Imagens midiatizadas: Sentidos que se transformam nas apropriações de elementos cinematográficos na circulação

Flóra Simon da Silva

Palavras-chave: Midiatização; Circulação; Dispositivo; Cinema; Gif.

RESUMO EXPANDIDO

Ao observar os meios digitais, notam-se diversas áreas dos campos que sofrem alterações no seu modo linear comunicacional em relação à sociedade. Percebe-se que as sociedades midiatizadas entram em um circuito complexo que envolve dispositivos tecno-interacionais. Essa interação entre os atores sociais, meios e instituições modifica a estrutura comunicacional linear, quando há apropriações e produção de sentido, materializando os processos mentais da sociedade. Sobre isso, Braga (2006) afirma que a midiatização se desenvolve em uma sociedade que se organiza a partir dos processos midiáticos. Passamos dos processos lineares para as descontinuidades, do homogêneo para o heterogêneo, sendo que os processos tecnológicos não nos levariam para a uma uniformidade social, mas a uma criação de fenômenos distintos que se caracterizariam pela disjunção das ofertas e das apropriações de sentido. O conceito da midiatização, portanto, atravessa os diversos campos observáveis nos meios, resultando em mudanças nos aspectos da vida social e transformações na área comunicacional: incide efeitos nas instituições que se midiatizam e altera a participação dos atores sociais na estrutura que antes era linear. Dessa forma, há vários fenômenos observáveis nos dispositivos digitais, como áreas da imagem, fotografia e cinema, por exemplo, pois nas sociedades em processo de midiatização, segundo Gomes (2012), as imagens estão incorporando importância na vida social, operando o imaginário e gerando novos sentidos.

Ao observar como o cinema se midiatiza e é apropriado nas sociedades em vias de midiatização, percebem-se algumas alterações: um filme antes era produzido pela instituição cinematográfica, projetado nas salas de cinema e mais tarde disponibilizado ao espectador no formato de material físico. O espectador apropriava-se da sua ideia, sua estética, cópia ou diversas outras formas de apropriação intelectual, sem, no entanto, ter como manipulá-lo digitalmente, pois necessitaria de aparatos tecnológicos avançados, dos quais o acesso seria restrito e um saber específico que muito provavelmente não lhe estava disponível. Entretanto nota-se que com a digitalização e disponibilidade dos materiais fílmicos em dispositivos digitais, o acesso a esse material para downloads e

compartilhamentos pelos atores sociais aumentou em plataformas como o Youtube ou em páginas de compartilhamento de filmes e séries.

Com o acesso aos materiais cinematográficos nos dispositivos digitais e aos softwares de edição e montagem, percebem-se apropriações de elementos do cinema por atores sociais, resultando em produções de materiais novos construídos em lógicas de produções diferentes do seu original. Nessas construções, consideram-se as formas de aproximação entre si dos atores sociais e estes com as instituições via dispositivos, acrescentando o contato das lógicas de produções originais do cinema e produções como os Gif's, observados nesses dispositivos. Para Fausto Neto (2010), portanto, é onde acontecem novas relações entre produtores e receptores e onde há a disputa dos sentidos, pois o encontro entre a produção e recepção junta a gramática de produção com o filtro do reconhecimento. Considerando o atravessamento da midiatização nas instituições cinematográficas, portanto, observa-se que nesse processo ocorrem desvios entre a produção e a recepção, situando semelhanças e diferenças entre os materiais resultados das apropriações e sua forma originada no cinema, de forma que é possível refletir como imagens no circuito da midiatização sofrem transformações e potencialidades a partir das apropriações e usos dos atores sociais.

O objetivo dessa pesquisa é entender como imagens no circuito da midiatização, geram semelhanças e diferenças quando apropriadas e constituídas em novas lógicas de produção. Para tanto, a pesquisa compreende as formas de apropriação de elementos cinematográficos por atores sociais, quando o acesso a esses elementos possibilitam a construção de materiais que diferem das lógicas de produção da instituição cinematográfica, produzindo novos sentidos aos elementos. Busca analisar, as semelhanças e diferenças que o elemento apropriado e construído em outra lógica mantém e transforma, em relação ao seu sentido original, na circulação em dispositivos digitais.

