O FILME NO CONTEXTO DA CIRCULAÇÃO MIDIÁTICA: ESTUDOS DE CASO

THE FILM IN THE CONTEXT OF MEDIATIC CIRCULATION: CASE STUDIES

Gabriel Machado Pureza[1]

Resumo: O estudo consiste em uma pesquisa sobre cinema e midiatização. O objetivo geral é entender o filme no contexto da circulação midiática, com foco na compreensão de como as narrativas sobre cinema produzem novas narrativas e, por fim, como esse processo modifica as interações entre os interlocutores. Este artigo, especificamente, constrói um caso de investigação, a partir do argumento abdutivo (Ferreira, 2012). Ou seja, não se trata de uma comunicação de uma pesquisa finalizada, o que demandaria o exercício de investigação e argumentação dedutivo e indutivo. Nesta comunicação, apresentamos um circuito-ambiente, formado por atores e instituições em interação, em torno do filme Whiplash. Identificamos metáforas nessas interações e, após,

1. Graduando em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo na Universidade do Vale dos Sinos e bolsista de iniciação científica na linha de Midiatização e Processos Sociais. E-mail: gabriel92mp@gmail.com.

as relacionamos, identificando, assim, um espaço narrativo construído nas interações.

Palavras-chave: Midiatização. Cinema. Circulação. Narrativas. Circuito ambiente.

Abstract: The study consists in a research about cinema and mediatization. The general objective is to understand the movie in the context of the mediatic circulation, focusing in the comprehension of how the narratives about cinema product new narratives and, finally, how this process modifies the interactions between interlocutors. This article, specifically, constructs a case of investigation from the abductive argument (Ferreira, 2012). That is, it is a communication of a finalized research, which would demand the exercise of investigation and deductive and inductive argumentation. In this communication, we present an ambient circuit, formed by actors and institutions in interaction about the movie Whiplash. We identify metaphors in these interactions and, later, relate them, thus identyfing a narrative space built in the interactions.

Keywords: Mediatization. Cinema. Circulation. Narratives. Ambient circuit.

1 Introdução

O estudo consiste na construção de casos sobre cinema na perspectiva da circulação, tendo como objetivo geral entender o filme no contexto da circulação midiática. A pesquisa se desenvolve a partir do argumento abdutivo. Ele se constitui nas relações entre indícios, inferências metafóricas e relações (analógicas) entre essas metáforas. As inferências abrangem as que nominamos como criativas e existenciais, referenciais e concorrentes. Essas inferências são importantes para a identificação dos indícios pertinentes com o caso sugerido. As inferências referenciais localizam o objeto empírico no âmbito de uma problemática da circulação, dos circuitos, dos meios, dos dispositivos, dos ambientes, das ambiências, dos atores, das instituições, dos atores e das instituições midiáticas e midiatizadas.

Inicialmente, construímos o caso por meio de coleta de dados de sites específicos e análise a partir do conceito de figuras (Barthes, 1977). O conceito criado por Barthes nos permite observar um objeto muito complexo e, a partir dele, selecionar elementos que conseguimos perceber em meio a esse ambiente. Barthes compreende as figuras como frações do discurso. Ele afirma que "a figura é delimitada (como um signo) e memorável (como uma imagem ou conto). Uma figura é fundada se pelo menos alguém puder dizer "Como isso é verdade!" (Barthes, 1977, p.2).

O que fazemos na pesquisa é selecionar e analisar essas frações de discurso, buscando interpretar elas e fazer inferências, construindo relações. A partir de figuras que identificamos, sugerimos um diagrama, que representou, em seis eixos distintos, os discursos que aparecem num circuito-ambiente midiático investigado. É partir que buscamos entender, por fim, como esse processo modifica as interações entre os interlocutores.

O processo de análise relaciona a construção de figuras, estratificações dos meios e topografias. A construção de figuras se fundamenta em Barthes (1977). Já a estratificação diferencia os meios em suas espacialidades, temporalidades e operações. As topografias se referem às relações entre figuras e estratos. Localizamos as narrativas como configurações individuais que mobilizam as figuras disponíveis em determinado circuito ambiente.

