

As Telas No Contemporâneo: Contribuições De Uma Visita À Questão Do Espectador Para O Estudo Das Tics E De Seus Efeitos

The Screens In The Contemporary: Contributions Of A Visit To The Question Of The Spectator For The Study Of Icts And Their Effects

Las Pantallas En Lo Contemporáneo: Aportes De Una Visita A La Cuestión Del Espectador Para El Estudio De Las TIC Y Sus Efectos

Edson Augusto de Souza Neto

Universidade Federal de Sergipe (UFS), São Cristóvão, SE, Brasil.

Resumo

O artigo consiste em um estudo teórico que, articulando-se com a filosofia de autores e autoras como Donna Haraway, Gilles Deleuze e Jacques Rancière retorna à questão do espectador a fim de levantar discussões e propor contribuições teórico-metodológicas possíveis para as dificuldades com pesquisas envolvendo as repercussões sociais e políticas da difusão das Tecnologias da Informação e da Comunicação no contemporâneo. Dentre estas dificuldades, encontram-se questões clássicas, como a passividade-atividade do espectador e o papel de emancipação ou alienação do espetáculo. Por fim, conclui-se fornecendo possibilidades de experimentações metodológicas que habitam um ínterim entre os estudos de cinema e os estudos sobre as mídias sociais.

Palavras-chave: Cinema; Redes sociais; Informação; Etnografia de tela; Etnocartografia de tela.

Abstract

The article consists of a theoretical study that, articulating with the philosophy of authors such as Donna Haraway, Gilles Deleuze and Jacques Rancière, returns to the question of the spectator in order to raise discussions and propose possible theoretical-methodological contributions to the difficulties of research involving the social and political repercussions of the diffusion of Information and Communication Technologies in the contemporary world. Among these difficulties, there are classic questions, such as the passivity-activity of the spectator and the role of emancipation or alienation of the spectacle. Finally, it concludes by providing possibilities for methodological experiments that inhabit an interim between film studies and studies on social media.

Keywords: Cinema; Social networks; Information; Screen ethnography; Screen ethnocartography.

Resumen

El artículo consiste en un estudio teórico que, articulando con la filosofía de autores como Donna Haraway, Gilles Deleuze y Jacques Rancière, vuelve sobre la cuestión del espectador para suscitar discusiones y proponer posibles aportes teórico-metodológicos a las dificultades de la investigación, involucrando las repercusiones sociales y políticas de la difusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el mundo contemporáneo. Entre estas dificultades, se encuentran cuestiones clásicas, como la pasividad-actividad del espectador y el papel de emancipación o alienación del espectáculo. Finalmente, concluye brindando posibilidades para experimentos metodológicos que habitan un intermedio entre los estudios de cine y los estudios sobre las redes sociales.

Palabras clave: Cine; Redes sociales; Información; Etnografía de pantalla; Etnocartografía de pantalla.

As Telas, Os Dildos

O monstro abre as cortinas da cama de Victor Frankenstein. Schwarzenegger rasga a pele de seu antebraço, deixando exposto um cintilante esqueleto de cromo e aço. A pele de Tetsuo borbulha e cabos e fios irrompem para a superfície. [...] Quando a tecnologia atua sobre o corpo, nosso horror mescla-se, sempre, com uma intensa fascinação. Mas de que forma, exatamente, age a tecnologia? E em que profundidade ela penetrou sob a membrana de nossa pele? (Kunzru, 2009, p. 19).

Essa citação, que Kunzru (2009) escolhe para iniciar seu texto sobre a obra

de Donna Haraway, pode ser entendida também como uma ótima introdução para as questões as quais se pretende tratar nas páginas seguintes. Não exatamente por haver uma preocupação com um ciborgue habitado por peças metálicas sob a sua pele, mas por uma preocupação que ganha cada vez mais espaço no debate público sobre as influências das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) em nosso modo atual de ser e existir. Em especial, fala-se aqui de uma relação ciborgue ao menos ligeiramente mais discreta do que aquela do monstro de Victor Frankenstein: a que a tela possui em relação aos corpos espectadores que com ela se relacionam e em relação a ela se (re)produzem.

Recentemente, viria à tona um novo caso de vazamentos de documentos

internos da *big tech* que têm sido veiculados pela mídia sob o nome de *Facebook Papers* (Martins, 2021). Nesses documentos, emaranham-se esquemas de alteração comportamental em larga escala, influências em decisões políticas e mesmo relação com um caso massivo de limpeza étnica e desinformação que varreu o Myanmar (Whitten-Woodring, Kleinberg, Thawnghmung, & Thitsar, 2020). Soma-se a episódios desse tipo a dificuldade de acesso aos dados das redes sociais como um todo, e mesmo aparatos e métodos que deem conta de observar e articular aquilo que acontece nas redes e aquilo que vaza da imagem ao agir — métodos que deem conta de uma questão de interface e mescla entre o *online* e o *offline* (Castro, 2020).

De modo geral, entretanto, as pesquisas acadêmicas detidas ao funcionamento interno dos algoritmos e das redes sociais já encontram muitos empecilhos, especialmente por conta da pouca transparência técnica e empresarial em torno desses produtos. Um exemplo possível é a disputa em torno do *CrowdTangle*, um produto dedicado a tornar mais transparente o engajamento de publicações no *Facebook*. A partir de tal ferramenta, observavam-se coisas como, por exemplo, o número de interações com

conteúdos falsos e de orientação política de extrema-direita em comparação aos conteúdos produzidos por agências de jornalismo. Ocorre, entretanto, que a ferramenta que, em si, possuía importantes limitações — por medir o engajamento, mas não o alcance das publicações, por exemplo — serviu suficientemente bem para que se percebessem tendências gerais na rede em direção à disseminação de conteúdos vinculados a estes posicionamentos extremistas. O resultado foi a deflagração de uma batalha interna na empresa, que findou em uma decisão pelo fim da independência do serviço e um espalhamento dos antigos funcionários para outros setores (Jain, 2021).