Como metodologia foi utilizada pesquisa exploratória, à procura de dados em dispositivos midiáticos como plataforma do Youtube, páginas sociais como o Facebook e pesquisa de imagens do Google, em que se pudessem observar apropriações de elementos fílmicos nas construções feitas por atores sociais que utilizassem lógicas diferentes da instituição cinematográfica e que ao mesmo tempo, fossem notadas circulações desses materiais que acionassem atores, meios e as instituições (Verón, 1997).

Tomando, deste modo, como ponto de partida, o conceito de midiatização e circulação, assim como a verificação de como estão sendo apropriados os elementos cinematográficos nos dispositivos digitais e o seu circuito, foi elegido como objeto

empírico para a pesquisa o Gif denominado Vincent Confused. Esse Gif repercutiu nos dispositivos digitais, onde foi compartilhado por diversos atores sociais, que o deslocaram do filme Pulp Fiction (1994), de Quentin Tarantino, onde foi recortado do seu contexto original e montado em outros contextos, resultando em Gif's que expressam diferentes situações e pensamentos. A lógica de produção do Gif difere do cinema, quando o gif é apresentado como apropriação de pequenas cenas de imagens em movimento, como o cinema, por exemplo. O gif animação de cinema é apresentado com movimentos de personagens, sendo que a principal forma de comunicação ou expressão representada pelo gif é repetição do movimento. Neste caso, o personagem de Vincent é montado em diferentes contextos, repetindo o mesmo movimento de procura originado no contexto do filme Pulp Fiction. Aqui, ressalta-se que seu movimento é originado pelo cinema, porém, nos Gif's, ele repete esse movimento em contextos diferentes entre si e do seu original.



Como referencial teórico, serão utilizados autores como Braga, Fausto Neto, Ferreira, Cingolani, Gomes, Rosa e Verón, para elucidar questões advindas da midiatização, como a circulação, circuito e dispositivos tecno-interacionais. E autores como Xavier, Deleuze e Einsenstein, para entender os conceitos sobre produção, cinema e montagem.

A partir das pesquisas sobre o conceito de midiatização, busca-se entender como elementos cinematográficos quando apropriados por atores sociais modificam as lógicas de produção das instituições, transformando sentidos. Ao se entender as diferenças e semelhanças que as apropriações causam entre elas e seu original, pode se verificar

potencialidades criadas por atores sociais, transformadas em dispositivos comunicacionais.

Referências

BRAGA, Jose Luiz. Midiatização: prática social, prática de sentido. Paper, Seminário Mediatização. Bogotá, 2005.

_____. Mediatização como processo interacional de referência. Versão revista de artigo apresentação no GT Comunicação e Sociabilidade, do XV Encontro da Compós, na Unesp, Bauru, São Paulo, em julho de 2006.

CINGOLANI, Gastón. Qué se transforma cuando hay mediatización? In: REVIGLIO, María Cecilia; ROVETTO, Florencia Laura (orgs). CIM – Estado actual de las investigaciones sobre mediatizaciones. Rosario: UNR Editora, 2014. p. 11-23

EISENSTEIN, Sergei. O sentido do Filme. Jorge Zahar. Rio de janeiro, 2002.

DELEUZE, G. Montagem. In: A imagem-movimento. São Paulo: Brasiliense, 1983

FAUSTO NETO, Antonio. A circulação além das bordas. Mediatización, Sociedad y Sentido: Diálogos Brasil y Argentina. Rosário: UNR, 2010. p. 2-17.

FERREIRA, Jairo. Como a circulação direciona os dispositivos, indivíduos e instituições? In: BRAGA, José Luiz; et al. Dez perguntas para a produção de conhecimento em comunicação. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2013.

GOMES, Pedro Gilberto. O processo de midiatização da sociedade. Sem data, sem referência.

ROSA, Ana Paula. Ecos Visuais no Youtube. In: Revista Significação. Vol 41, n° 41, 2014.

VERON, Eliseo. Esquema para El analisis de La mediatización. Diálogos Lima, n 48, p. 9-17, 1997.

XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência. 4.ed. São Paulo: Paz e Terra Ltda, 2008