Facebook* e *Twitter*.

Mas não é apenas por conta desses dados que podemos perceber um convite à participação nessas duas histórias. As relações das duas protagonistas com os outros personagens e com o mundo diegético de cada narrativa são expressas nos vídeos pela participação delas em interações que se dão, primordialmente, em espaços virtuais. Seja pela troca de textos, de fotos, de vídeos, seja pelo compartilhamento em redes sociais. E essas ações *online* são apresentadas como de extrema importância na vida dessas duas meninas. É bastante simbólico, por exemplo, que a primeira situação narrada no vídeo *Google Chrome Dear Sophie* é a criação de um e-mail para a menina que ainda não havia nem sequer nascido, em *Annabee.log/#1:Oi Eu sou a Anna!* a história só começa quando ela abre o laptop.

Pesquisando informações sobre a série de vídeos *Anna Bee* podemos considerar que se trata de um projeto transmídia, que segundo Henry Jenkins pode ser definido como um tipo de narrativa que “desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2009, p. 138). Anna também tem blog, perfil no *Facebook*, no *Twitter* e no *Flickr* e a história dessa adolescente é contada em todos esses canais. É possível até mesmo sugerir que um dos motivos para que os episódios da série sobre Anna Bee sejam tão curtos e acelerados – e ainda assim funcionarem para contar uma história – seja para que eles também sirvam de convite para que os espectadores busquem novas informações sobre a série e sobre sua protagonista em outros lugares da internet.

Essa é uma das razões para que consideremos que esses dois vídeos citados apresentem certa transmidialidade como característica. Mesmo considerando apenas os conteúdos audiovisuais, percebemos que os personagens Sophie e Anna se relacionam com o mundo de uma forma transmidiática. Acreditamos que elas tem suas existências em um

mundo também *off line*, mas uma parte importante de suas histórias transcorre em plataformas *online*. Seja nos vídeos postados no *YouTube*, nas redes sociais, no blog ou na conta de e-mail, uma parte da relação desses personagens consigo e com os outros, entre íntimos e estranhos, se dá, simultaneamente, em diversas mídias.

Essas características que apontamos nesses dois personagens trazem em si algumas marcas históricas do momento que vivemos hoje. É importante refletir sobre aspectos dessa sociedade que podem ser associados a tudo isso que foi tratado até aqui.

3. Modernidade em crise: produtos culturais e tecnologia como vetores e reflexos de mudanças

Antes de relacionar as características encontradas nos vídeos analisados com a nossa vida cotidiana, sugerimos uma breve reflexão sobre transformações que vêm desestabilizando os principais pilares de um momento histórico denominado Modernidade. Acreditamos que tanto as artes, como as tecnologias podem ser entendidos como agentes e reflexos de muitas dessas mudanças. Em seguida, estaremos preparados para avaliar quanto Sophie e Anna podem falar sobre relações que se dão no nosso presente.

A modernidade foi um período histórico marcado por certo desamparo ideológico, pós-sagrado e pós-feudal, associado ao surgimento de uma racionalidade instrumental e científica (SINGER, 2001, p.95). Foi também uma época que podia ser associada a algumas instituições de confinamento e a padronização da vida em moldes industriais. Tanto a família, a escola, a fábrica, a prisão, os hospitais, os asilos se caracterizavam pelo uso de diversos mecanismos disciplinares e de uniformização. Isso possibilitou o entendimento dessa sociedade como uma “sociedade disciplinar” como o fez, originalmente, Michel Foucault. Esse autor percebeu também que um determinado tipo de sujeito, compatível com o capitalismo industrial e eficaz para esse sistema, foi se formando na modernidade.