Uma forma alternativa de pesquisa sobre o funcionamento dessas redes, entretanto, tem-se desenhado a partir das experiências de imersão em campo. Trabalhos como os de Kalil (2018) obtiveram repercussão internacional valendo-se de métodos que se orientavam por um cunho majoritariamente etnográfico em relação aos eventos e à mídia — no geral, engajados com a prática de observação participante, entrevistas e consultas documentais. Isso principalmente no que se refere à sua pesquisa sobre o papel das redes sociais na

ascensão da figura política do eleitor bolsonarista (Kalil, 2018).

Pesquisas de caráter etnográfico, aconteçam ou não ao lado da análise dos dados disponibilizados publicamente por essas redes, parecem ser capazes de habitar este ponto de encontro entre aquilo que acontece no digital e aquilo que o ultrapassa. Apesar disso, algumas preocupações são recorrentes nos artigos sobre o tema. Algumas delas falam de ‘etnografias virtuais’, enquanto outras sugerem ‘netnografias’ e outras ainda destacam que talvez o termo ‘etnografia’ já seja amplo o suficiente. Alguns textos reivindicam que a internet é só mais um campo social, outros dizem que ela inaugura uma outra dinâmica social que deveria ser pensada junto a uma ‘ciberantropologia’ (Amaral, 2010). Esse artigo, portanto, possui uma preocupação de, através de uma revisão bibliográfica direcionada, indicar possíveis caminhos de experimentação metodológica, restringindo-se inicialmente à questão da tela e à questão do espectador na produção de subjetividades.

Aqui, propõe-se uma abordagem que explora uma linha tênue tecida entre a emergência do cinema e a emergência dos meios de comunicação digital mediados por telas, ambos como formas ciborgues

de relação e constituição entre corpos (Haraway, 2009). Por um lado, portanto, fala-se de uma relação com o corpo espectador do cinema clássico, uma problemática que, como se argumenta a seguir, se estende a outras artes e mesmo a parte da experiência com a internet (Deleuze, 1985/2005; Rancière 2008/2012). Por outro lado, fala-se também de uma relação imagética com a informação e com a própria vida, que têm desafiado inclusive generosas noções de política e de convivência (Lapoujade, 2010; Castro, 2020).

Apontam-se dois importantes pontos de encontro que parecem contribuir teoricamente para a produção de saberes em torno dos impactos da difusão dessas tecnologias no contemporâneo. O primeiro desses pontos seria o prolongamento da questão do espectador e da sua relação com o espetáculo, remetendo a uma preocupação com as afecções e com o pensamento, com a passividade ou atividade daquele que assiste — sente — e a relação dessas afecções como campo privilegiado do agir. Por outro lado, se aqui falamos de relações ciborgues, porque aquele que especta se compõe com a tela, é indispensável que ao menos se considere também a questão mais específica dos autômatos, que aqui podemos classificar

como sendo digitais — os sofisticados algoritmos espalhados pelas redes que tratam de cálculo e de pensamento, de regulação e de *feedback*, de ‘montagem’ de imagens —; e os de afetos — que caracterizam o encadeamento em um circuito emocional induzido pelos algoritmos de personalização (Costa, 2019).

O campo com o qual este autor impessoal e este leitor fantasmagórico provavelmente se relacionam no processo de leitura deste texto, assim, é também, provavelmente, aquele indiscreto e sutil objeto no qual essas temáticas parecem convergir: a tela como interface, como difuso agente produtor de subjetividades no contemporâneo. A escolha da tela é, assim, como a escolha de um campo ou de um objeto pouco visado que faz funcionar pensamentos, filosofias, problemas que se fazem importantes para a vida no contemporâneo. Quando nos referimos a ela, portanto, não nos referimos somente a uma série de peças conectadas aos microcomputadores, mas a um objeto produzido por máquinas não só físicas, mas também sociais, sensoriais, corpóreas. Em suma, fala-se da tela como um campo produzido e atravessado por uma série de forças de naturezas diversas que

constituem o seu funcionamento em relação a um determinado tempo. Um sentido como aquele que Preciado (2004/2014) dá ao dildo e que ele mesmo dirá servir, em sua teoria, como algo próximo ao sentido de mais-valia em Marx. Dirá o autor:

É sabido que quando Marx iniciou seu *Grundrisse* tudo parecia conduzi-lo a começar a sua análise econômica partindo da noção de população. Pois bem, ao pensar sobre a sexualidade eu me encontro hoje diante de um imperativo conceitual semelhante. Tudo parecia indicar que eu deveria enfrentar essa tarefa partindo de noções como gênero ou diferença sexual. Mas vejamos o que fez Marx: para grande surpresa dos filósofos e dos moralistas da época, ele centrou sua análise em torno da noção de “mais-valia”, evitando assim os paradoxos das teorias precedentes. Tirando partido da estratégia de Marx, esta pesquisa sobre sexo toma como eixo temático a análise de algo que pode parecer marginal: um objeto de plástico que acompanha a vida

sexual de certas sapatonas e certos gays *queers*, e que até agora havia sido considerado como “simples prótese inventada como paliativo da incapacidade sexual das lésbicas”. Estou falando do dildo. [...] Este, portanto, é um livro sobre dildos, sobre sexos de plástico e sobre a plasticidade dos sexos (Preciado, 2004/2014, p. 18-19, grifo do autor).

Do mesmo modo, talvez a questão sobre as redes sociais nos leve imediatamente a uma discussão sobre ‘algoritmos’, ‘comunidades online’ ou ‘internet’, mas aqui há a tentativa de um desvio de enfoque para a tela, onde nos encontramos com os autômatos de imagens e com o cinema e sua montagem. Além disso, essa mudança parece nos precaver de certos paradoxos: a oposição *online* x *offline*, porque a tela é um ponto privilegiado de interface entre ambos; a ciberantropologia como algo restrito a um universo deslocado em relação à realidade; e mesmo as questões sobre redes sem algoritmos, cuja influência acredita-se que pode ser igualmente relevante para o campo social.