Nossas principais referências teóricas consistem nas pesquisas em curso sobre tecnologias digitais em teses e dissertações da linha de pesquisa Midiatização e Processos Sociais, do PPGCC-Unisinos. O central são as hipóteses desenvolvidas sobre a midiatização: compreendida como relação entre dispositivos midiáticos, circulação (relação entre produção e recepção) e processos sociais(Ferreira, 2007, 2012, 2013, 2015). Utilizamos também os conceitos de usos e apropriações e amadores (Flichy, 2013; Proulx, 2013a, 2013b)

2 Metodologia

A metodologia segue na coleta de dados empíricos e na pesquisa qualitativa. Inicialmente, se fez um recorte no corpus: selecionar um filme para constituir o caso e quais sites na internet seriam analisados. O recorte de filme se dá em Whiplash (2014). A escolha se deu por sua narrativa dual do filme.

Whiplash conta a história de Andrew (Milles Teller), um jovem baterista que estuda música em uma universidade americana e tem como sonho ser um dos melhores músicos de jazz. Ele começa a ser orientado pelo professor Fletcher (J. K. Simmons), que tem métodos violentos e, poderia-se dizer, anti-éticos na hora de ensinar os alunos. Entretanto, o professor argumenta que só assim eles podem atingir o máximo do seu potencial. Sendo assim, a relação dos personagens vai se construindo de uma forma que o espectador pode interpretar de pelos menos duas formas: ou o professor está abusando da sua autoridade com os alunos ou ele os está ajudando a atingir o seu máximo. Essa narrativa faz com que o filme seja um objeto propício. Ele não tenta levar o espectador para um lado determinado, dando mais liberdade para que ele pense por si mesmo, o que é interessante para se estudar os diferentes acionamentos narrativos dos atores.

O próximo passo foi o recorte do corpus. Para isso, foram selecionados sites dentro de quatro categorias: redes digitais, sites jornalísticos/noticiosos sobre cinema, sites de crítica e sites específicos voltados para cinema. As redes sociais escolhidas foram o Facebook e o Twitter. Os sites jornalísticos e de crítica foram selecionados pela pertinência em relação ao recorte anterior. Eles foram encontrados a partir de um buscador de sites (Google) utilizando palavras-chave relacionadas ao filme-recorte escolhido. Os sites específicos de cinema foram escolhidos por sua importância (e representatividade nacional e internacional) e por formato. Foram escolhidos: IMDb, Filmow, Rotten Tomatoes e Metacritic.

O IMDb é uma base de dados online relacionada a cinema, televisão e videogames. Lançado em 1990 por Col

Needham. Em junho de 2016, o site contava com aproximadamente 3,7 milhões de títulos (incluindo episódios) e 7 milhões de artistas em sua base de dados, assim como 67 milhões de usuários registrados (Wikipedia, 2016). O site conta com informações técnicas sobre filmes e tem espaço para que os usuários inscritos deem notas para os filmes (existe um Top 250 com os filmes mais bem conceituados do site), conversem em fóruns e escrevam resenhas. Nosso principal foco

O Filmow é uma rede social brasileira colaborativa com foco em filmes e séries. Ele foi fundado por Alisson Patrício e Thaís de Lima em abril de 2009. A rede social tem cerca de 250 mil usuários, mais de 45 mil filmes e quase 4 mil temporadas de séries, além de 262 mil artistas cadastrados. (Wikipedia, 2016). O site conta com a função de dar notas a filmes, marcá-los como favoritos, fazer listas e comentar em suas páginas, podendo responder a outros usuários.

Rotten Tomates e Metacritic são dois sites americanos que agrupam resenhas tanto de usuários inscritos no site quanto de críticos famosos lado a lado. Rotten Tomatoes é americano e foi lançado em 1998, enquanto o Metacritic foi lançado um pouco depois, em 1999. A diferença entre os dois sites é que o Rotten Tomatoes é específico sobre cinema (e televisão) e o Metacritic tem um foco maior, que abrange também jogos de videogame (área na qual é o maior site de referência) e álbuns musicais. Os críticos dos sites são escolhidos pelas equipes que trabalham neles (Wikipedia, 2016). Segundo o site Alexa, que acompanha o tráfego de sites na internet, o Rotten Tomatoes se situa em 647º no ranking global e em 230º no americano e o Metacritic, em 1629º e 874º, respectivamente.