O indivíduo moderno é definido por seus sentimentos e pensamentos íntimos, alimentados pelas relações afetivas e pessoais nos seus espaços de privacidade. Na modernidade, além das paredes que delimitavam essas instituições de confinamento e tantas outras que faziam parte da vida cotidiana de todos (sindicatos, igrejas, partidos políticos, etc.), havia outras fronteiras sólidas que separavam, por exemplo, o espaço privado, onde se podia expressar a verdade de si, e o espaço público, onde era preciso se proteger dos perigos e dos estranhos. A vida moderna também criou os relógios de pulso e uma nova

temporalidade, instituiu a jornada de trabalho, o horário para acordar, a hora de entrar e sair da escola. Assim, a rotina diária e toda a vida das pessoas era marcada por uma divisão clara do tempo que separava também o momento de trabalho, de estudo, de descanso e de lazer.

Para falar da sociedade de hoje, dificilmente poderíamos pensar em um sujeito que se define, sobretudo, em suas relações de intimidade, pois se tornou complexa a diferenciação entre espaço público e espaço privado. No mesmo sentido, é pouco provável que consigamos enxergar uma padronização na maneira como todos nós delimitamos o nosso tempo do trabalho e do lazer, ou mesmo se ainda seria possível diferenciá-los. E, além disso, mesmo aquelas paredes que separam as ditas instituições de confinamento aparecem hoje como cada vez menos densas.

Apesar de tantas mudanças é muito difícil encontrar um ponto claro de ruptura em nosso curso histórico que separe o antes e o agora. Segundo Gilles Lipovetsky seria impossível “decretar-se o óbito da modernidade” (LIPOVETSKY, 2004, p.2). Tanto que esse autor recusa o termo *pós-moderno* para “qualificar o novo estado cultural das sociedades desenvolvidas”. Lipovetsky ressalta que a denominação tem o mérito de “salientar uma mudança de direção, uma reorganização em profundidade do modo de funcionamento social e cultural”, e mesmo de marcar o “enfraquecimento das normas autoritárias e disciplinares” (LIPOVETSKY, 2004, p.1). Contudo, ele argumenta fazer mais sentido falar de um fortalecimento do capitalismo, e não de seu fim. De uma *hipermodernidade*, e não de uma *pós-modernidade*. Se as instituições e as normas disciplinares contribuíam para produzir sujeitos eficazes ao sistema capitalista de produção, hoje esses mecanismos já não seriam necessários, as pessoas estariam dispostas a contribuir para o sistema de maneira voluntária. Ou seja, se “tínhamos uma modernidade limitada; agora, é chegado o tempo da modernidade consumada” (LIPOVETSKY, 2004, p.2). Anthony Giddens também não compartilha do pensamento de que no final do século XX vivemos o limiar de uma nova era que estaria “nos levando para além da modernidade” (GIDDENS, 1991, p.11). Da mesma forma que Lipovetsky, Giddens acredita que “não vivemos ainda num universo social pós-moderno”, apesar de podermos encontrar “relances da emergência de modos de vida e formas de organização social que divergem daquelas criadas pelas instituições modernas” (GIDDENS, 1991, p.58).

Já sem negar o termo pós-modernidade, Anne Friedberg é mais uma autora que questiona a proclamação de um claro e único momento de ruptura capaz de separar o que

seria a modernidade da pós-modernidade. Ela destaca a importância do cinema como agente e efeito da experiência moderna e afirma ser necessário pensar algumas mudanças nas formas de espectralidade não apenas como sintomas de uma “condição pós-moderna”, mas também como causas que contribuem para o atual estado de coisas. No texto, *Cinema and postmodern condition*, de 1997, ela sugere que um gradual e confuso rasgo no tecido da modernidade poderia ser relacionado ao cinema e à televisão (FRIEDBERG, 1997, P.60). Sem entrar na hipótese principal defendida no artigo⁶, nos parece bastante interessante a argumentação de Friedberg, pois, segundo ela, nos anos de 1990, a experiência de um espectador de cinema teria passado por reformulações de temporalidade produzidas pela própria maneira de se vivenciar a experiência de assistir a um produto audiovisual. Essas transformações teriam sido proporcionadas especialmente pela popularização do cinema *multiplex* e do vídeo-cassete.