Por fim, talvez, leitores atentos possam perceber que as telas são mesmo

somente uma peça dos vários *gadgets* conectados à internet, ou somente uma das formas possíveis de interface. É verdade que a análise dela como campo não basta e que cada vez é mais importante que se pense em coisas como os *scores* sociais e financeiros, a ascensão da *Internet of Things* (IoT), a difusão dos assistentes por voz etc., mas o fato é que a tela, esta instituição por si já bastante misteriosa e mais difundida, é um ponto de início para uma experimentação. Certamente, entretanto, não seria difícil imaginar abordagens similares com interfaces hápticas ou sonoras, além de formas outras de composição e de ciborguização (Gomes, 2010; Haraway, 2009).

Do Cinema Ao Corpo

Um dos primeiros problemas a serem visitados por esse artigo é aquele que indica a esguia relação entre o cinema e o corpo. Esse é um problema que parece despertar estranhamento diante daquilo que apressadamente pode se desconsiderar ao se pensar o caráter etéreo das imagens: o fato de que há sempre um corpo em jogo, desde a sala escura até as pequenas telas — ou seja, de que a experiência cinematográfica é fundamentalmente uma experiência corporal. Isso parece despertar

um peculiar movimento na obra de Deleuze (1985/2005), que, como lembra Lapoujade (2010), reflete uma gama de pesquisadores atentos às imagens televisivas e numéricas que despontavam por volta dos anos 70. Essas imagens seriam marcadas por uma ausência de exterioridade, sequer possuiriam um interior e se orientariam por um espaço distinto do qual estamos corporalmente situados, orientados.

É remetendo sobretudo ao cinema e ao computador, então, que Deleuze (1985/2005) se debruça para constatar um curioso deslocamento: diante da tela habitada por tais imagens, elas convocam um cérebro, mais do que um olho. Trata-se de algo como uma mutação corporal que vai da percepção à leitura; do movimento dos olhos de perscrutar o ambiente a fim de perceber imagens à postura estática de absorver as informações de uma tela em um constante movimento de leitura. As imagens que a obra do autor põe em contraste não são exatamente novas, mas vale revisitá-las e desdobrá-las em outras. Por um lado, fala-se de um par olho-natureza, que se refere ao movimento de percorrer um ambiente a fim de criar imagens e que liga visão, pensamento e motricidade; por outro, fala-se de um par

cérebro-informação, o papel da tela em libertar o cérebro do problema da motricidade, de deslocá-la do corpo — e mesmo do olho, ao qual só resta o movimento de leitura — para a tela.

Essa concepção geral do autor, entretanto, não deve ser confundida com a ideia de um espectador passivo que tão somente recebe as informações, um equívoco que Bergson (1896/2010), em quem grande parte das análises de Deleuze (1985/2005) se inspiram, já buscava distanciar. Esse filósofo, que acompanhara o nascimento do cinema, tensionava conceber o corpo mais como produtor do que como articulador de sentido. Para o seu pensamento, o mundo externo poderia ser entendido como um fluxo universal de imagens, mas o corpo daria vazão a uma indeterminação que não poderia ser ignorada, dadas as suas capacidades criativas que se manifestavam através de uma relação variável com as influências dos objetos que o interessam e as referências mais ou menos distantes ativadas neste processo.

Assim, para Bergson (1896/2010), existiria um conjunto de sentimentos e sensações localizadas em nosso corpo, a que ele trata por afecções — convites à ação, algo entre os estímulos e os

movimentos executados que emergem do corpo. Essa é a questão de Gomes (2010), que busca na solidez da filosofia bergsoniana as suas aberturas para novos fluxos de pensamento, um salto para a arte como instalação. Se Bergson (1896/2010) parece lançar conceitos importantes para a arte, suas percepções e afecções, é junto a Deleuze (1985/2010) que se levantará a hipótese de que o cinema foi evoluindo em experimentações a partir do domínio dos dispositivos e possibilidades de interação. Para Gomes (2010), algo que as instalações interativas artísticas ainda não conseguem fazer com tanto exímio.

Gomes (2010), assim, aponta para uma variedade de autores preocupados em atualizar os conceitos bergsonianos de imagem e percepção, que tinham sido desenvolvidos no decorrer dos primeiros momentos de vida do cinema. O destaque a ser dado, assim, é para uma importante convergência de conceitos e posições. De maneira geral, entende-se que o corpo contemporâneo convoca muito mais do que a correlação passiva das conexões entre imagens: de um lado, as imagens tecnicamente montadas como imagem-movimento; do outro, o corpo que em seu caráter material disponibiliza o seu poder sensorio-motor para criar o experimental, a sua margem de intensidade e de

indeterminação. A autora, assim, pensa a arte digital como um laboratório de imagens corpóreas, o deslocamento do digital de uma estética ocular para uma estética háptica. Este âmbito interacional, entretanto, é chave importante para uma virada de autores e autoras dedicadas à filosofia bergsoniana, que não havia encontrado um espaço no primeiro cinema para a sua teoria da percepção: o fato de que a percepção é um momento privilegiado do agir.

Ação e a Dramaturgia

A questão do espectador e da sua passividade-atividade é um caminho por onde também passa a obra de Rancière (2008/2012), que a vê no teatro, uma arte do espaço físico. Para ele, ser um espectador possui marcadamente dois males: olhar e conhecer são coisas opostas, e em muito o espectador ignora ou desconhece o processo de produção, atendo-se diante de uma aparência; além disso, olhar e agir são em alguma medida também opostos, e é próprio ao espectador uma posição, o lugar do olhar e do somente olhar, do espectral e do somente espectral. Dirá ele, assim, que duas grandes formas despontarão desta questão do espectador. Formas que ele remeterá aos

nomes do teatro épico de Bertold Brecht e do teatro da crueldade de Antonin Artaud.