Dentre todo o corpus, os que menos nos trouxeram respostas na formação de um circuito ambiente foram Twitter e Facebook, que nos levaram a interações de atores menos proveitosas e, por vezes, mais difíceis de encontrar (os sites especializados tiveram a vantagem de centralizar o conteúdo, enquanto no Facebook tivemos de procurar por grupos e no Twitter, por hashtags ou palavras específicas, sendo que não teríamos como entrar especificamente nos perfis dos

usuários, especialmente no Facebook, e ver que discussões eles faziam em suas páginas pessoais). O mais frutífero, pela organização e a variedade de posts sobre os mais diversos assuntos, acabou sendo o IMDb.

3 O circuito-ambiente recortado

A partir dos estudos dos empíricos, encontramos um circuito midiático. Ele é composto por seis eixos que estão ligados entre si. Cada eixo representa um tipo de discurso (ou, por vezes, discursos agrupados), normalmente reproduzido por alguma instituição ou ator social específico. Dentro desse circuito, cada um desses discursos concorre pela atenção dos atores que frequentam esse espaço (que podem tanto enunciar outros discursos, quanto observar silenciosos).

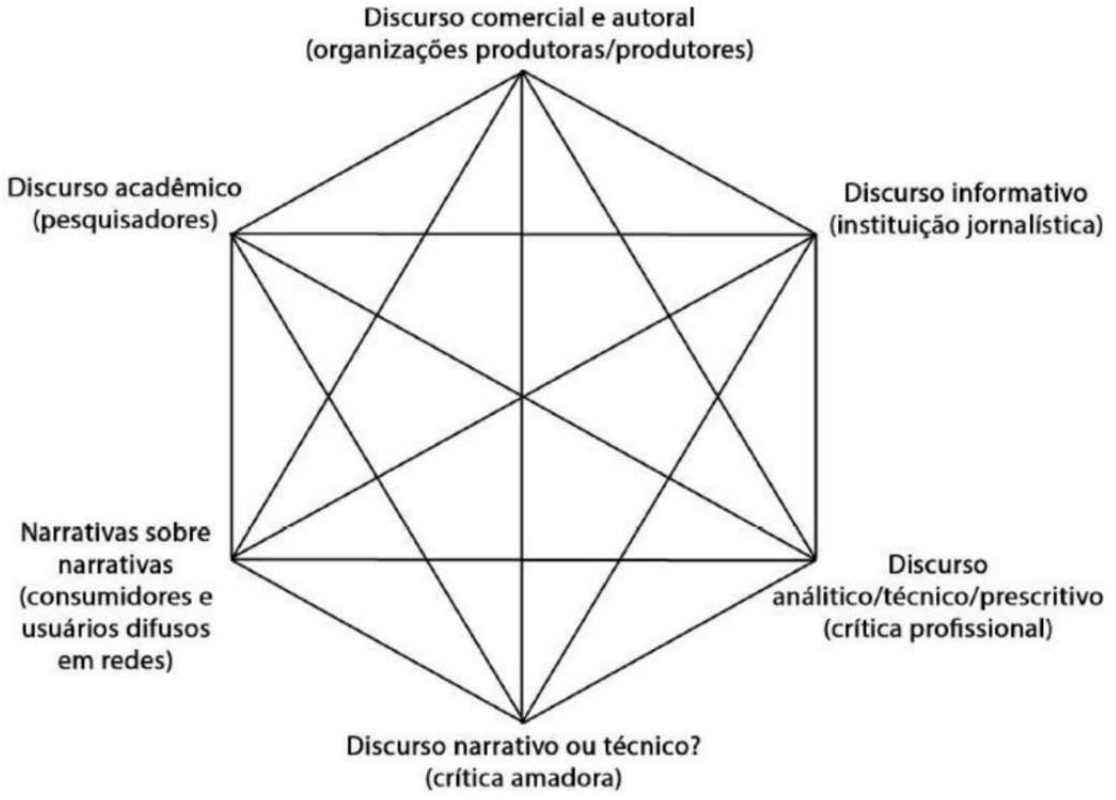


Figura 1: Circuito ambiente
Fonte: Elaborado pelo autor

O discurso comercial/autoral na verdade é composto por dois discursos não necessariamente idênticos, mas interdependentes. O discurso comercial é o que tenta vender o filme e pode ser encontrado em peças de marketing, já o