Gilles Lipovetsky e Jean Serroy também se referem a uma série de invenções tecnológicas, iniciadas com a disseminação da tecnologia do vídeo, que teriam contribuído para a consolidação de um caminho rumo ao que eles chamam de um *hipercinema*. Com os novos aparatos de comunicação e entretenimento, como a televisão e o vídeo-cassete, o cinema teria perdido o seu posto de único espelho da sociedade moderna. “Durante muito tempo a tela de cinema foi a única e a incomparável, agora ela se funde numa galáxia cujas dimensões são quase infinitas: chegamos à época da tela global” (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p. 11 e 12).

Assim como Gilles Deleuze, pensamos que “a cada tipo de sociedade, evidentemente, pode-se fazer corresponder um tipo de máquina” (DELEUZE, 1992, p. 216). A fotografia e o cinema, a televisão e o vídeo-cassete, assim como o computador, a internet, as câmeras digitais e os celulares (muitas vezes todos reunidos em um único aparelho) podem ser associadas a um contexto social específico, justamente porque essas tecnologias além de serem criadas por uma sociedade, tem o poder de intervir na realidade como agentes de transformações, como Anne Friedberg e tantos outros autores defendem.

A modernidade nos fez refletir sobre a importância das máquinas (meios de comunicação ou não) como organismos ativos atravessados por linhas de poder e intimamente conectados com aspectos políticos, econômicos, sociais e culturais de seus momentos históricos. Entretanto, não podemos nos privar de analisar um outro forte

⁶ Anne Friedberg trabalha com conceito de “mobilized virtual gaze”. Sua argumentação diz respeito à crescente centralidade cultural da imagem, tanto no cinema como na televisão. Essa seria uma causa importante para as mudanças relacionadas a essa passagem da modernidade para a pós-modernidade.

componente de toda essa dinâmica: a saber, os produtos culturais. Se na modernidade a diferenciação entre arte, entretenimento, registros amadores e publicidade foi se tornando complexa, hoje a tarefa de separar esses materiais se tornou praticamente impossível.

André Bazin certa vez afirmou ser “ponto pacífico que a evolução paralela da arte e da civilização destituiu as artes plásticas de suas funções mágicas” (BAZIN, 1983, p.122). Acrescentamos que, principalmente a partir da modernidade, a participação das tecnologias como agentes e efeitos desse processo de dessacralização é crucial. A fotografia e o cinema intensificaram a separação entre a arte e o sagrado e é possível perceber dois caminhos paralelos que foram delineados a partir dessa ruptura.

De um lado, o artista e a obra de arte foram libertados de suas obrigações religiosas e passaram a poder refletir sobre outros aspectos da vida social e sobre a própria expressão artística. A arte se volta para o mundo secular e passa a reivindicar a sua importância histórica. Por outro lado, contudo, outros tipos de imagens e registros antes não considerados artísticos passaram a deter certo valor de culto tipicamente moderno, afastado da religião e de Deus. Os registros técnicos adentraram os lares e contribuíram para fortalecer a memória íntima como fonte de sentido da vida. Vale lembrar que Walter Benjamin, ao perceber o declínio do valor de culto nas artes modernas, em favor de um “valor de exposição”, não deixa de notar que “o valor de culto não se entrega sem oferecer resistência”. As fotografias íntimas, por exemplo, se tornariam um abrigo para aquilo que havia restado de mágico: pessoas comuns. É dessa forma que, segundo Benjamin afirma, “a aura acena pela última vez na expressão fugaz de um rosto” (BENJAMIN, 1985, p.174).

Por mais próximo da realidade que as obras de artes conseguissem chegar, é preciso destacar que nem todos os criadores eram considerados artistas. Não se tratava mais de um dom divino, mas o talento e a genialidade diferenciavam a obra de arte do que seriam produtos comerciais ou amadores. E havia ainda um outro componente. O artista e sua arte, para assim serem considerados, eram muitas vezes cobrados de uma capacidade de reflexão e crítica, de expressar uma visão de mundo que permitia sinalizar caminhos tanto para a arte como para a sociedade. Nesse sentido, muitos teóricos modernos tentaram diferenciar os bons e os maus produtos e artistas. Esses autores, muitas vezes, avaliavam o entretenimento e a publicidade, por exemplo, como produções de menor valor e, até mesmo, nocivas à liberdade, já que eram taxadas como parte de um sistema de manipulação dos indivíduos. Sem sombra de dúvidas, essa perspectiva não era um ponto pacífico entre os estudiosos da comunicação, mas orientou o pensamento de muitos estudiosos.