O primeiro, Brecht, estaria preocupado com um espetáculo que ultrapassasse a identificação daquele que assiste com os personagens em cena. Em uma tentativa de retirar o espectador da sua passividade, este teatro seria um espetáculo inabitual, um enigma a ser decifrado. Neste sentido, um teatro que distancia o espectador para que ele refine o olhar e busque os seus sentidos nos mais variados e difíceis universos de referência. O segundo, Artaud, estaria preocupado com um espetáculo que abolisse radicalmente a separação com o público, que removesse os espectadores da posição pretensamente segura e distante e os colocasse de posse de toda a sua energia vital em integralidade, inserindo a indeterminação do próprio corpo no centro. As iniciativas modernas do teatro, assim, alternariam entre estes eixos: uma inquietação distante e uma participação vital (Rancière, 2008/2012).

Tangenciando sutilmente a discussão na qual Rancière (2008/2012) está imerso, é possível observar que para ele ocorre uma dramaturgia da condição do teatro, que, acusado de ser um produtor de *voyeurs* passivos, assume como missão

inverter os seus efeitos e expiar as suas culpas devolvendo a consciência e a atividade aos seus espectadores. Rancière (2008/2012) acompanha um certo pensamento situacionista ao entender que a separação é a natureza do espetáculo, ou seja, de que o espetáculo não consiste na exposição das imagens que ocultam a realidade, mas na existência da atividade social e da riqueza social como realidade separada. Nesse sentido, o conhecimento do espetáculo seria o conhecimento sobre a forma de reprodução indefinida de uma falsificação que equivale à sua realidade.

Rancière (2008/2012) também menciona, à sua maneira, que um fetiche constante pelo desmascaramento das imagens em circulação corresponderia somente a uma constatação repetitiva de um monstro sobrecodificador que tudo captura. Mas algo, ainda assim, habitaria o dissenso, as capacidades não contadas que fendem a unidade do dado. Para ele, seja em uma orientação para um teatro épico, seja em uma orientação para um teatro da crueldade, ou mesmo algo constituído entre ambos, o interesse da experimentação das artes estaria em uma coletivização das capacidades investidas nas cenas de dissenso. As suas hipóteses, aqui, ganham o valor de apontar uma

história para um problema contemporâneo, mas também por distanciar a verve por um método de decifração simbólica, um preocupado em reafirmar “a interminável demonstração de onipotência da besta” (Rancière, 2008/2012, p. 49).

É algo que acontece, como apontam Guattari e Rolnik (1996) ao se referirem ao sintoma psicanalítico — ou esquizoanalítico —, como pássaros a bicarem uma janela: não há o que se interpretar. O que há é a necessidade de se cartografar a trajetória para ver se eles estão em condição de indicar novos universos de referência capazes de revirar situações. Há, diríamos junto a Rancière (2008/2012), fôlegos de dissenso e a coletivização das capacidades investidas nesse dissenso. É possivelmente esse ponto que permite que habitemos os tremores ambíguos do cinema e da internet, algo que insere em pauta a separação entre as suas possibilidades técnicas e os universos de referência com os quais se implicam — o teatro como alienação e espaço de convivência, o cinema como sucessão de imagens e laboratório de sensibilidades, a internet como captura de dados e como novo campo de disputa política. Assim, também, se situa a ambiguidade do espectador, que ao mesmo tempo que classicamente

mantém o corpo sob repouso e é guiado pelo espetáculo, com ele se relaciona também em seus atos e em sua percepção (Bergson, 1896/2010), ponto que atravessa de maneira fulcral o teatro, o cinema e as mídias sociais nativas da internet.

A discussão posta em tais termos pode ganhar tons por demais abstratos, e caberia evitá-los. De forma geral, entende-se que para Bergson (1896/2010) e para Deleuze (1985/2005) há um certo mistério na figura do espectador, que se vê afetado por imagens que, apesar de produzirem efeitos, não precisam sequer habitar um ambiente, ter um interior ou exterior. Mais do que isso, é preciso se haver com tradições de pensamento que tendem a relegar o espectador do teatro — e do cinema — a uma passividade suposta de quem recebe imagens já montadas e recortadas, como bem lembra a dramaturgia da condição do teatro de Rancière (2008/2012). Sob a estranheza dessa figura, que pode parecer inativar o seu corpo enquanto assiste — mas é precisamente aí onde as afecções começam a se desdobrar — Bergson (1896/2010) e Deleuze (1985/2005) parecem apontar para uma constante produção que ocorre em uma indeterminação corpórea, uma na qual, para além da imagem, o corpo busca e revira os seus universos de referência

enquanto especta, revelando uma potência do espetáculo sobre o agir (Rancière, 2008/2012).

Xavier (2000), ao pensar o gênero do melodrama, pensará as suas técnicas de produção e a sua forma narrativa articuladas com uma realidade social na qual cumpre um papel regulador: fornece matrizes sólidas, imagens simplórias do bem e do mal que tentam dar conta de conceder uma falsa solidez a um mundo extremamente instável — “porque capitalista na ordem econômica, pós-sagrado no terreno da luta política (sem a antiga autoridade do rei ou da Igreja) e sem o mesmo rigor normativo no terreno da estética” (Xavier, 2000, p. 85). Nesse caso, fala-se de uma pedagogia que passa a não exigir uma explicação racional do mundo, confiando em sentimentos naturais — naturalizados — no trato com os dramas. Os elementos *high techs* do cinema, assim, cumprem o papel de atualizar e conceder valor de exibição à eficácia de uma mitologia moderna marcada por uma estrutura dramática de bases arcaicas. Dessa maneira, quando Xavier (2000) trata do melodrama, expõe a persistência e a atualidade das questões pedagógicas e teatrais do espetáculo: ali onde o experimento com as afecções e

sensibilidades desponta, desponta também uma pedagogia dos afetos.