autoral é o das pessoas que participaram do processo de produção do filme e pode ser encontrado nos perfis pessoais desses atores ou em entrevistas com eles. Os dois discursos andam juntos no sentido de que se, por exemplo, o discurso autoral desviar muito do comercial, o autor pode sofrer algum tipo de sanção profissional.

O discurso informativo é o discurso que busca a informação, o acontecimento ou a notícia (pelos parâmetros jornalísticos) sobre o filme e o ambiente ao seu redor. Ele é visto normalmente em sites jornalísticos ou de entretenimento voltados para cinema.

O discurso da crítica profissional é o discurso técnico/analítico/prescritivo. Ele se entende assim porque é um discurso altamente profissionalizado, normalmente feito por alguém com conhecimento técnico. Ele, do lugar de fonte especializada, emite um discurso que utiliza da técnica para fazer análise. Entretanto, não é isso que vemos sempre no empírico. Muitas vezes o discurso da crítica profissional desliza para o narrativo.

O discurso da crítica amadora, por outro lado, tende ao narrativo, mas também pode apresentar características técnicas, dependendo das capacidades do crítico amador. Ele tem como distinção o fato de ser realizado de uma forma não profissional, ou seja, sem fins lucrativos e feito por pessoas que não tem no cinema a sua profissão. Normalmente, ele se apresenta em dois tipos de espaços distintos: um é o site do próprio amador o outro é composto pelo espaço que sites voltados para cinema como disponibilizam para a crítica amadora daqueles inscritos neles.

O discurso acadêmico é o discurso dos acadêmicos, que visa criar conhecimento e indagar a respeito do cinema. Ele é comum tanto nas áreas de Comunicação como de Cinema. O discurso, encontrado principalmente em produções acadêmicas, que muitas vezes não são socializadas com a mesma facilidade de outros eixos, também pode ser visto em análises aprofundadas sobre cinema na internet, normalmente em blogs ou sites de vídeo como Youtube, que pensam o filme por uma perspectiva teórica com finalidade distinta da crítica, que visa criticar o filme em si como objeto.

Por fim, as *narrativas sobre narrativas* são possivelmente o eixo mais complexo do circuito e consistem nas narrativas de usuários difusos, geralmente inscritos em sites de cinema ou redes sociais, que constroem novas narrativas a partir da narrativa sobre o filme. A narrativa progride do que já é tido como a narrativa "do filme", fazendo com que ela se desloque de lugar. Por exemplo, podemos observar em um fórum do IMDb uma discussão sobre a homofobia de Fletcher no filme. Em momento algum isso é problematizado ou vira um tema com importância essa questão no filme, porém, dentro do circuito, ela adquire novas inflexões e acaba criando uma narrativa própria, bifurcada da anterior e independente do filme.

4 Metáforas e relações identificadas

A partir desse circuito observado, utilizando o conceito de figuras (Barthes, 1977), identificamos elementos visíveis dentro do observado, buscando a construção do caso. Uma figura inicial, central no circuito é a agonística em torno do que é cinema. Os atores e instituições midiáticas e midiatizadas dentro do circuito discutem por diversos motivos, porém uma característica marcante de muitas discussões é um posicionamento agonístico em torno da questão "o que é cinema".

Essa agonística pode se criar direta ou indiretamente em torno de várias figuras em disputa, como: cinema é entretenimento, política, educação, identidade, arte, técnica ou emoção.

Decidimos, então, buscar o que motivava essas discussões, buscando figuras que nos ajudassem a entender porque as pessoas discutem sobre o que essas coisas, o que as motiva. Eis a lista de figuras:

- Entretenimento: vem da americanização do termo "entertainment" e significa o mesmo que passatempo. É a ideia do filme como algo divertido, que não deve ser levado a sério ou entendido como algo que possa ir além da diversão. Essa figura

muitas vezes é vista de forma reativa, utilizada como defesa quando alguém critica o filme por algum motivo.