Entretanto, com todas as transições que a sociedade moderna vem passando, esse tipo de discurso parece estar se dissolvendo. Segundo Zygmunt Bauman, diferente das artes ditas modernas, “as artes pós-modernas alcançaram um grau de independência da realidade não-artística”, que a liberta da obrigação de refletir a sociedade e o sentido da arte no contexto histórico. Porém “há um preço a ser pago por essa liberdade sem precedentes: o preço é a renúncia à ambição de indicar as novas trilhas para o mundo” (BAUMAN, 2006, p.129). Assim, enquanto a arte deixa de refletir sobre o seu papel histórico no mundo, imagens amadoras e íntimas são expostas como dotadas de sentido, e deixa de existir uma diferenciação clara entre esses dois tipos de registros e a publicidade e o entretenimento. Dessa forma, como sustenta Bauman, “a arte e a realidade não-artística funcionam nas mesmas condições, como criadoras de significado e portadoras de significado, num mundo notório por ser simultaneamente afortunado e flagelado pela insuficiência e pelo excesso de significados” (BAUMAN, 2006, p.135).

4. Nascer conectado: excesso, participação e transmidialidade em nossas vidas

Na vida inteira, todas as nossas relações com o mundo e com os outros são cada vez mais mediatizadas por uma quantidade de interfacers nas quais as telas não cessam de convergir, de se comunicar, de se interconectar

Gilles Lipovetsky e Jean Serroy, 2009, p.23.

Você passa muito tempo on-line em um navegador: quando você pesquisa, bate papo, envia e-mails, faz compras, realiza operações bancárias, lê o jornal e assiste a vídeos on-line, normalmente, você usa um navegador

Por que usar o Google Chrome? 18/08/2011

Segundo Henry Jenkins, a era da convergência diz respeito a “uma mudança no modo como encaramos nossas relações com as mídias” (JENKINS, 2009, p.51). De fato, desde o surgimento do cinema até os dias de hoje muita coisa mudou em nossa relação com as tecnologias da comunicação e na maneira como valorizamos essa relação dentro da experiência social de nossas vidas. Como vimos, Anne Friedberg acredita que além de serem reflexos, “os aparatos culturais (...) foram gradualmente se tornando causas para o que tão alegremente é descrito hoje como a condição pós-moderna” (FRIEDBERG, 1997, p. 76). Entretanto, não é o estudo isolado das mídias (novas ou antigas) que contribuirá para entendermos as reconfigurações que estão agindo ao nosso redor. Em si, “as máquinas não

explicam nada” e, assim como afirma Deleuze, defendemos aqui ser “preciso analisar os agenciamentos coletivos dos quais elas são apenas uma parte” (DELEUZE, 1992, p. 216).

Os vídeos *Google Chrome Dear Sophie* e *Annabee.log/#1:Oi Eu sou a Anna!* são exemplos de um novo tipo de material audiovisual que encontramos na internet. O primeiro é uma peça de publicidade e o segundo um episódio de uma série de televisão que faz parte de um projeto transmídia. Por um lado, nenhum dos dois materiais poderia ser considerado obra de arte se fossem levadas em conta algumas das funções que as artes modernas deveriam exercer em seu contexto social, tampouco, por outro lado, poderiam se enquadrar como registros amadores. Entretanto, a forma narrativa, o espaço de visualização e especialmente a construção de seus personagens principais parecem dialogar de maneira muito próxima com a maneira como vivemos e nos relacionamos com o mundo hoje.