Nos caberia, então, a constatação de que esta própria estrutura do melodrama consistiria em um recorte — uma fórmula a compor com repetições e com novos conteúdos a fim de atualizar a sua aparência — não por conta de mero prazer estético, mas porque sua condição estrutural é garantia da ativação e invenção de um dado universo de referência não só imagético, mas afetivo, corpóreo e político. Por fim, nesse caso, caberia o questionamento de quais universos de referência são postos em jogo ao se falar de telas organizadas por algoritmos sociais e quais métodos de investigação melhor variam as formas de constituição desse objeto. É a essa suspeita que se dedica a próxima seção.

Corpo e Informação

Quando Bergson (896/2010) trata das imagens e das afecções, ou seja, quando emprega essas duas categorias para se referir à percepção como um momento privilegiado do agir, ele desperta também as mesmas questões com as quais Deleuze (1985/2005) se haverá à sua maneira. Trata-se da constatação do autor de que, se por um lado são observáveis as influências

imagéticas (p. ex. no uso da propaganda nazista), por outro essas imagens parecem se referir somente a si próprias e habitarem um espaço diferente daquele que as especta. Ou seja, Deleuze (1985/2005) constata uma sutileza de enorme importância nas imagens fílmicas e numéricas: o abandono de um espaço físico a ser habitado.

É possível adensar, assim, as imagens de Deleuze (1985/2005) e de Rancière (2008/2012). Suponhamos o formato do teatro grego e o posicionamento dos espectadores que lhes concede esta ou aquela visão sobre o espetáculo. Como nos lembram Pereira, Gomes e Silva (2018), essa é a origem da palavra teoria, do grego *theoreîn* que remete a uma perspectiva mediada por algo — *theorós*, por exemplo, seria esta nossa figura do espectador. Assim, têm-se a ideia de que aquilo que é visto não existe sem as artes que o fizeram aparente, ou seja, de que o conteúdo não existe sem a forma que lhe concedeu existência.

Ainda com um olhar detido sobre essa imagem do teatro, uma passagem para a tela significaria a abertura para um outro dilema: a possibilidade de fragmentação imagética daquilo que acontece no palco. Primeiro, perde-se alguma referência de posicionamento, que agora é tarefa para a

tela, depois, ganha-se a possibilidade de oferecer inúmeras montagens possíveis para cada corpo, acontecimento ou cena. O espectador não está mais deste ou daquele lado, acima ou abaixo, mas junto à tela — os gestos podem ser mais discretos, porque tomarão o grande foco da atenção dos espectadores. Depois, com a difusão das redes, é a própria vida comum que passa a ser espetacularizada sob critérios similares, mas agora a tela não navega mais em uma montagem fílmica, e, sim, em um ciberespaço de textos e interfaces, esquetes rápidos em relação às quais se troca de posição de produtor a espectador, mas cuja organização e circulação ocorre através de uma certa contabilidade dos afetos e, sempre, de alternância com o local de espectador, que nunca é abolido (Lapoujade, 2010).

Pode ser difícil entender como a proliferação das câmeras e das telas no cotidiano difundiu o espetáculo em vez abolir tal separação. Ocorre que o funcionamento das redes e dos seus algoritmos finda por capilarizar a separação que dá origem ao espetáculo, em vez de destituí-la da sua centralidade. O funcionamento dirigido para o lucro e para o engajamento das grandes empresas de tecnologia, como se observa, tem uma relação íntima com a questão da produção,

de maneira que o espetáculo segue como uma falseabilidade que produz a realidade habitada, a falsificação indefinidamente produzida que finda por corresponder à realidade socialmente compreendida. Se isso é uma questão situacionista sobre a cidade e sobre como ela é moldada para o escorrimento das mercadorias, em vez de ser moldada para ser habitada por seus cidadãos, aqui a matéria-prima é ainda mais plástica, porque a internet e os espaços que podem ser construídos com ela são muito mais plásticos do que cimento ou concreto. E em relação a tal espaço digital, a capacidade de controle e de registro é ainda maior, porque, a despeito das câmeras dispostas na cidade, a captura costuma ser ilusoriamente voluntária, ativa e contínua tanto para a produção quanto para a produção de desejo (Lapoujade, 2010).

Assim, por exemplo, o questionamento sobre uma ciberantropologia própria ao digital talvez seja um dilema nascido, a princípio, de uma separação equivocada. Isso porque, se há alguma divisão, ela não delimitaria uma forma societária digital e uma forma societária física, mas formas societárias ou culturais que possuem ou não possuem um âmbito digital com o qual se conectam. Um olhar

dirigido à tela é um olhar dirigido a um complexo conjunto de máquinas sociais, técnicas, industriais, empresariais, que possuem uma certa ambiência de dinâmicas próprias de cortes e conexões (Deleuze, 1985/2005; Lapoujade, 2010).

Deleuze (1990/1992) chegará a pensar, então, essa íntima relação entre as imagens e os afetos. A questão de Bergson (1896/2010) aparece vestida em outros trajes: não são as informações aquelas capazes de despertar o âmbito do agir, mas aquilo que emerge do filme como montagem. O cinema ambíguo de Syberberg, por exemplo, reuniria em si um generoso conjunto de imagens sobre o regime nazista alemão para concluir que informação alguma, seja qual for, bastaria para vencer Hitler. É nesta ineficácia da informação, entretanto, que residiria aquilo de mais perigoso. Como lembra Lapoujade (2010), os autores se preocuparão em ler como atos performativos qualquer manifestação linguística, de onde entendem que qualquer enunciado deve ser considerado de um ponto de vista pragmático. Isso não porque a linguagem seja intrinsecamente feita para mandar, mas porque todo enunciado remete a outro enunciado que ele supõe implicitamente. Ou seja, a linguagem não acontece porque

é possível descrever aquilo que é visto, mas porque é possível comunicar aquilo que tão somente se ouviu falar — vai, assim, não de um primeiro a um segundo, mas de um segundo a um terceiro. E assim nasce uma certa política da linguagem na qual a sua ausência de exterioridade, o fato de que ela só remete a si mesma, faz-nos ressoadores constantes uns dos outros. Nesse sentido, “a informação é uma das funções da palavra de ordem” (Lapoujade, 2010, p. 165), o seu ponto de interface com o corpo é o afecto.