- Política: vindo do grego *politikos*, significa "de, para, ou relacionado a grupos que integram a Pólis". As polis eram as cidades-estado gregas e a política pensa a direção/administração de estados/nações. Pode ser pensada de uma maneira mais ampla, pensando em questões como a participação social. Dentro do contexto dos filmes, se encontra nas perspectivas que pensam o cinema como um discurso politizado ou utilizado para fins políticos dentro de uma perspectiva ampla. Abrange um grande leque de discursos, como os que falam de acontecimentos políticos, política (institucional) em geral e movimentos sociais.

- Educação: educação é referente ao processo de ensinamento e aprendizado.Vem do latim *educare* que é uma derivado de *ex*, que significa "fora" ou "exterior" e *ducere*, que tem o significado de "guiar", "instruir", "conduzir". Ou seja, em latim, educação tinha o significado literal de "guiar para fora". A visão do filme como algo que não termine por si só, mas sirva a algum propósito educativo. Como pode-se ver a partir da etimologia da palavra, é o filme como uma guia para algo exterior a ele visando ensinar.

- Identidade: A palavra vem do Latim *identitas*, "a mesma coisa", de *idem*, "o mesmo", numa alteração da expressão *idem et idem*, ou seja, é relativa ao próprio ser. O dicionário define como "Conjunto das qualidades e das características particulares de uma pessoa que torna possível sua identificação ou reconhecimento". No caso, esse conjunto de qualidades pode ser visto em filmes também, além de pessoas. As pessoas que pensam na identidade normalmente querem uma representa-

ção fiel do que elas entendem por aquela realidade na tela, ou em alguns casos, querem se identificar elas mesmas com o filme, ver-se nele.

- Arte/técnica: Arte vem do latim *ars*, que significa técnica ou habilidade, porém é vista com um significado menos generalista atualmente. Por isso, entende-se que o sentido clássico de arte vem do mesmo lugar da técnica. A arte/técnica pode ser entendida como uma obra estética ou comunicativa realizada por meio de uma técnica em uma mídia. Técnica no sentido de técnica de representação da realidade através do cinema. Inicialmente, pensamos em arte e técnica como figuras distintas, porém percebeu-se posteriormente que as duas têm um sentido muito semelhante na forma como as pessoas se posicionam em torno delas.
- Emoção: Deriva do latim *emovere*, em que o prefixo "e" significa fora e "movere", movimento. Ela é uma experiência subjetiva, normalmente associada à personalidade. Partilham dessa figura aqueles que se importam com o filme pela perspectiva da emoção, não o definindo necessariamente por parâmetros de objetividade ou críticos.

5 Conclusões

A partir das figuras acima, refletimos sobre o processo de comunicação que leva a essa discussão e procuramos por figuras que pudessem expor o que motivava as discussões em primeiro lugar. Assim, chegamos nas seguintes figuras, colocadas de forma dual. Colocamos em contraposição as seis figuras, sempre em pares, visando compreender como se dá o processo comunicativo e como podemos ver expressos os fatores que podem vir a influenciar os atores dentro do circuito midiático.

Identificação x negação
Expectativa x contato
Crítica x lúdico

Identificação: Relativa à figura de identidade. A identificação mexe com os sentimentos do ator social envolvido nela de forma profunda. O filme sai da ficção e entra na realidade, na vida da pessoa, fazendo com que, assim, ele seja importante para ela. Para os que defendem essa visão de cinema, o aspecto mais importante na avaliação deles no filme é, de fato, se enxergar ou ver coisas de sua realidade na tela. O que buscam é reconhecimento da sua existência por meio da mídia.

Negação: Contrário da identificação, relativa à figura de identidade. A negação é um posicionamento de oposição à lógica apresentada pelo filme. Ela representa a desconexão com a magia do cinema. O indivíduo que nega percebe através da ficção e da suspensão de descrença e vê o filme como uma obra falsa, vazia de realidade ou conexão com o real percebido por ele.

Expectativa: O dicionário define expectativa como "Condição de quem espera pela ocorrência de alguma coisa". Ela dialoga diretamente com o que o espectador espera que aconteça no filme e é, em parte, um componente da identificação/negação.