Como Bauman, intuímos que se a arte – ou outras expressões culturais, se é que essa diferenciação ainda é possível – não se cobra um sentido histórico, nós podemos encontrá-lo: “um sociólogo, porém, pode reconhecer nela a consequência (...) de seus feitos” (BAUMAN, 2006, p.130). Assumindo um pouco dessa responsabilidade, apontamos que, assim como Sophie e Anna, cada vez mais vivemos conectados e parte da nossa experiência se dá em diversas plataformas midiáticas em um mundo, digamos, virtual. O excesso de informações e a velocidade estão presentes em todos os momentos do nosso cotidiano e sentimos necessidade de participar e compartilhar textos, imagens e sons em redes sociais, blogs, e-mails, para dizer quem somos, apontar nossos gostos, estabelecermos relações afetuosas, manifestar nossos valores e ideais.

Os usos das tecnologias digitais e as novas possibilidades inauguradas pela internet, especialmente depois da virada do século, contribuíram para fenômenos comunicacionais que não podem ser compreendidos apenas como relacionados ao papel dos sujeitos como espectador (em parte porque a diferenciação entre aquele que produz e aquele que assiste vem se tornando cada vez difícil).

Por enquanto, para os objetivos deste artigo, mais importante do que decidir o melhor termo para definir esse novo momento histórico que vivemos, é importante destacar que apesar da permanência de algumas engrenagens herdadas da modernidade, importantes mudanças vêm ocorrendo em nossas vidas. Muitas dessas mudanças podem ser percebidas na maneira como nos relacionamos conosco e com os outros e como os usos das mídias no nosso cotidiano têm ganhado novos sentidos. O site *YouTube*, os dois vídeos que trouxemos como exemplos e, principalmente, as personagens que nos foram apresentadas nesses

produtos audiovisuais nos falam de uma nova maneira de ser que passa pelo uso de novas mídias. Uma nova forma de nos relacionarmos conosco, com os outros e com o mundo.

REFERÊNCIAS

Referência Bibliográfica

- BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2006.
- BAZIN, André. “Ontologia da imagem fotográfica”. In Xavier, Ismail (org.). **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal, Embrafilmes, 1983 (p.121-128).
- BENJAMIN, Walter. “Pequena história da fotografia” e “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica”. In **Obras escolhidas**: Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985 (p.91-107, 163-196).
- BURGESS, Jean e Green, Joshua. **YouTube e a revolução digital**: como o maior fenômeno da cultura participativa vai transformar a mídia e a sociedade. São Paulo. Aleph, 2009.
- DELEUZE, Gilles. “Controle e devir” e “Post-Scriptum sobre a sociedade de controle”. In **Conversações**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992. (p. 209-226).
- FRIEDBERG, Anne. “Cinema and postmodern condition”. In WILLIAMS, Linda (org.) **Viewing Positions**. Ways of seeing film. New Jersey, Rutgers University Press, 1997. (p. 59-83).
- GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. Editora Unesp, 1991.
- LIPOVETSKY, Gilles. “Os tempos hipermodernos. Tempo contra tempo, ou a sociedade hipermoderna”, 2004.
- _____ e SERROY, Jean. “Introdução. A nova era do cinema”, “Rumo a um hipercinema” e “A imagem-excesso”. **Tela global**. Mídias culturais e cinema na era hipermoderna. Ed. Sulina, 2009.
- SINGER, Ben. “Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naif, 2001 (p.95-123).

Outras Referências

Vídeo: Annabee.log/#1:Oi, eu sou a Anna!

<http://www.youtube.com/watch?v=i0jiU3j8OTY>

(Acesso dia 15 de junho de 2012)

Vídeo: Google Chrome: Dear Sophie

<http://www.youtube.com/watch?v=R4vkVHijdQk>

(Acesso dia 15 de junho de 2012)

Página oficial Google Chrome: “Por que usar o Google Chrome?”

<http://www.google.com/chrome/intl/pt-BR/more/index.html?hl=pt-BR>

(Acesso dia 18 de agosto de 2011)