*Grandes Narrativas E Formas Outras De
Imagem E Discurso*

Teixeira (2006), em sua contribuição para uma história do cinema, entretanto, colocaria em advertência o entendimento apressado, herdado do estruturalismo, de que o cinema seria somente uma forma de linguagem, remetendo-o, com isso, a uma certa primazia da palavra. Em sua visão, essa é uma das questões centrais ao modo de funcionamento do documentário moderno, intimamente relacionado com um certo declínio do paradigma semiológico. O que o autor repara é que se passa a entender que a voz, o dito, encontra espaço no cinema e entra em composição com a

imagem, mas os parâmetros dessa articulação são aqueles específicos da imagética cinematográfica: as luzes, os sons, as cores em modulação contínua.

É certo que não há forma de sair da linguagem, mas também é como se aos poucos formássemos uma máquina do cinema em que palavra, imagem e música se compõem. É nesse ponto que o neorrealismo emergirá, trazendo consigo importantes experimentações com a montagem cinematográfica. Dentre elas, há a emergência do plano sequência, que melhor parece compor o elemento contínuo da realidade, do momento; e o *travelling*, movimento de translação do eixo da câmera, ambos culminando em um cinema de imagens puras que expressariam os limites da imagem-movimento dominante até então (Deleuze, 1985/2005).

Como bem percebe Teixeira (2006), a história do neorrealismo se confunde com a história do pós-guerra, de maneira que, na Itália, o desejo efervescente por uma confluência entre arte e revolução, entre ética e estética, entre sensível e inteligível constituiriam uma amálgama a se impor em meio àquela sociedade em ruínas. Bastava, assim, a imagem, que já amalgamava o extraordinário e o cotidiano, para uma expressão multifacetada de qualquer senso

de ficção. Esta disputa entre o caráter ficcional e o caráter documental, inclusive, logo se veria fagocitada por um terceiro uso da câmera, um que não se detinha nem sob uma perspectiva indireta objetivante — o ‘todo’ que o cineasta vê —, nem sob uma perspectiva direta e subjetiva dos personagens — aquilo que é conhecido pelos personagens implicados no filme. Tratava-se de uma certa visão subjetiva indireta livre, que reconnectava a narrativa cinematográfica a uma faculdade de fabulação que confundia o olhar da câmera e do personagem naquilo que passava a ser uma nova via a transmutar as significações clássicas.

É essa mudança descrita por Teixeira (2006) e mesmo por Deleuze (1985/2005), que não se restringe ao neorrealismo delimitado historicamente, que Arrais (2012) observa no documentário israelense *Valsa Com Bashir*, ao perceber que, dentro de definições restritas, o filme não pode sequer ser entendido como de não-ficção, muito menos como um documentário. Essa constatação, entretanto, logo seria contestável em virtude do reconhecimento do filme por seu valor como documentário, como cinema direto. Esse dilema parece expressar uma rica ambivalência do

conceito e do tipo de cinema, ambivalência que está no cerne do documentário que se desenrola acompanhando as memórias de um ex-combatente, e que por isso mesmo dá conta de um trato com a subjetividade e com a memória que não seria possível dentro de uma forma documental estrita.

A análise de Arrais (2012) sobre o filme traz à tona o papel desse gênero em relação à memória, à subjetividade e mesmo à geopolítica, mais do que o seu papel como simples documento histórico. É esse desenho que permite que esse texto retorne rapidamente para relacionar as questões da montagem, da animação, da inserção da perspectiva subjetiva transversal ao filme, para a maneira de recorte e constituição da experiência em tela com as redes sociais. Da palavra à imagem e da imagem aos afetos, *Valsa Com Bashir* aqui funciona como um curioso jogo de espelhos, expressando a potência dessa outra forma de conceber o documentário, mas também discutindo em sua narrativa e provocando no público questões sobre a memória. Em um jogo de registro histórico e visão subjetiva indireta livre o filme desperta debates sobre fascínios e riscos que atravessam também a centralidade técnica das TICs na construção de uma memória e mesmo nas

questões geopolíticas contemporâneas: em uma difusão radical de lentes e telas, difunde-se também a relevância do discurso indireto livre como forma de se pensar a política.

Autômatos Digitais E Outros Quase-Cineastas

Cabe, enfim, antes de ir adiante, retomar algumas discussões que talvez tenham, agora condições melhores de serem trabalhadas. A saber, especialmente a questão sobre uma certa ‘montagem’ das imagens que figuram o espetáculo difuso nas mídias sociais (Rancière, 2008/2012; Lapoujade, 2010). É o Comitê Invisível (2017) quem melhor parece ter sintetizado os pensamentos em torno de uma fragmentação da experiência e de uma fragmentação imagética que, na esteira de uma quintessência do espetáculo define a circulação das imagens em função da sua capacidade de engajamento, de produção de dados e de lucro. Para esse grupo, a generalização planetária da democracia liberal teria produzido um curioso efeito de fragmentação da sociedade, das experiências de trabalho e das comunidades, de maneira que:

Nosso Eu próprio se apresenta como um quebra-cabeça cada vez

mais complexo e menos coerente – ainda que, agora, para que isso aconteça, sejam necessários, mais do que sessões com psicólogos e comprimidos, os algoritmos. É apenas por antífrase que chamamos de “muro” o fluxo contínuo de imagens, de informações, de comentários, por meio do qual o Facebook ensaia dar forma ao eu. A experiência contemporânea da vida, em um mundo feito circulação, telecomunicação, rede, um caos de informações em tempo real e imagens que pretendem captar nossa atenção, é fundamentalmente descontínua (Comitê Invisível, 2017, p. 24-25).