Contato: É definido pelo dicionário como "estado de objetos que se tocam", "proximidade, relação, comunicação" e "contágio". É a relação de ligação do espectador com o filme, em que sua expectativa é posta em choque com a realidade.

Crítica: Deriva do termo grego *kritike*, significando "a arte de discernir". É referente ao discernimento de valor entre as coisas. A valoração, ainda que subjetiva, obedece a critérios que ordenam coisas de uma forma qualitativa. É uma postura adotada por usuários, não necessariamente oposta à lúdica, pois pode ser concomitante.

Lúdico: Relação com ligação direta com a figura de diversão. Uma propensão a pensar no filme pela postura de ser divertido e não seguindo algum critério de ordenamento técnico qualitativo sobre ele.

Assim, podemos ver que existe um processo de negação e aceitação do filme. Esse processo, entretanto, é subordinado à uma disposição crítica ou não do espectador e a que tipos de expectativa ele tem do filme. Essa expectativa é ponto chave para entender como as narrativas vão modificando umas às outras dentro do circuito, pois ao entrar em contato com elas, formam-se novas expectativas, o que cria um processo contínuo de evolução dessas narrativas. Sendo assim, nos parece claro que o circuito midiático agencia aqueles envolvidos nele e que eles, caso queiram participar do circuito como atores e não só observadores, também entram nesse processo.

Nossas principais perguntas no projeto são: como as narrativas sobre cinema na internet formam um ambiente midiático que cria expectativas e agencia os inseridos nesse espaço? Além disso, como esse processo faz com que as narrativas sejam criadas a partir de bifurcações de narrativas anteriores? Como as figuras encontradas estão em interação? Que outras figuras participam desse processo? Como esse processo influencia o processo de socialização do cinema? Como esse processo influencia o circuito?

Os principais resultados da pesquisa podem ser vistos pelo seu próprio andamento, característica do método abdutivo. Por se construir o caso a partir de inferências abdutivas, o próprio caso já se coloca como um resultado da pesquisa, pois já se descobriu um circuito midiático, uma extensa gama de figuras e relações que elas têm entre si, apontando para uma relação que está sendo investigada: como narrativas agenciam outras narrativas, modificando-as e criando-as.

Referências

BARTHES, R. *Fragmentos de um discurso amoroso*. São Paulo: Martins Fontes, 1ed, 1977.

FERREIRA, J. Analogias: operações para construção de casos sobre a midiatização e circulação como objetos de pesquisa. *Compós,* 2015.

_____ . Como a circulação direciona os dispositivos, indivíduos e instituições?. *In:* J. BRAGA *et al.* (orgs.). *10 Perguntas para a produção de conhecimento em comunicação*. 1ed.São Leopoldo: Unisinos, 2013, v. I, p. 140-155.

_____. O caso como referência do método: possibilidade de integração dialética do silogismo para pensar a pesquisa empírica em comunicação. In Texto (UFRGS. Online), 2012. Disponível em http://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/33802. Acesso em 10.out.2016

_____. Midiatização: dispositivos, processos sociais e de comunicação. *E-Compós* (Brasília), v. 10, p. 1-15, 2007. Disponível em http://compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewArticle/196. Acesso em 10.out.2016

FLICHY, Patrice. Mutação da comunicação: Emergência de uma cultura da contribuição na era digital. *II Seminário da Escola de Altos Estudos*, Unisinos, 2013.

PROULX, S. Paradigmes pour penser les usages des objets communicationnels. *Seminário Escola de Altos Estudos*. São Leopoldo, Unisinos, 2013b.

_____. Pesquisas em recepção em contexto de mutação da comunicação: rumo a uma quarta geração Revista. *In: Questões Transversais*. **v. 1**, n. 2: Julho-dezembro (2013a).

WIKIPEDIA. *Filmow*. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Filmow Acesso em: 10.out.2016

_____. *Internet Movie Database*. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Internet_Movie_Database Acesso em: 10.out.2016.

_____. *Rotten Tomatoes*. https://pt.wikipedia.org/wiki/Rotten_Tomatoes Acesso em: 10.out.2016.