O filme no contexto da circulação midiática: Estudos de Caso

Gabriel Machado Pureza

RESUMO EXPANDIDO

Este artigo é parte de um projeto de investigação em iniciação cientifica. O projeto consiste em uma pesquisa individual sobre cinema e midiatização. Tem como objetivo geral entender o filme no contexto da circulação midiática. Os problemas de pesquisa gira em torno de compreender como as narrativas sobre cinema produzem novas narrativas e, por fim, como esse processo modifica as interações entre os interlocutores e destes com o filme como objeto cultural.

O método segue a construção do caso a partir de indícios e inferências. 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. As inferências criativas relacionam o filme à construção de figuras, estratificações dos meios e topografias. 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 acionado pelos meios.

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 circuito? Como esse processo influencia o processo de socialização do cinema?

Metodologia

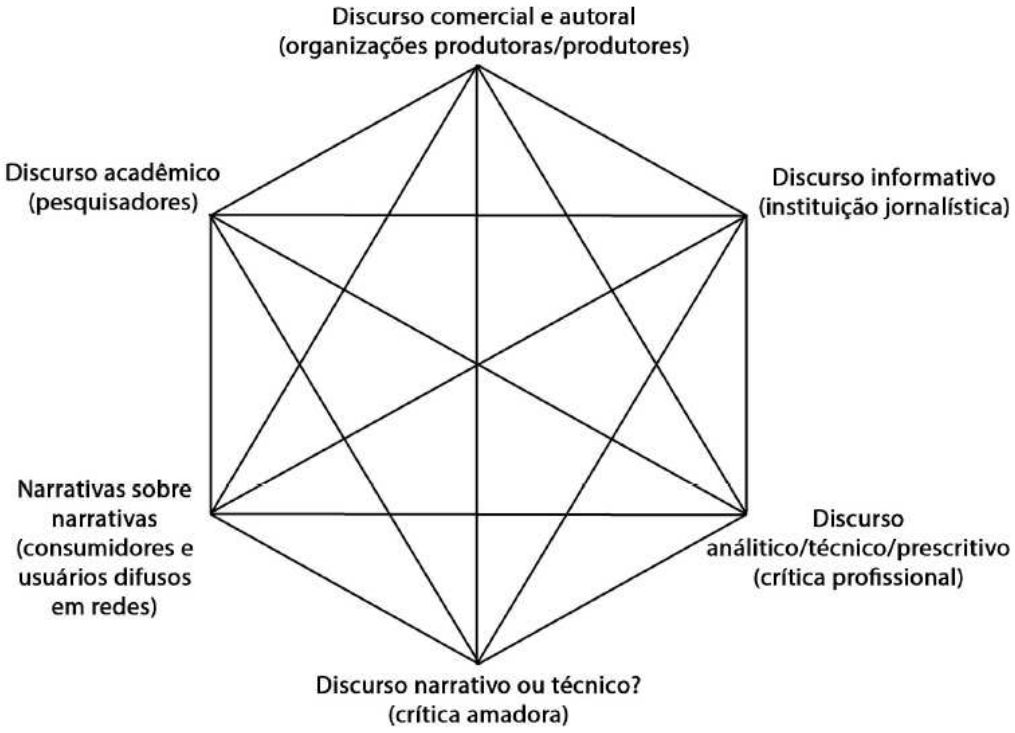
Para começar o caso, foram determinados alguns recortes. Um deles está no filme Whiplash (2014). A escolha se deu por sua narrativa dual, que visa colocar em debate a questão de se o personagem de J. K. Simmons (o professor Fletcher) realmente abusa do personagem de Milles Teller (Andrew) ou se os dois têm uma relação que, por fim, ajuda

o aluno a atingir o máximo de seu potencial. O filme 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.

Para o recorte do corpus, 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 do 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.

Circuito ambiente desenhado

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).



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.

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.

Por fim, o discurso acadêmico é o discurso dos acadêmicos, que visa criar conhecimento e indagar a respeito do cinema. Ele é comum 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, que pensam o filme por uma perspectiva teórica com finalidade distinta da crítica, que visa criticar o filme em si como objeto.

Figuras

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, 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. Assim, descobrimos seis figuras que, colocadas de forma dual, explicam a agonística em torno do cinema:

Identificação x negação

Expectativa x contato

Crítica x lúdico

Identificação: Relativa à figura de identidade. A identificação mexe com sentimentos do ator social envolvido nela. 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 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.

O próximo passo do trabalho é, assim, a estratificação das figuras até então descobertas e aprofundamento das reflexões sobre elas.