É a partir dessa descontinuidade que Xavier (2000) pensa o melodrama e a sua afetividade naturalizada como uma tentativa de reorganização socioafetiva. E é a partir desse ponto que Costa (2019) pensará a figura dos autômatos digitais responsáveis pela composição de imagens e estruturação da circulação midiática. Para o autor, assim como para o Comitê Invisível (2017), há uma relação íntima entre essa forma de circulação e alcance com a emergência de um automatismo de afetos que se caracteriza por um circuito emocional que enreda os participantes,

dentre outras coisas, em um processo de avaliação contínua de si e dos outros — manifestação da contabilidade interacional inerente a tais redes.

Assim, quando Xavier (2000) aponta para uma pedagogia cinematográfica, com as redes a percepção é também de uma orientação geral do espetáculo, mas na qual o polo de uma ordem capitalística se sobrepõe inclusive ao polo de um circuito narrativo a ser repetido. Essa repetição, narrativa, enredo, se pulveriza em funcionamentos falsamente comunitários, como lembra o Comitê Invisível (2017), que dizem da catalogação dos grupos de usuários em perfis que definem quais informações estarão visíveis e como (Whitten-Woodring et al., 2020). O funcionamento ou princípio geral da montagem de uma *timeline*, assim, diz mais do próprio axioma do capital em converter elementos diversos em mercadoria do que de uma estrutura narrativa exata — é a estrutura narrativa que é fagocitada pelo axioma e dele depende.

Aqui, portanto, abandonamos o cinema, ainda que falemos dele, a fim de pensar possibilidades de estudo para esse campo da mídia. Nesse sentido, verifica-se a possibilidade de perspectivas

anteriormente empregadas nos métodos de estudo do cinema e suas possíveis contribuições no estudo das TICs e de seus elementos em tela.

O Lugar De Onde Se Observa

No que diz respeito às TICs e às suas influências, os principais estudos têm se debruçado sobre as análises de alcance e engajamento, produção constante de grafos sociais a partir desses dados e esforços de interpretá-los em relação a contextos sociais mais amplos. Tais esforços, entretanto, em sua maioria dependem de que dados sejam voluntariamente disponibilizados ou tornados acessíveis pelas empresas, que facilmente podem, por diversos motivos, criar situações técnicas, administrativas e mesmo políticas de opacidade (Jain, 2021).

Há de se observar, entretanto, que métodos transdisciplinares dedicados ao estudo do cinema, como a etnografia de tela (Balestrin, 2011) e a etnocartografia de tela (Melo, Vasconcelos, & Souza Neto, 2020) parecem capazes de matizar alguns impasses teóricos e metodológicos desse tipo de estudo (Amaral, 2010). Nesse caso, fala-se aqui da etnografia de tela como uma metodologia que tenta transportar

para os estudos de mídia o método de pesquisa da antropologia, como a longa imersão do pesquisador em campo, a observação sistemática, registro em caderno de campo, dentre outras estratégias, inclusive naquilo que se refere ao exercício constante de transladar, de passar de uma linguagem — audiovisual — a outra — textual — no processo de descrição. O mesmo, enfim, se poderia falar da experimentação metodológica da etn-cartografia de tela, que, a partir desse exercício, debruça-se em uma tentativa de, mais do que descrever os objetos dados em uma dada cena ou filme, desmontá-los para compreendê-los enquanto processos. Dessa forma, portanto, tratando-se de um método que constantemente ‘vaza’ a tela na busca por universos de referências manifestos, clichês e processos de diferenciação — articulações entre o desejo e a produção (Melo et al., 2020).

É certo, portanto, que, para uma psicologia social, a composição com outros campos de saber é extremamente valiosa e mesmo indispensável. Economia, cibernética, urbanismo, cinema, teatro, falam da constituição de um sujeito linguístico e histórico que se estende entre o *online* e o *offline*, entre imagens e afecções, para constituir a sua própria forma de existência, que, como tal, só se

apresenta como conteúdo atrelado às formas que lhe permitem existir (Pereira et al., 2018). Um desses eixos parece ter sido ligeiramente negligenciado — uma certa teoria da imagem-corpo, das afecções e do agir, que certamente contribuiria para o entendimento do fluxo informacional que toma o campo societário e político. Tais processos, entretanto, compõem uma fineteia que liga teatro, cinema e redes sociais em função da sua forma de apresentação e, especialmente aqui, na abertura de possibilidade que comunica um discurso indireto livre pungente, virtualmente potente, em meio à fragmentação.

Considerações Finais

Nesse longo texto, buscou-se explorar as possibilidades de articulação entre as questões do cinema e das suas narrativas com aquelas narrativas emergentes no âmbito digital. No processo, notaram-se algumas importantes questões, como uma ordem mais axiomática que narrativa no caso das imagens em mídias sociais, e também a importância de uma teoria sobre as afecções que fala tanto do efeito de controle produzido pelos circuitos imagéticos e afetivos *online* quanto de uma certa indeterminação sensório-motora

que abre espaço para a experimentação de novas sensibilidades.

Na esteira dessa proposta, pontuaram-se possíveis contribuições de experimentações metodológicas como a etnografia de tela e a etnocartografia de tela, capazes de apresentar, sob uma perspectiva não generalizante, formas variadas de emergência de objetos em campo. Um estudo como este, entretanto, lida com importantes limitações, que se referem à necessidade de produção de mais dados e de mais experiências metodológicas que melhor explorem as práticas de pesquisa mencionadas. Conclui-se, portanto, como um estudo teórico e preliminar que, espera-se, consiga abrir espaço para novas e futuras experimentações no estudo das TICs e dos seus efeitos.

Referências

Amaral, A. (2010). Etnografia e pesquisa em cibercultura: limites e insuficiências metodológicas. *Revista USP*, 0(86), 122-135. doi: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i86p122-135>.

Arrais, C. H. da R. (2012). *Valsa com Bashir: Subjetividade, memória e geopolítica no documentário contemporâneo* (Dissertação de Mestrado). Universidade de Brasília, Brasília, Distrito Federal, Brasil. Recuperado de

<https://repositorio.unb.br/handle/10482/10867>.

