# Gostosas On-line

Higor Fechner de Pina GANASSIN
Ulisflávio Oliveira EVANGELISTA
Universidade Católica Dom Bosco, Campo Grande, MS

## APRESENTAÇÃO

Gostosas On-line é uma comédia simples e inteligente que alerta sobre os perigos do "anonimato virtual" e da busca por pornografia no ciberespaço.

A 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, a personagem Júlio tem a mesma "brilhante" idéia. Ambos criam suas personagens femininas e ironicamente encontram-se no ciberespaço, trocando diálogos e fotos picantes.

## OBJETIVOS

- Criar uma mídia que atinja o público jovem de forma a suscitar discussões e reflexões a cerca 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, porem em diversos casos o uso recai para o consumo indiscriminado de pornografia. Esses tipos de comportamentos resultam, muitas vezes, 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 pornôs e descrições contendo "só add mulheres".

Assim Gostosas 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 contem uma linguagem simplificada e popular na intenção de atingir o público em geral, pois, o comportamento representado no vídeo não diz respeito apenas aos adolescentes. Na verdade, o maior consumo de material pornográfico online é feito por adultos.

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. Os caracteres de abertura e de encerramento do produto também foram trabalhados na intenção de reproduzir o ambiente virtual, com representações de teclado e setas de mouse clicando o símbolo da produtora experimental intitulada Lepz Purf! Pro, por exemplo. Até mesmo 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 explicites abusiva, porem os frames se embaralham numa velocidade que tornam o explicito 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 Gostosas On-line o espectador tem o mesmo poder de escolha. Ele não precisa 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>