Balestrin, P. A. (2012). *O corpo rifado* (Tese de doutorado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. Recuperado de <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/49081>.

Bergson, H. (1896/2010). *Matéria e memória: Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito* (4^o ed). São Paulo, São Paulo, Brasil: Editora WMF Martins Fontes.

Castro, J. C. L. de. (2020). Máquinas de guerra híbrida em plataformas algorítmicas. *E-Compós*, 1(23). doi: <https://doi.org/10.30962/ec.1929>.

Comitê Invisível. (2018). *Motim e destituição agora* (2^a ed.). São Paulo, São Paulo, Brasil: n-1 edições.

Costa, T. K. (2020). *O uso da tecnologia de reconhecimento facial e a violação a dados biométricos sob a luz da Lei Geral de Proteção de Dados* (Trabalho de conclusão de curso). Universidade Federal Rural do Semiárido, Mossoró, Rio Grande do Norte, Brasil. Recuperado de <https://repositorio.ufersa.edu.br/handle/prefix/6028>.

Deleuze, G. (1985/2007). *A imagem-tempo* (1^a ed). São Paulo, São Paulo, Brasil: Editora Brasiliense.

- Deleuze, G. (1990/1992). *Conversações*. (1ª ed.) São Paulo, São Paulo, Brasil: Editora 34.
- Gomes, F. de O. (2010). O que pode um corpo? Instalações interativas e experiências possíveis no cenário contemporâneo. *E-Compós*, 13(1). doi: <https://doi.org/10.30962/ec.433>.
- Guattari, F., & Rolnik, S. (1986/1996). *Cartografias do desejo*. (4ª ed.). Petrópolis, Brasil: Editora Vozes.
- Haraway, D. (2009). Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. Em T. Tadeu (Org.), *Antropologia ciborgue* (1º ed, p. 33–118). Belo Horizonte, Brasil: Autêntica Editora. Recuperado de https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4945399/mod_resource/content/1/LIVRO%20Antropologia%20do%20Ciborgue.pdf.
- Jain, A. (2021, 17, 11). Facebook suppressing hate speech report, say researchers who put it together. *Medianama*. Recuperado de <https://www.medianama.com/2021/11/223-facebook-stifling-independent-report-researchers/>.
- Kalil, I. O. (2018). *Quem são e no que acreditam os eleitores de Jair Bolsonaro* (Report No. 1). São Paulo, Brasil: Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo. Recuperado de <https://www.fespsp.org.br/upload/usersfiles/2018/Relat%C3%B3rio%20para%20Site%20FESPSP.pdf>.
- Kunzru, H. (2009). “Você é um ciborgue”: Um encontro com Donna Haraway. Em T. Tadeu (Org.), *Antropologia ciborgue* (1º ed). Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil: Autêntica Editora. Recuperado de https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4945399/mod_resource/content/1/LIVRO%20Antropologia%20do%20Ciborgue.pdf.
- Lapoujade, D. (2010). Deleuze: Política e informação. *Cadernos de Subjetividade*, 0(12), 160–167. doi: <https://doi.org/10.2354/cs.v0i12.38457>.
- Martins, L. (2021, 11, 25). #FacebookPapers: Reportagens para ler sobre os documentos internos da empresa. *Núcleo*. Recuperado de <https://www.nucleo.jor.br/curtas/2021-10-25-facebook-papers-materias/>.
- Melo, M. R. D., Vasconcelos, M. D. F. F. D., & Souza Neto, E. A. D. (2020). “os dentes afiados da vida preferem a carne na mais tenra infância”: etnocartografar com olhos de besta. *childhood & philosophy*, 16(36), 01–28. <https://doi.org/10.12957/childphilo.2020.48116>.
- Pereira, R. R., Gomes, L. O., & Silva, C. F. S. (2018). A infância no fio da navalha: construção teórica como agir ético. *ETD - Educação Temática Digital*, 20(3), 761–780. <https://doi.org/10.20396/etd.v20i3.8649227>.
- Preciado, B. (2011/2014). *Manifesto contrassexual: práticas subversivas de identidade sexual* (1º ed). São Paulo, Brasil: n-1 edições.

Rancière, J. (2008/2012). *O espectador emancipado*. São Paulo, Brasil: Editora WMF Martins Fontes.

Teixeira, F. E. (2006). Documentário moderno. Em F. Mascarello (Org.), *História do cinema mundial* (pp. 253–288). Campinas, Brasil: Papirus.

Whitten-Woodring, J., Kleinberg, M. S., Thawnghmung, A., & Thitsar, M. T. (2020). Poison If You Don't Know How to Use It: Facebook, Democracy, and Human Rights in Myanmar. *The International Journal of Press/Politics*, 25(3), 407–425. doi: <https://doi.org/10.1177/1940161220919666>.

Xavier, I. (2000). Melodrama, ou a sedução da moral negociada. *Novos estudos*, 1(1), 81–90. Recuperado de https://www.academia.edu/3193800/Melodrama_ou_a_sedu%C3%A7%C3%A3o_da_moral_negociada.

Edson Augusto de Souza Neto.

Doutorando em Educação pelo PPGED UFS. Mestre em psicologia pelo PPGPSI UFS. Graduado em Psicologia pela Universidade Federal de Sergipe. Membro do grupo de estudos e pesquisa Balbucios. Possui experiência com pesquisa nas áreas de políticas de subjetivação em mídias digitais e políticas públicas em saúde mental.

ORCID: 0000-0001-5043-9845.

Email: edson.asnt@gmail.com.

Submetido em: 18/09/2023

1ª Rodada: 06/10/2023

Aceito em: 29/01/2024

Contribuição dos autores:

Conceitualização: E.A.D.S.N.

Redação do manuscrito: E.A.D.S.N.

Análise dos dados: E.A.D.S.N.

Revisão e edição: E.A.D.S.N.

Financiamento

O presente trabalho foi realizado com apoio do CNPq, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico.