

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CULTURA VISUAL – MESTRADO

IMAGENS DE NARCISOS NAS PRATELEIRAS DO ORKUT



ROGÉRIA ELER

GOIÂNIA/GO
2009

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CULTURA VISUAL – MESTRADO

IMAGENS DE NARCISOS NAS PRATELEIRAS DO *ORKUT*

ROGÉRIA ELER

GOIÂNIA/GO
2009

**Termo de Ciência e de Autorização para Publicação de Teses e Dissertações
Eletrônicas (TEDE) na Biblioteca Digital da UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo à Universidade Federal de Goiás – UFG a disponibilizar gratuitamente através da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações – BDTD/UFG, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

- 1. Identificação do material bibliográfico:** **Dissertação** **Tese**
2. Identificação da Tese ou Dissertação

Autor(a):	Rogéria Eler		
E-mail:	rogeller@gmail.com		
Afiliação:	Irene Lousada Eler Silva e Antônio Machado da Silva		
Título:	Imagens de Narcisos nas Prateleiras do <i>Orkut</i>		
Palavras-chave:	Cultura visual; imagens digitais; <i>cibercultura</i> ; identidades flutuantes.		
Título em outra língua:	Narcisos Images Shelves in <i>Orkut</i>		
Palavras-chave em outra língua:	Visual culture, digital images, cyber culture, floating identities		
Área de concentração:	Educação e Visualidades		
Número de páginas:	133	Data defesa:	27/04/2009
Programa de Pós-Graduação:	Mestrado em Cultura Visual		
Orientador(a):	Prof. Dr. Alice Fátima Martins		
E-mail:	profalice@gmail.com		
Co-orientador(a):			
E-mail:			
Agência de fomento:		Sigla:	
País:	Brasil	UF:	GO
		CNPJ:	

3. Informações de acesso ao documento:

Liberação para publicação?¹ total parcial

Em caso de publicação parcial, assinale as permissões:

- Capítulos. Especifique: _____
 Outras restrições: _____

Havendo concordância com a publicação eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF desbloqueado da tese ou dissertação, o qual será bloqueado antes de ser inserido na Biblioteca Digital.

O Sistema da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações garante aos autores, que os arquivos contendo eletronicamente as teses e ou dissertações, antes de sua publicação serão bloqueados através dos procedimentos de segurança (criptografia e para não permitir cópia e extração de conteúdo) usando o padrão do Acrobat Writer.

Assinatura do(a) autor(a)

Data: 08 / 06 /2009

¹ Em caso de restrição, esta poderá ser mantida por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Todo resumo e metadados ficarão sempre disponibilizados.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CULTURA VISUAL – MESTRADO

IMAGENS DE NARCISOS NAS PRATELEIRAS DO *ORKUT*

ROGÉRIA ELER

DISSERTAÇÃO APRESENTADA À BANCA
EXAMINADORA DA FACULDADE DE ARTES VISUAIS DA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS, COMO
EXIGÊNCIA PARCIAL PARA OBTENÇÃO DO TÍTULO DE
MESTRE EM CULTURA VISUAL, SOB ORIENTAÇÃO DA
PROF^a. DR. ALICE FÁTIMA MARTINS.

GOIÂNIA/GO
2009

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
(GPT/BC/UFG)

Eler, Rogéria.
E39i **Imagens de Narcisos nas prateleiras do orkut [manuscrito] /**
Rogéria. – 2009.
133 f.: il., figs., color.

Orientadora: Prof^ª. Dr^a. Alice Fátima Martins.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais, 2009.

Bibliografia: f. 125-128.

Inclui índice de imagens.

Apêndice.

1. Cultura visual 2. Processamento de imagens – Técnicas digitais
3. Imagens digitais 4. Cibercultura 5. Identidades flutuantes I. Martins, Alice Fátima. II. Universidade Federal de Goiás, **Faculdade de Artes Visual** III. Título.

CDU:7.031:004.932

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CULTURA VISUAL – MESTRADO

IMAGENS DE NARCISOS NAS PRATELEIRAS DO *ORKUT*

ROGÉRIA ELER

BANCA EXAMINADORA:

Prof^a. Dra. Alice Fátima Martins
Orientadora e Presidente da Banca

Prof^a. Dra. Laura Maria Coutinho (UnB)
Membro Externo

Prof^a. Dra. Irene Tourinho (FAV/UFG)
Membro Interno

Rejane Coutinho (UNESP)
Suplente do Membro Externo

Prof. Dr. Raimundo Martins (FAV/UFG)
Suplente do Membro Interno

DEDICATÓRIA

Ao meu esposo Carlos;
minha mãe Irene; meu pai Antônio (*in memoriam*),
meus filhos Jônathas e Nathan;
minhas irmãs Débora e Júnia;
mas acima de tudo a Deus, eternamente...

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter escrito esses dias antes mesmo que eu me desse conta deles.

Ao meu sempre presente esposo, por sua torcida incondicional e participação com pontuações bem vindas. Sobretudo por sua compreensão e receptividade confortante, quando acho que não consigo andar nenhuma milha a mais, ele me faz voar.

À minha preciosa mãe, pelas incansáveis intercessões e palavras de ânimo, suporte e graça. Ao meu saudoso pai, com quem convivi por quinze anos, por ter amado sua família e brincado comigo em meio às suas leituras.

Aos meus filhos, pela pureza e aconchego, sinceros, mas carentes de mim, compreensivos, mas necessitados de uma história pra dormir.

À minha família Eler: Débora, educadora, que me incentiva e aconselha, "... vale a pena". Júnia, design, que vibra e dialoga com as abordagens da cultura visual, pela preciosa presença de espírito. Sérgio, pastoreio, aconselhamentos. Obrigada.

Amigos e amigas presentes: Estela, estrela, alegria. Cléber, orgulho, Noeli, diálogo. Gisele, sinceridade, sorriso. Vanda e família, alegria. Saulo e Cléa, preciosos, conselheiros. Thalita, presente. Célia, suporte. Cantart, marcas e louvores. Carlos, meu maior amigo.

A Alice, pela receptividade e acima de tudo, a sensibilidade em momentos de angústias. Por acreditar no meu trabalho e me incentivar sempre, com palavras enobecedoras. Pelas idas e vindas com o trabalho sem nunca desmerecê-lo. Obrigada minha linda.

Alzira, pela coerência, realismo, e pelo humor agradabilíssimo. Obrigada.

Aos colaboradores desta pesquisa, sem vocês nada seria possível, Amanda, Ciro, Everton e Hugão.

Ao colégio Sigma, por dar abertura ao trabalho sério da arte e cultura visual, possibilitando meios para que diálogos se cruzem.

Obrigada.

RESUMO

O foco desta pesquisa são as imagens técnicas, analógicas e digitais, geradas, manipuladas e deslocadas por jovens inseridos no ambiente da Rede Mundial de Computadores, a *internet*, onde estabelecem novas articulações no que conhecemos como construções subjetivas, no contexto da cultura contemporânea. As referências de socialização e formação de identidade que conhecemos ganham mais um elemento, a saber, o ciberespaço, onde ações e posicionamentos são apreendidos paulatinamente pelos *interatores*. A imersão em ambientes *on-line* e *off-line*, páginas de *internet* organizadas e alimentadas por quatro jovens, colaboradores, sob uma perspectiva metodológica do estudo de caso, possibilitou perceber quais imagens são articuladas e depositadas em álbuns eletrônicos de *sites* de relacionamentos, mas especificamente o *orkut*, o que, porventura eles pretendam dizer ou mostrar através delas, sob um olhar epistemológico da cultura visual. Nesta pesquisa, os estudos da cultura visual forneceram as bases para busca por perceber até que ponto efetivamente o jovem, no contexto da *cibercultura* constituída a partir da Rede Mundial de Computadores, articulam suas visões de mundo, subjetividades e idiossincrasias, ou apenas respondem a pressões do mercado de consumo. Nesta perspectiva destaco que os *interatores* detêm autonomia relativa em suas ações nesses ambientes, sendo formados, também, por modelos pré-estabelecidos e sob um complexo regime de vigilância e controle ainda que dialogando com as dinâmicas de entretenimento propostas pela Rede em que se multiplicam os registros fotográficos e auto-retratos em consonância, nesta abordagem, com a representação narcísica contemporânea.

Palavras-chave: Cultura visual; imagens digitais; *cibercultura*; identidades flutuantes.

ABSTRACT

The focus of this research are the technical images, analog and digital, generated, manipulated and dislocated by juvenile on the environment of the global network of computers, the Internet, where they establish new joints in what we know as subjective constructions, on the context of contemporary culture. The familiar references for socialization and identity formation get one more element, namely cyberspace, where actions and positions are gradually seized by interactors. The immersion in environments online and offline, internet pages organized and powered by four young people, contributors, in a methodological perspective of the case study, enable the perception of which images are articulated and deposited in electronic albums of sites of relationships, more specifically the orkut, what, perhaps, they wish to say or show through them, under an epistemological visual culture look. In this research, the visual culture studies, provided the basis for seeking to realize the extent, effectively, the young person, on the cyberculture context, formed from the Network, articulate their visions of the world, and how they react at the consumer market pressures. In this perspective, i highlight that interactors have relative autonomy in their actions in these environments, being formed, also, by pre-established models and under a complex system of monitoring and control even when talking with the entertainment dynamics proposed by the Network in which the photographic records and self-portraits are multiplied in line, under this approach, with the narcissistic contemporary representation.

Keywords: visual culture, digital images, cyberculture, floating identities

SUMÁRIO

RESUMO.....	VI
ÍNDICE DE IMAGENS.....	VII
<u>INTRODUÇÃO.....</u>	<u>01</u>
<u>1 - IMAGEM: UMA TRAJETÓRIA DO OLHAR.....</u>	<u>06</u>
1.1. Imagens digitais: fluxos clandestinos em instituições escolares anacrônicas.....	15
1.2. Interatores e narcisos travestidos em imagens digitalizadas – <i>orkut</i> ...25	
<u>2 - RECONHECENDO O CAMPO, REFAZENDO CAMINHOS.....</u>	<u>30</u>
2.1. Encaminhamentos metodológicos, idas e vindas com os dados.....	39
2.2. Abordagens metodológicas.....	44
2.3. A questão propulsora da pesquisa.....	45
2.4. A cultura visual e a <i>cibercultura</i> , um estudo de caso.....	54
<u>3- MERCADORIAS NA VITRINE.....</u>	<u>58</u>
3.1. Álbuns digitais, a vitrine da imagem.....	59
3.2. Páginas digitais, as imagens em exposição.....	61
3.3. A escola como cenário recorrente nas imagens digitais.....	81
<u>4- DE ROUBOS, AUSÊNCIAS E PRESENCAS HESITANTES.....</u>	<u>91</u>
4.1. Identidades flutuantes.....	92
4.2. Refazendo caminhos em busca de pontes.....	93
4.3. Identidades e impermanências intermináveis.....	98
4.4. Mercadorias roubadas na vitrine.....	102

5 - AUTO-RETRATOS DE NARCISOS CONTEMPORÂNEOS.....105

5.1. Auto-retrato.....106

5.2. As identidades líquidas e seus reflexos nas prateleiras do ciberespaço..116

CONSIDERAÇÕES INTERMINÁVEIS.....119

BIBLIOGRAFIA.....125

APÊNDICE.....129

ÍNDICE DE IMAGENS

Imagem 1.....	19
Imagem 2.....	23
Imagem 3.....	26
Imagem 4.....	27
Imagem 5.....	29
Imagem 6.....	33
Imagem 7.....	33
Imagem 8.....	34
Imagem 9.....	34
Imagem 10.....	35
Imagem 11.....	35
Imagem 12.....	36
Imagem 13.....	36
Imagem 14.....	42
Imagem 15.....	43
Imagem 16.....	43
Imagem 17.....	48
Imagem 18.....	48
Imagem 19.....	49
Imagem 20.....	49
Imagem 21.....	49
Imagem 22.....	50
Imagem 23.....	50
Imagem 24.....	50
Imagem 25.....	52
Imagem 26.....	52
Imagem 27.....	53
Imagem 28.....	53
Imagem 29.....	60
Imagem 30.....	60
Imagem 31.....	62
Imagem 32.....	63

Imagem 33.....	64
Imagem 34.....	65
Imagem 35.....	68
Imagem 36.....	70
Imagem 37.....	71
Imagem 38.....	72
Imagem 39.....	72
Imagem 40.....	72
Imagem 41.....	73
Imagem 42.....	75
Imagem 43.....	76
Imagem 44.....	76
Imagem 45.....	78
Imagem 46.....	79
Imagem 47.....	80
Imagem 48.....	82
Imagem 49.....	83
Imagem 50.....	84
Imagem 51.....	84
Imagem 52.....	84
Imagem 53.....	84
Imagem 54.....	85
Imagem 55.....	86
Imagem 56.....	88
Imagem 57.....	95
Imagem 58.....	96
Imagem 59.....	100
Imagem 60.....	100
Imagem 61.....	101
Imagem 34.....	101
Imagem 62.....	102
Imagem 63.....	104
Imagem 10.....	113
Imagem 64.....	113

Imagem 65.....	113
Imagem 66.....	113
Imagem 67.....	114
Imagem 68.....	114
Imagem 69.....	115
Imagem 70.....	115
Imagem 71.....	115
Imagem 72.....	116
Imagem 73.....	116
Imagem 74.....	116
Imagem 75.....	116

IMAGENS DE NARCISOS NAS PRATELEIRAS DO ORKUT

INTRODUÇÃO

O início do Século XXI tem sido apontado como inaugural da era digital, em que as representações viabilizadas pelas novas tecnologias decorrem hegemonicamente do fenômeno da digitalização da informação. A popularização das mídias eletrônicas tem gerado um fluxo contínuo cada vez mais denso e intenso de imagens, para o qual a Rede Mundial de Computadores² comparece tanto como suporte na produção dessas imagens quanto como veículo de transmissão das mesmas. A cultura digital é global, centros e periferias transitam pelas mesmas vias – múltiplas – que configuram a *internet*. Ao menos, supõe-se que seja assim...

A *internet*, rede invisível que conecta bilhões de computadores em todo o mundo, em sua dinâmica, comprime o espaço-tempo, acelerando os processos globais. A relação dos usuários conectados à Rede pressupõe a interatividade, de modo que o usuário assume atitudes de escolhas, faz intervenções, é ativo na inserção de conteúdos e nos fluxos de informações disponíveis.

Flusser (2006) aponta que é provável que estejamos testemunhando a formação de uma geração cujos modos de aprender, de conhecer e configurar informações sobre o mundo decorram, principalmente, do que temos conhecido como *era digital*.

E o que futuramente resultará da programação de modelos será indubitavelmente tão forte, tão arrebatador, tão “informativo” (modelará nossas vidas com tamanha radicalidade), que o termo “arte” é pálido demais para captá-lo. Inveja nossos netos. (FLUSSER, 2006, p. 326).

A geração que hoje frequenta as escolas da educação básica vivencia esse fenômeno em sua plenitude, configurando o contexto virtualizado, onde desde

² Rede Mundial de Computadores – “um grupo de equipamentos conectados de forma a transmitir informações entre eles e compartilhar recursos. A palavra Rede em letra maiúscula, portanto, vem se referir à *internet*”. (CAPISANI, 2000, p. 50.) A *Internet*, como conhecemos hoje, como arcabouço de redes interligadas de computadores e seus conteúdos multimídia e sua interatividade, só se tornou possível pela “contribuição do Cientista Tim Berners-Lee e ao CERN, Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire – Centro Europeu de Pesquisas Nucleares, que criaram a World Wide Web, inicialmente interligando sistemas de pesquisa científicas e mais tarde acadêmicas, interligando Universidades”; a rede coletiva ganhou uma maior divulgação pública a partir dos anos 90. Disponível em: <http://br.answers.yahoo.com/question/index?qid>. Acesso em: 03/11/07.

o nascimento, as crianças atuam sem sustos ante as novidades, diferentemente do que ocorreu com as gerações de seus pais.

Nas relações com as imagens digitais e a Rede, as vivências da prática do ensino de arte na educação básica são fontes ricas de provocações, sobretudo no contato com a complexa cultura escolar contemporânea. Esse é o ambiente do qual parte a pesquisa ora apresentada, em especial considerando as profundas disparidades entre o programa curricular proposto para desenvolvimento no contexto escolar e a realidade estética dos estudantes que transitam entre a instituição escolar formal e a Rede.

Enquanto os conteúdos oficiais escolares abordam obras clássicas de uma concepção de história da arte marcada pelo eurocentrismo, os estudantes, em sua maioria, trabalham com afinco, em casa ou em *lan houses*, na elaboração de imagens digitais, produzidas com aparelhos celulares, câmeras fotográficas digitais e outros equipamentos populares, com o fim de postá-las na Rede.

Ao ingressar no Programa de Pós Graduação em Cultura Visual, era minha intenção continuar desenvolvendo a pesquisa que norteou o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)³ em parceria com a disciplina de Práticas Pedagógicas do curso de graduação em Licenciatura em Artes Visuais, na mesma Universidade Federal de Goiás, intitulado: “As visualidades do contexto urbano numa perspectiva futurista” (2005). Esse trabalho configurou uma pesquisa com estudantes da segunda fase do Ensino Médio, discorrendo sobre as visualidades do bairro onde moram e onde a escola está inserida, fazendo relação com imagens do filme de ficção científica “*Blade Runner: o caçador de andróides*” (1982), do diretor Ridley Scott.

O trabalho então desenvolvido propiciou relações e percepções do grupo focal sobre imagens do seu cotidiano que relacionavam com as imagens do contexto do filme, estabelecendo diálogos com as mesmas.

Com a intenção de continuar essa experiência, no curso de Mestrado explorei justificativas que sustentassem tal escolha. Um recorte dessas justificativas estava na constatação das influências de imagens veiculadas pela mídia, dentre elas os audiovisuais, que impregnaram as vidas das pessoas fazendo parte, portanto, de

³ O Trabalho de Conclusão de Curso, (TCC), foi desenvolvido a seis mãos, estando juntas nessa pesquisa Herlaine Mariano, Marla Cardoso e eu, ressaltando o trabalho em grupo organizado e desenvolvido com muita seriedade e compromisso. Tenho muitas saudades!

um registro imagético popular que são facilmente reproduzidas pelos expectadores nas suas relações sociais e individuais. A esse respeito, Bartucci observa:

O expectador se vê envolvido intimamente pelo cinema participando, numa potência criativa e transformadora, da constituição do imaginário subjetivo obtendo uma característica dual; a ideia de que o cinema seja movido pelo sonho e a possibilidade de materializá-lo ou movido pelo real e pela possibilidade de perpetuá-lo (BARTUCCI, 2000, p. 51).

As experiências vividas na prática do ensino de artes visuais, contudo, geraram inquietações, surgindo questões que me levaram a discuti-las em sala de aula, com os coordenadores das escolas em que trabalhara como docente, bem como, a trazer tais discussões para este trabalho em específico, que é a pesquisa-dissertação, como aluna do Programa de Pós Graduação em Cultura Visual-Mestrado da Faculdade de Artes Visuais/UFG.

Assim as relações que trago à pauta referem-se às percepções e representações do sujeito, articuladas pelo imaginário, que podem engendrar uma projeção da imagem deste às visualidades configuradas pelos prospectos digitais contemporâneos.

O indivíduo lança suas narrativas num suporte visual, a *internet*, redefinindo a posição do indivíduo, anteriormente conhecido como agente contemplativo de obras geradas, articuladas, vividas, produzidas e transmitidas por outros, atualmente passando a ocupar a posição de *interator*⁴. Este é, então, gerador das imagens, que articula, a partir de suas visualidades contextuais, produzidas com seus aparelhos e exibidas por ele mesmo, sendo este, possivelmente, ou ao menos pretendendo ser, o protagonista principal da sua história.

As escolas de educação formal, em sua maioria, não têm permitido aparelhos digitais em sala de aula, tais como celulares, câmeras digitais e *ipods*. Todavia, estes aparelhos são parte dos objetos pessoais, portados dentro das mochilas, bolsos, bolsas, pochetes e até mesmo sobre as carteiras de estudo, inseparáveis, ao lado de canetas e cadernos.

O cotidiano escolar está repleto de fatos que confirmam essa constatação. Um exemplo é a situação na qual um estudante, atrasado na cópia do conteúdo, do

⁴ Interator, “aquele que improvisa novos caminhos determinados pelo autor e pelas obras das novas mídias” (GOSCIOLA, 2003, p. 20).

quadro-negro para o caderno, pediu-me para registrar o texto em seu celular para que pudesse terminar a cópia em casa, posto que eu precisava apagar o quadro. Ao permitir o registro fotográfico das informações do quadro, um número considerável de estudantes imitou a sua atitude. Repetindo, enfim, o que tem sido observado em eventos científicos, ultimamente, quando membros da plateia costumam fotografar imagens e textos projetados pelos palestrantes.

Esse momento foi um dos fatos que confirmaram a relevância desta temática no contexto de pesquisa em Educação e cultura visual. As questões relacionadas à cultura visual têm chegado, em sua maioria, tardiamente à educação básica. Podemos supor, talvez, que isso decorra da aparente falta de urgência nas discussões relevantes para a prática do ensino de arte, nos eixos norteadores dessas instituições de ensino em seus programas. A importância dessa aproximação está no fato da cultura visual evocar o cotidiano de docentes e discentes, e refletir sobre os fenômenos emergentes, tais como de olhares alternativos que se configuram socialmente de forma crescente diante do comportamento do sujeito no século XXI.

A pesquisa qualitativa, que orienta este estudo, conforme propõe Mazzotti, tem, dentre seus atributos, o pressuposto de que o “indivíduo age em função de suas crenças, percepções, idiossincrasias que detêm sentido e significado que não estão expostos de imediato e necessitam ser desvelados” (ALVES-MAZZOTTI, GEWANSZDNAJDER, 1998, p. 131).

O início do século XXI se caracteriza pela busca de novos caminhos, adequando as necessidades e propósitos atribuídos aos ramos de conhecimento o que tem resultado numa multiplicidade de pressupostos, técnicas, tensões e redirecionamentos, acabando por produzir ainda mais questões assinaladas por professores, pesquisadores e teóricos.

Nesse contexto, a pesquisa aqui proposta tem como foco as imagens geradas, manipuladas e deslocadas por quatro jovens inseridos num contexto virtual, estabelecendo novas articulações no que percebemos como formação subjetiva de identidades contemporâneas.

Na perspectiva de análise das relações desses quatro adolescentes nas suas construções no *orkut*, e fora dele, optei estabelecer por um diálogo entre o resultado da coleta de dados e alguns pesquisadores e suas reflexões para o

aprofundamento da análise e discussão proposta nesta pesquisa que compreende o terceiro, quarto e quinto capítulos.

A análise apresentada no terceiro capítulo, “Mercadorias expostas na vitrine”, explora aspectos relativos a sociedade de consumo. As reflexões geradas a partir do diálogo com os quatro colaboradores ora apresentam comportamento e opiniões consensuais ora divergentes. Considerada a diversidade, foi possível tecer algumas considerações e cruzamentos a partir das orientações da cultura visual.

O quarto capítulo está reservado à compreensão de trânsitos referentes a situações inesperadas, na plataforma como roubos de páginas, desistências, bem como baixos níveis de interação por parte de alguns usuários, tendo o título “De roubos, ausências e presenças hesitantes”.

No quinto capítulo, apresento algumas reflexões a partir das contribuições da cultura visual, evocando a metáfora do mito de Narciso, abordando aspectos das identidades contemporâneas da geração digital, com o tema: “Auto-retratos de narcisos contemporâneos”.

O propósito desta pesquisa, portanto, é perceber, apontar e registrar, de forma sistemática, algumas vivências que transitam no ambiente virtual, da Rede Mundial de Computadores, configurando uma prática recorrente de um comportamento crescente na contemporaneidade, sobretudo entre adolescentes, estudantes da educação básica.

Primeiro Capítulo

IMAGEM: UMA TRAJETÓRIA DO OLHAR



O foco de discussão e investigação deste trabalho aponta para as imagens digitais capturadas e manipuladas por jovens, geradas por meio de câmeras digitais e celulares, articulando informações e percepções a partir do seu contexto sociocultural. Ao transferir as imagens digitais para o microcomputador, os interatores, indivíduos que interagem, sendo atores, mais que meros espectadores, utilizam programas de edição de imagens fixas e em movimento, para reconfigurá-las, com o intuito de inseri-las em ambientes da *internet*, possibilitando a visualização dessas por um número cada vez maior de pessoas.

Esses indivíduos que interagem, agentes dessas práticas, são adolescentes que encontraram um meio de unir o contexto escolar com suas vivências, são navegadores do ambiente virtual denominado *ciberespaço*⁵.

Tanto as vivências próprias do sujeito quanto a impregnação do seu cotidiano são processos ímpares e essenciais nas construções epistemológicas que se configuram no foco desta pesquisa, pautada nas vivências de alguns indivíduos em relação às novas mídias na contemporaneidade.

Para tanto, é relevante que sejam observadas as definições e especificidades do conceito de imagem, conforme os diferentes contextos. Notando que imagens podem ser visualizadas, manuseadas, e interagir com elas, nem sempre tendo referências sobre sua trajetória histórico-conceitual, ou de suas peculiaridades. O mesmo vale para outras terminologias correlatas, tais como visualidades e Artes Visuais.

O termo Artes Visuais foi antecedido por Artes Plásticas e Belas Artes. Estes se referem aos modos de produção artística que envolvem a manipulação de materiais para a construção de formas e imagens inseridas nas quantas concepções estéticas vigentes, em busca de diversas noções de belo, a depender dos contextos sócio-históricos e culturais.

O conceito de Artes Visuais se pretende mais amplo que o de Artes Plásticas, abrangendo as quantas formas de visualidades artísticas e suas possibilidades técnicas, cuja percepção e interpretação se realizem privilegiadamente a partir da visão. São incluídos os experimentos fotográficos e as

⁵ *Ciberespaço. Cyberspace*: termo criado por Willian Gibson para descrever o coletivo de “mundo” de computadores em rede. Contemporaneamente, o termo é utilizado para se referir ao universo formado pelas redes de computadores, acessadas pelas tecnologias de comunicação. (CAPISANI, 2000 p.50).

incursões digitais da arte, bem como as possibilidades propiciadas pela arte e tecnologia, em ambientes virtuais ou matéricos.

É importante ressaltar que, no âmbito educacional a compreensão do campo de abrangência do ensino das Artes Visuais no contexto escolar foram percorridos longos caminhos que envolveram diferentes legislações, projetos pedagógicos, concepções estéticas e das relações entre ensinar e aprender, até chegarmos às concepções contemporâneas das Artes Visuais.

Para a cultura visual, tem destaque o olhar situado na dimensão cotidiana das visualidades, naquilo que fazemos nos percursos que traçamos, nas experiências vividas que se configuram nas intervenções e representações do indivíduo e suas particularidades, nestes estereótipos, caricaturas, figuras, mapas do corpo visível, espaços sociais, que Mitchell denomina de “imagem”, essa que a cultura visual se propõe investigar (MITCHELL, 2003, p. 18).

A palavra *imagem* origina-se no latim *imago*. Conforme Kern, seu significado, originalmente, está vinculado à máscara de cera confeccionada durante os rituais de enterramento, para a reprodução das faces dos mortos. A máscara tinha a função de prolongar a vida, preservando a imagem do falecido enquanto este se decompunha atrás dela, “ausentando os temores dos vivos em relação à morte, eternizando assim a face do morto tal como era” (KERN, 2006, p. 16).

Em sua trajetória, desde a Antiguidade até nossos dias, a imagem foi objeto de representação e discussão multifacetada pelas referências e vivências socioculturais e filosóficas. Ao discorrer sobre a imagem pictórica, Kern (2006) propõe que esta não copia o mundo, mas o desvela de forma sempre nova e diferente.

Apesar de as imagens pictóricas serem produzidas pela mão do artista e preservarem um certo fazer artesanal, elas revelam não só o domínio técnico em relação aos materiais empregados e ao controle manual, mas também o cruzamento de conhecimentos, mesclados com a imaginação e a sua visão de mundo. (KERN, 2006, p. 28).

Observa-se que as tecnologias de produção de imagem nutrem o desenvolvimento de suas construções e tantas especificidades, sendo estas fixas ou em movimento, técnicas ou digitais. Ao denominar as imagens técnicas e digitais, faz-se referência a processos tanto temporal quanto funcional, a saber, o significado e as particularidades que cada tipo de imagem recebe nestas abordagens.

Localizando na criação da máquina fotográfica, bem como do cinema, nos séculos XVIII e XIX, a imagem técnica, originalmente produzida pelas tecnologias analógicas, são geradas a partir de elementos *óptico-químicos* ou *ópticoeletrônicos*. O primeiro processo – óptico-químico – “está apoiado em tecnologias da câmera obscura, cuja representação da imagem se dá através da fixação de substâncias químicas”. O segundo – ópticoeletrônico – “se dá a partir do mesmo princípio do primeiro, tendo seu diferencial no modo de fixação da imagem que é gerada por processos eletromagnéticos” (MARTINS, 2007 p.117).

Entendem-se as tecnologias constituídas de audiovisuais, de som e imagem (rádio, TV, cinema), conforme Sodré (2002), por técnicas analógicas que refletem o mundo em seu fluxo:

...fatos e coisas reapresentados a partir da simulação de um tempo “vivo” ou real, na verdade uma outra modalidade de representação, que supõe um outro espaço-tempo social (imaterialmente ancorado na velocidade do fluxo eletrônico), um novo modo de auto-representação social e, por certo, um novo regime de visibilidade pública (SODRÉ, 2002, p. 17).

A simulação digital surge a partir das últimas décadas do século XX. Também conhecida como numérica, a tecnologia digital utiliza a linguagem matemática, dos algoritmos, que pode ser processada por máquinas que também funcionem pela lógica digital, ou seja, os computadores. A imagem digital resulta de procedimentos de cálculo traduzidos em pontos, *pixels*, unidades formadoras da imagem. A maior definição ou qualidade pressupõe um número maior de *pixels* na formação da imagem.

Pierre Lévy ressalta a importância da imagem digital na pesquisa científica, reforçando ser um “complemento indispensável da simulação”, profetizando então que, em algumas décadas, possivelmente, todos os terminais teriam um grande avanço em suas interfaces gráficas (LÉVY, 2004 p. 106).

Nessa corrida à digitalização, a imagem digital chega a equivaler e até a superar as analógicas, tomando espaço nas câmeras fotográficas, descartando a etapa da revelação fílmica, e nas câmeras filmadoras, suplantando, de vez, procedimentos analógicos em favor dos digitais. Não por acaso a digitalização tem sido apropriada e explorada por pesquisadores de diversas áreas científicas, e tem-se constatado a franca popularização dos equipamentos digitais. Abrindo, com expansão irreversível, um sem número de ofertas e atividades disponíveis no livre

mercado de consumo, envolvendo quase todos, senão todos, os campos de atuação social.

Desde a Revolução Industrial, produzir mercadorias para serem consumidas configurou a atividade da grande estrutura de movimentação econômica mundial. Nesses moldes, o ritual do trabalho estruturou gerações a partir da produção para sustentar o mercado. Mais recentemente, essa sociedade de produtores vem sendo suplantada pela sociedade de consumidores, na qual a lógica do produto muda passando de objeto concreto para objeto simbólico, a saber, o próprio indivíduo.

A simbologia que envolve o indivíduo nessa dinâmica de consumo tem provocado inquietações a ponto de ser foco de pesquisa de estudiosos, dentre eles, Bauman (2008), Canevacci (2005), Sodré (2002). Dentre as observações mais pontuais destaco a identidade do indivíduo contemporâneo e sua relação como objeto simbólico nessa perspectiva consumista.

Um dos veículos amplamente explorados pelo mercado de consumo é a tecnologia digital, uma das maiores fontes de desejo da geração consumista contemporânea, tanto da manipulação de aparelhos digitais, quanto no destino dado às construções feitas a partir dessas máquinas.

A rápida popularização desta tecnologia, conforme Martins, “tem seu principal projeto não o registro documental e a re(a)apresentação do mundo, mas a instauração de realidades próprias” (MARTINS, 2007, p. 117). Essa tecnologia da imagem digitalizada possibilita, a partir dessas máquinas popularizadas, que os indivíduos registrem e configurem o mundo a partir das próprias convicções, visões e vontades.

Apesar da passagem da dominância analógica à digital, no campo das imagens de informação, as duas tecnologias estão em contínua relação. Sodré (2002) destaca essa situação atual como uma “tecno cultura”, uma cultura da simulação ou do fluxo...

...que faz da representação apresentativa uma nova forma de vida. Saber e sentir ingressam num novo registro, que é o da possibilidade de sua exteriorização objetivante, de sua delegação a máquinas (SODRÉ, 2002, p. 17).

Dentre as confabulações sobre o atual regime de visibilidade, constata-se a presença de um paradigma analógico-digital, que Muniz Sodré discute, a partir da proposição de uma tríade de novas variáveis: técnica, econômica e política.

Ao discorrer sobre esta tríade, o autor destaca que o impacto desta “economia digital” sobre o mundo do trabalho e cultura é enorme “na pesquisa científica, na educação, no entretenimento mudando velozmente a vida das pessoas”. A partir desta análise, sugere a possibilidade de surgimento de um outro tipo de empresa, “a empresa virtual, definida como uma estrutura híbrida de atividades organizadas, mas sem a dependência constante de decisões hierárquicas ou de canais de controle” (SODRÉ, 2002, p. 18).

A respeito da cultura visual e as imagens digitalizadas no contexto da *internet*, o século XXI tem sido apontado como o século digital, quando a endoculturação⁶ das novas gerações, no tocante às tecnologias, decorre hegemonicamente do fenômeno da digitalização da informação. O prefixo *latino "endo"* significa “dentro”, donde o termo endoculturação refere-se a um processo dentro da própria cultura, emergindo da apropriação, por parte das novas gerações, às vivências das gerações anteriores, assimiladas de forma parcial, até ser apropriada de forma total nas gerações futuras.

As identidades do indivíduo contemporâneo estão referenciadas, dentre outras, no devir de um processo conhecido como “globalização”. Esse fenômeno tem desvelado as identidades culturais através de uma complexa e intrincada dinâmica, de escala global, atravessando fronteiras nacionais, conforme explica Hall (2006), integrando e conectando comunidades e organizações em novas e diferentes contiguidades, tornando o mundo mais interconectado. Um pouco menor, talvez...

Portanto, as imagens digitais, geradas e manipuladas por jovens inseridos no ambiente digital, articulam, em sua construção, a possível configuração de uma dimensão cultural no *ciberespaço*. Essas articulações podem vir a ser parte dinâmica e integrante da cultura, cujas visualidades portam referências da história geral e local que dialogam entre si, no emaranhado das vivências contemporâneas.

As aprendizagens são graduais, também nesse meio digitalizado: modificam-se, aos poucos, os modos de perceber, gerenciar informações,

⁶ Endoculturação ou enculturação é o processo pelo qual uma criança aprende, a partir do nascimento, a ajustar o seu comportamento à cultura da sua sociedade. “O processo de aprendizagem e de humanização dos sujeitos dentro dos grupos sociais em que se inserem” (LOPES, 2003).

sistematizar ideias, numa relação que vai sendo construída com o ambiente digital. Num futuro muito próximo, para o indivíduo formado dentro desse ambiente, os equipamentos relativos à informática serão acessórios indispensáveis ao dia-a-dia. Mais que isso, provavelmente, um mundo sem tais acessórios seja inimaginável.

Atualmente, uma parcela significativa da população dedica boa parte do seu cotidiano a transitar por, e mesmo a organizar, alimentar *blogs*, *photoblogs*, *sites* de imagens e de relacionamentos, fazendo edição de imagens fixas e em movimento, produzidas com o auxílio de aparelhos celulares e câmeras fotográficas digitais. Para tanto, servem-se, também, e não por acaso, de imagens colhidas a partir de outros meios de comunicação, em especial das redes de televisão.

Usuários de diversas faixas etárias rendem-se às novidades: são eles crianças, jovens e adultos que dedicam parcelas importantes de seu tempo a essas práticas.

O acesso à *internet* tem sido ampliado a um número sempre crescente de pessoas de todo o mundo. A conexão à Rede Mundial de Computadores passou a ser condição de inclusão, em especial nos mercados globalizados da economia. O Brasil é o país da América do Sul com maior índice de acesso à *internet*, pela população, e é o segundo das Américas, ficando à frente do Canadá e do México. Conforme pesquisa do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), contou-se 32,1 milhões de usuários somente no Brasil em 2007.

A pesquisa verificou que a utilização da Internet estava mais concentrada nos grupos etários mais jovens. No grupo de 15 a 17 anos de idade, 33,9% das pessoas acessaram essa rede, sendo este resultado maior que os das demais faixas etárias. Esse percentual foi declinando com o aumento da faixa de idade, atingindo 7,3% no contingente de 50 anos ou de mais idade. A proporção de pessoas que acessaram a Internet no grupo etário de 10 a 14 anos (24,4%) ficou acima daqueles das idades a partir de 30 anos, tanto na parcela feminina como na masculina (www.inclusaodigital.gov, acesso em 25/03/08).

Seguindo essa tendência, e operando em microcomputadores instalados em suas casas, e pagando pelos serviços em *Lan Houses*⁷, jovens acessam cotidianamente a *internet*.

⁷ *Lan House*, é um estabelecimento comercial onde, à semelhança de um cyber café, as pessoas podem pagar para utilizar um computador com acesso à Internet e a uma rede local, com o principal fim de jogar em rede (BECHARA, 2008). Disponível em> <http://www.cgi.br/publicacoes/artigos/artigo52.htm>. Acesso em 25.06.07.

Os interatores navegam pela *internet*, transitam por atalhos e *links*, num total domínio e familiaridade que se atualizam a cada dia, a cada nova navegação, observando modos de relacionamento, normatividades e demandas desse "mundo virtual" que concorrem e subtraem o interesse e a motivação em relação ao que acontece no ambiente das salas convencionais de aula.

Hernández (2005) observa que a marca do nosso tempo é a aceleração na produção e circulação das imagens visuais de maneira extraordinária, até o ponto em que a circulação global de imagens se tenha convertido em uma finalidade em si mesma. Essa popularidade das imagens, particularmente as digitais, juntamente com o advento das tecnologias que facilitam a edição de imagens, sobretudo as disponibilizadas na *internet*, tem aberto um campo de investigação instigante sobre as imagens em relação aos meios de produção da visão.

Diante de tais comportamentos sociais, em se tratando do trânsito dessas imagens no ambiente cibernético, deparamos com questões, tais como: quais são essas imagens? O que dizem essas imagens? E quais são essas construções que têm feito parte do arcabouço imagético com a intenção, e se é a intenção, de ser visto por milhares de pessoas?

As imagens articuladas nesse contexto têm motivado estudiosos, dentre os quais Flusser, a discutir sua natureza e especificidades, reconhecendo que o conceito tradicional de *arte* se torna pálido para captar suas múltiplas facetas. O programador, ao lado do artista, dele se diferencia, tendo-se em vista os moldes estéticos tradicionais, a partir das referências dessas construções de "modelos de vivência concreta" (FLUSSER, 2006 p. 319). As elaborações em trânsito no ciberespaço têm caracterizado a geração do século XXI a partir de um fenômeno social, partilhado por valores econômicos, que temos conhecido como *ciberculturas*.

A Rede, para Capisani, "com seus percursos hipermediáticos, desponta como uma nova dimensão cultural para a criação artística, ao possibilitar uma complexa interconexão entre criador/artista e participante/navegante", o que importa, portanto, não é tanto o produto final, 'uma obra a ser exposta' e sim o 'meio', o 'processo' que envolve a realização dos eventos e dos projetos artísticos na Rede (CAPISANI, 2000, p. 34).

Ao notar tais proposições imagéticas também realizadas por pessoas não reconhecidas como artistas, elaborando criações que não pleiteiam o *status*

de obras de arte, surgem perguntas como: onde localizam-se artista e interator nesse contexto?

Tendo em vista as observações de Capisani, o foco deve estar no processo de produção imagética, no qual a máquina é meio colocada em funcionamento pelos programas, os *softwares*? Os recursos e mecanismos técnicos sobrepõem-se às possibilidades de quem manuseia, intermedia? É possível compreender o indivíduo como interator, atuando entre a máquina e a imagem criada, mesmo que efêmera?

Assim concebidos, pode-se reconhecer a atuação de interatores como prática cotidiana em um percentual significativo da população, sobretudo os jovens. A interface da Rede recebe inúmeras atribuições, sem se preocupar se este ou aquele é artista, programador ou *hacker*. Lévy diz que o sujeito, nesta esfera midiática, faz parte de uma sociedade que ele denomina de “sociedade anônima”, na qual cada um deposita seus conhecimentos (LÉVY, 1999, p. 94).

Diferentemente das megaproduções cinematográficas, as pequenas narrativas imagéticas, produzidas pelos agentes de cultura, possibilitam não só a captura de elementos do cotidiano, mas, sobretudo, a interação do indivíduo ao transferir narrativas para a máquina, e dali para a Rede, editando e exibindo suas construções como bem lhe pareça, a quem lhe aprovar e a que hora ou tempo lhe for aprazível.

Nota-se, portanto, a importância dos processos de tais construções na Rede, resultando de criações advindas de sujeitos anônimos e ocultos. Relevante também é a complexidade de tais elaborações, marcadamente híbridas, reveladoras de identidades não de um indivíduo, mas de comunidades.

Essas comunidades, por exemplo, as juvenis geradas em ambientes empáticos, estabelecem relações especulando que a visão não se separa do cotidiano nos aspectos da vida diária do indivíduo, principalmente no olhar a si mesmo, propondo uma nova dimensão da realidade, imaterial, na medida em que se relacionam com as imagens codificadas matematicamente.

A discussão, com base no campo teórico-conceitual da cultura visual, propõe abordar tais processos, como os gerados pela sociedade do consumo a partir do cotidiano dos sujeitos inseridos neste contexto tecnológico que se amplia diariamente.

As reflexões sobre esses fenômenos emergentes, com ênfase nas comunidades e seus comportamentos, têm como principal cenário de interesse o contexto das identificações culturais e socializáveis geradas na escola enquanto “cena secundária da sociabilização familiar” (SODRÉ, 2002, p. 110).

Imagens digitais: fluxos clandestinos em instituições escolares anacrônicas

No início dos anos 90, o filósofo e educador Jean-Claude Forquin (1993) propôs algumas reflexões a respeito das relações entre a ideia de cultura, mais ampla, e os conhecimentos construídos no contexto escolar. Para o autor, educação e cultura estabelecem vínculos muito estreitos, pois o conteúdo que se transmite na educação é sempre alguma coisa que nos precede, nos ultrapassa e nos institui enquanto sujeitos humanos, o que nos autoriza a dar-lhe o nome de cultura; ao mesmo tempo, toda educação e em particular toda educação de tipo escolar, supõe sempre na verdade uma seleção no interior da cultura e uma re-elaboração dos conteúdos da cultura destinados a serem transmitidos às novas gerações (MARTINS & ELER, 2008).

A educação escolar faz parte das instituições sociais normativas, cuja função é formar cidadãos capazes de se integrar à malha social. Para tanto, devem aprender as normas de funcionamento das instituições, acatá-las, relacionar-se com elas de modo a propor mudanças; devem dominar informações e conhecimentos que lhes possibilitem construir interpretações do seu circuito de relações; e desenvolver aptidões que os habilitem a se inserir no mercado produtivo.

Para Berger e Luckmann (2003), o processo de inserção no mundo social pressupõe três aspectos, que se relacionam dialeticamente: exteriorização, objetivação e interiorização. Os autores argumentam que o indivíduo não nasce membro da sociedade, como sujeito social, mas sim predisposto à sociabilidade. Por conseguinte, torna-se membro da mesma, por meio dos processos de socialização, em que é induzido a internalizar as normatividades que regulam a vida em sociedade.

Na articulação dessa tríade, o processo de interiorização refere-se à identificação, por parte do sujeito que se inicia no mundo social, para absorver

papéis e atitudes, tornando-se capaz de identificar a si mesmo. Assim se daria o processo de construção da identidade, coerente e plausível. Esse processo integra, para os autores, a socialização primária ou primeira socialização, que o indivíduo experimenta na infância.

A educação escolar, portanto, está organizada em torno de conjuntos normativos, estruturas hierárquicas, disciplinamentos do espaço, do tempo, dos corpos, de comportamentos. Mas a transgressão às normas integra, também, o funcionamento das instituições sociais. É até mesmo necessária, argumenta o sociólogo Émile Durkheim (1995), para quem é necessário notar que, frequentemente, os sujeitos levantam-se contra as normas. O autor observa que, em todas as sociedades, ocorrem atos humanos que constituem transgressões às normas sociais e a sentimentos básicos do coletivo, o que pode ser considerado fato social normal. Primeiro porque, muitas vezes, tais situações motivam o coletivo a assumir atitudes reativas às transgressões que podem resultar no fortalecimento dos laços sociais. A mais, abrem caminhos possíveis de mudança para as estruturas sociais, cuja tendência é de resistência à transformação.

A instituição escolar, então, a despeito de suas estruturas hierárquicas e conjuntos normativos, lida, continuamente, com as transgressões empreendidas pelos jovens em formação. Dentre as transgressões observadas no ambiente escolar, está o uso de equipamentos não autorizados para a produção de imagens: são aparelhos de celulares com câmera, câmeras digitais, misturados aos objetos pessoais, em disputa contínua de espaço entre cadernos e a atenção aos conteúdos expostos em sala de aula.

A captura de imagens, bem como uso de outros eletroeletrônicos, é proibida no ambiente escolar, por dispersar o foco de atenção dos estudantes em relação à atividade principal da escola, que é o ensino aprendizagem dos conteúdos oficiais escolares, legitimados no currículo autorizado, e verificados nos sistemas oficiais de avaliação. Ainda e assim, os estudantes adotam estratégias as mais diversas para driblar os sistemas de controle, e fazem da atividade clandestina de captura de imagens uma das mais capazes de motivá-los na escola. Essas imagens capturadas, apreendidas clandestinamente, são transformadas em troféus, exibidas ostensivamente em diversas páginas da rede mundial de computadores, como prova cabal da proeza de seus autores.

O fluxo de imagens geradas pelos jovens que frequentam as instituições de Educação Básica, dando vazão às suas percepções e elaborações do mundo, e de sua inserção nele, adentra uma esfera gigantesca de compartilhamentos, através de práticas como o intercâmbio de produções, frequentes no contexto virtual, a partir de espaços de interação como *e-mails, blogs, fotologs, orkut, youtube*, etc. Esses novos navegantes do ciberespaço trafegam pela *internet*, fazendo uso de atalhos e *links*, num total domínio e familiaridade que se atualizam a cada dia, a cada nova inserção, observando modos de relacionamentos, normatividades e demandas dessa "*midiatização*". Todos, fatores que concorrem e subtraem o interesse e a motivação em relação ao que aconteça no ambiente das salas de aula.

É preciso observar o alcance do termo *midiatização*. Para tanto, recorro às citações de Muniz Sodré, que explora três elementos para distingui-la. A *midiatização* difere de *mediação* e de *interação*, sendo necessário explicitá-las.

Na palavra *mediação*, está presente:

...o significado da ação de fazer ponte ou fazer comunicarem-se duas partes (o que implica diferentes tipos de interação)...as muitas instituições mediadoras (família, escola, sindicato, partidos, etc.) mobilizadoras da consciência individual e coletiva (SODRÉ, 2002, p. 21).

A *midiatização* é uma ordem de mediações socialmente realizadas por "...organizações empresariais com ênfase num tipo particular de interação – a '*tecnointeração*' – caracterizada por uma espécie de prótese tecnológica e mercadológica da realidade sensível denominada de *médium*". Entende-se que a *midiatização* acontece nesta prótese, "um fluxo comunicacional acoplado a um dispositivo técnico... e socialmente produzido pelo mercado capitalista, ...a *internet*" (SODRÉ, 2002 p.20).

Essa constatação, retomadas as proposições de Forquin e Durkheim, instiga algumas questões, em especial tendo-se em conta, dentro do contexto da educação escolar, o ensino de Artes Visuais ante os desafios propostos pelas demandas referidas acima.

Ao se indagar sobre quem decide o que e como os professores de artes visuais devem ensinar, é possível levantar uma relação das instâncias direta ou indiretamente envolvidas nessas definições (MARTINS, 2008). A começar pela própria instituição escolar, com seu projeto pedagógico, que fornece as coordenadas

para o planejamento das aulas, pelo professor. Parte dessas coordenadas atende aos Conselhos de Educação e aos órgãos legislativos, que definem os currículos mínimos, dentre outros parâmetros, e aos órgãos executivos, que estabelecem as políticas educacionais, a cada nova gestão.

Além desses condicionantes, há, também, as questões de mercado. De um lado, as editoras encontram, na publicação de livros de arte em versões mais populares, um filão bem lucrativo, razão pela qual multiplicam-se edições de livros de arte para crianças, fascículos semanais sobre a obra de artistas, além de coleções vendidas a professores em prestações acessíveis para os seus salários. Assim, a eleição dos artistas e estilos que serão ensinados nas escolas responde, também, às políticas editoriais, porquanto tornem acessíveis reproduções das obras de uns artistas, em detrimento de outras.

E ainda há a contribuição das universidades e demais instituições de ensino superior, na medida em que respondem pela formação dos professores, fornecendo as bases a partir das quais esboçarão sua atuação profissional.

De outro lado, estão as ofertas renovadas a cada dia de equipamentos de comunicação e produção de imagens, com recursos cada vez mais sofisticados, cuja operacionalidade está cada vez mais facilitada para garantir o acesso a um público sempre crescente.

A obsolescência dos equipamentos é diretamente proporcional à pressão pela aquisição de novos, mais potentes, com mais recursos. Pressão da qual particularmente os jovens são alvo preferencial, ávidos por novas possibilidades de inserção nas redes de comunicação, nas quais possam criar e compartilhar identidades visuais e comportamentais.

É relevante observar, como alerta Sodré (2002), que o modelo social está em crise, em particular no que se refira às instituições tradicionais: família, escola e igreja. Isto por causa das transformações nas práticas sociais, sobretudo, pela influência *midiática* crescente.

A reflexão sobre esta influência aponta uma mudança de postulados em que tais instituições tradicionais perdem seu *status* como representantes oficiais para núcleos de prestação de serviços, afetando assim os “núcleos de elaboração e transmissão de valores”. Sem tais modelos seguros, capazes, conforme Sodré, de “atenderem às exigências das novas formas de representação social, a plástica

consciência do jovem torna-se facilmente permeável à regulação *tecnocultural* do mercado em seus valores básicos” (SODRÉ, 2002, p. 110).

Mas, interagindo com todas essas instâncias, gerando demandas que, mesmo indiretamente, interferem e modificam *o que e como* ensinar, estão os desejos e as motivações dos agentes que tecem o cotidiano da instituição escolar.



Imagem 1 - Disponível em: [www.orkut.com.br/main#Profile.aspx?\(arquivopesquisa\)](http://www.orkut.com.br/main#Profile.aspx?(arquivopesquisa))
Acesso em: 14-03-2008

Desse cotidiano, no conjunto de reflexões aqui propostas, ganham destaque os jovens estudantes, e o poder de sedução que exercem sobre eles as possibilidades de manipulação e circulação das imagens digitais, enquanto representações, a partir das salas de aula, incluídas as aulas de artes visuais, ainda que, clandestinamente. Tal atividade vem marcada pela dinâmica da cultura contemporânea, cujas visualidades articulam referências da história geral e local, macro e micronarrativas que engendram vivências e percepções dos sujeitos em seus próprios contextos.

Nesse cenário, o campo da cultura visual, como área de conhecimento, tem em pauta, dentre outros, os acontecimentos visuais que assinalam as interações e escolhas alternativas nas construções imagéticas dos sujeitos sociais, habitantes e agentes da cultura contemporânea.

O trânsito, ou fluxo, de imagens produzidas por adolescentes no contexto escolar pode ser abordado por meio de algumas questões propostas pela cultura

visual, sobretudo na busca de compreender, no cotidiano, o reflexo de fenômenos emergentes, que se configuram de forma crescente diante do comportamento do sujeito através das linguagens e recursos disponibilizados.

No ensino de artes visuais, do ponto de vista educacional formal, os Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte (1997), embora passíveis de discussão, e nem um pouco consensuais, representaram, nos anos 90, um ganho, em especial no reconhecimento à necessidade de se ampliar as abordagens metodológicas na prática do ensino às tecnologias audiovisuais, suas linguagens e possibilidades de exercício estético. Em alguma medida, eles refletiram parte das discussões, estudos e pesquisas que efervesceram, sobretudo nos anos 80, envolvendo arte-educadores, tanto no cenário brasileiro quanto internacional.

Muito se avançou desde então, nas publicações e pesquisas desenvolvidas nessa direção. Hoje, mais de uma década passada da publicação dos PCNs, é natural que se encontrem defasados em vários aspectos. No entanto, o ritmo das mudanças nos ambientes escolares é bem mais lento, ressaltando uma significativa lacuna entre as propostas e formulações teórico-conceituais, e o cotidiano escolar, construído pelas práticas pedagógicas.

São muitas as razões que deságuam nesse descompasso da educação escolar: entre o propugnado nos documentos e publicações em geral, as experiências vividas pelos membros da comunidade escolar, particularmente seus estudantes e professores, suas construções culturais, suas produções a partir de conhecimentos prévios, seus desejos...

Por sua vez, a arte contemporânea tem tornado algumas discussões inadiáveis. Para começo de conversa, é preciso lembrar que, afinal, imagens, concepções estéticas e obras de arte não são neutras, mas integram as redes de tensões inerentes às relações de poder das estruturas sociais em que são realizadas, e articulam sentidos. Desse modo, a eleição de certas imagens, concepções estéticas e obras de arte para integrarem os conteúdos veiculados na educação escolar resultam da interação de diversos fatores, por trás dos quais prevalecem interesses os mais diversos: econômicos, políticos, dentre outros.

É imperativa, portanto, a reflexão sobre os ambientes de visualidades em que se encontram os agentes de cultura hoje, os atores das aulas de artes na educação escolar, e nas relações estabelecidas nesse emaranhado de informações,

sensações e experiências novas, que vão sendo construídas meio às cegas, à revelia da escola.

A arte contemporânea abriu-se às possibilidades dos ambientes digitais. Artistas atuam dialogal e interdisciplinarmente, fazendo uso de *softwares*, propondo e produzindo outros *softwares*, ou mesmo interferindo e modificando equipamentos, em função de seus projetos. Essa produção configura um espaço extremamente rico e instigante, que pode dialogar com os fluxos do desejo dos jovens no tocante à produção e circulação de imagens.

Ante tais constatações, algumas perguntas têm orientado esta pesquisa, dentre as quais, em que medida é possível considerar que a *internet* pode ser vista como campo de aprendizado na compreensão das imagens e elaboração a partir de certos contextos? Quais relações a escola mantém com esse fluxo emergente? Que estudos têm sido desenvolvidos sobre essa temática? Qual o grau de autonomia desses jovens nesses processos? Em que medida eles, efetivamente, articulam suas visões de mundo? Por que as propostas da arte contemporânea encontram-se fora do contexto escolar, em seu projeto de ensino de arte?

A despeito das regras institucionais que proíbem o manuseio desses aparelhos em sala de aula, por dispersarem a atenção, os celulares com câmera e vídeo, *ipods*, câmeras fotográficas, circulam sedutoramente fora e dentro das salas de aula. As tentativas dos docentes em fazer com que discentes se desfaçam dos aparelhos, desliguem-nos ou não os levem à escola quase sempre resultam em esforço inútil.

O ponto de partida desta pesquisa está em observar os momentos de uso desses equipamentos em sala de aula, cujo objetivo é procurar, interrogar, indagar sobre esse trânsito de imagens digitais, tão recorrente no ambiente escolar contemporâneo.

As possibilidades propiciadas por esses equipamentos tornaram a sala de aula, e o ambiente escolar como um todo, um lugar mais aprazível. Os jovens se deleitam em fotografar e filmar, registrando momentos que, há pouco tempo, diluíam-se das conversas no pátio da escola. Agora, ganham alguma sobrevida em termos de sua visibilidade: o tempo de exposição das imagens nos sites de relacionamento – cuja rotatividade é alta. As conversas, agora, giram em torno de "*chegar a casa e descarregar o aparelho no computador*", para então, acessando a *internet*, salvar as imagens e ou vídeos em álbuns eletrônicos.

Dentre os endereços certos para a desobediência às regras e movimentação com vistas a inserir visualidades das vivências escolares em álbuns virtuais, facilmente localizáveis na rede mundial de computadores, está o: www.orkut.com.

Esses jovens dedicam-se, com zelo e persistência, a inserir na rede suas micronarrativas cotidianas. São pessoas comuns, vidas comuns, cotidianos comuns, envolvendo trabalho, estudo, família, contando suas histórias, mostrando as imagens que produzem. É a vida cotidiana, trazida a público, ganhando visibilidade.

Para Bauman, ao se expôr, a partir desses contextos próprios, estão consumindo um produto que garante a articulação nas representações e elaborações na busca de se fazerem diferentes. Nesses termos, esses interatores, membros da “sociedade de consumidores” tratam de transformar a si mesmos em “mercadoria vendável”, a partir do foco do seu próprio olhar, naquilo que buscam, no tema que expõem, nas texturas que revelam... sua imagem, seu exterior-interior (BAUMAN, 2008, p. 76).

A beleza ou tragédia, os sorrisos, os sonhos e pesadelos, as frustrações; a projeção da própria imagem e as possibilidades de viver simbolicamente aquilo que não foi vivido objetivamente, o que gostaria de ser, e que se torna possível nesse espaço que elege como seu suporte especial, a *internet*, o *ciberespaço*. Ali instalam, contínua e dinamicamente, suas *micronarrativas*, pequenas e efêmeras explicitações de sua imagem, do seu corpo, do seu rosto, dos seus olhos, dos seus sonhos, dos seus pensamentos mais ínfimos...



Imagem 2 - Disponível em: [www.orkut.com.br/main#Profileaspx?\(perfil de hugo\)](http://www.orkut.com.br/main#Profileaspx?(perfil%20de%20hugo))
Acesso em: 12-12-2007

As tensões estabelecidas entre os conjuntos normativos da educação escolar e as demandas dos estudantes são explícitas, facilmente visualizáveis, nesse caso, bem como o anacronismo dos procedimentos escolares ante o ritmo acelerado de mudanças pelas quais passam os meios de comunicação e informação, os parâmetros de relacionamento e a inserção nos grupos de relacionamento social.

A comunidade é co-habitada por inúmeras “tribos”, dentre as quais existem aquelas que pertencem à sociedade de consumo e todas estão dentro do processo de instauração do consumismo como a máxima da vida em sociedade. A urgente discussão sobre a transformação de pessoas em mercadorias na sociedade consumista está no alerta de Bauman de que:

...o espaço virtual está se transformando rapidamente no habitat natural dos membros, atuais e aspirantes, das classes instruídas... como alternativa ou substituta promissora e bem vinda das instituições ortodoxas da democracia política...(BAUMAN, 2008, p. 138).

Não se trata aqui de atribuir ao espaço virtual responsabilidades por parte dos “males da contemporaneidade”. Tampouco trata-se de postular a negação do papel social da instituição escolar, ou da relevância dos currículos escolares ensinados nas aulas regulares. Mas de levantar a necessidade de se estabelecer canais efetivos de interação entre o legitimado no ambiente escolar e as demandas trazidas pelos membros dessa comunidade, dentre os quais estudantes e professores.

Diante das inquietações, a partir do que foi explorado até aqui, esta pesquisa se propõe perceber, através das imagens articuladas no *orkut*, o comportamento e configurações da identidade do sujeito contemporâneo, pesquisando quatro indivíduos interatores, respondendo à questão: Que imagens são veiculadas por jovens e adolescentes, integrados ao sistema escolar regular, em álbuns eletrônicos disponibilizados em plataformas de relacionamentos nos moldes *orkut*? E, a partir das considerações resultantes desta questão, perceber: O que esses interatores pretendem comunicar com essas imagens? Qual a contribuição da cultura visual para a interpretação dessas imagens e esses processos?

No caso mais específico daquilo que, neste momento, está sendo chamado de *fluxos clandestinos de imagens*, é preciso notar que são portadores de elementos típicos da cultura contemporânea, e batem à porta da escola, invadem seus espaços, reivindicam o reconhecimento de que são capazes de articular conhecimento, experiência estética, expressão. Nas relações de ensino e aprendizagem das artes visuais encontra-se, inegavelmente, um ambiente profícuo para a discussão sobre a natureza dessas imagens, seu potencial expressivo e estético.

A partir delas, é possível ampliar a discussão mais efetiva sobre questões próprias à cultura contemporânea, e, desse modo, propiciar aos estudantes e professores o exercício mais crítico e criativo do uso dessas tecnologias da imagem, desses suportes *midiáticos*, das redes de comunicação e relacionamentos, na direção de se aproximarem de projetos e questões da arte hoje.

Interatores e narcisos travestidos em imagens digitalizadas – *orkut*

São inúmeras as possibilidades de discussão sobre o domínio dos meios visuais e do espetáculo sobre as atividades verbais da palavra, escritura, textualidade e leitura (MITCHEL, 2003). Tais inquietações têm levantado discussões sobre o desuso da linguagem em espaços virtuais, o que nos leva a perguntar sobre a valorização da imagem em detrimento da língua, da palavra escrita.

A essas considerações, Maria de Fátima Burgos acrescenta a constatação do impacto que as tecnologias midiáticas têm causado sobre os sentidos e as faculdades cognitivas dos seres humanos, em relação à sua própria imagem, chegando a considerá-las a narcose de Narciso⁸. Assim como Narciso, os homens têm-se “deixado entorpecer e fascinar por qualquer extensão de si mesmos em qualquer material que não seja o deles próprios” (BURGOS, 2002, p.1).

Na interatividade, gerada nos veículos *midiáticos*, está também o fascínio contemporâneo pelo que é tecnologicamente bem realizado. Nesta demanda absorvida pelo coletivo, a sociedade de consumidores detém as representações das vontades individuais geradas por tais desejos, apontando para uma cultura com tendências comportamentais de auto exibição e vaidade, portanto *narcísica*.

Nesses termos, Pierre Lévy (2003) nota que uma comunidade virtual organiza-se sobre bases de “sistemas de comunicação telemáticos” que são reunidos pelos interesses próximos, e a “não presença está repleta de paixões e de projetos, de conflitos e de amizades sem referência estável,... mas em todo lugar onde estiverem seus membros móveis...” (LÉVY, 2003, p. 20).

⁸ O significado da palavra narciso vem do grego *narcosis*. Narcose significa um “sono provocado por drogas ou anestésicos” que leva o paciente a um estado de diminuição dos reflexos. “A narcose é definida como o adormecimento causado pelo uso de narcótico, que altera a percepção de si e dos outros” (PIRES, 2007 p.1).



Imagem 3 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeamanda
Acesso em: 21-11-2007

A virtualização reinventa uma cultura nômade, não por uma volta ao paleolítico nem às antigas civilizações de pastores, mas fazendo surgir um meio de interações sociais onde as relações se reconfiguram com um mínimo de inércia. (LÉVY, 2003, p. 20).

O *orkut* configura-se como um espaço contemporâneo que articula tais interesses de interações e relações. Silveira (2006) o denomina de “imenso clube virtual” que reúne pessoas através de convites. Cada usuário que aceita um convite deve registrar um perfil contendo nome, respostas a perguntas pessoais e foto. Este registro pode ser fictício, uma vez que o associado tem total liberdade para preenchê-lo, não havendo necessidade de comprovação das informações prestadas.

Como se trata de um perfil no qual não se vê diretamente o usuário, este pode apontar ali qualidades que não lhe pertençam. Como o moreno baixo que se diz loiro, alto, de olhos verdes e a menina de pouca idade que se produz e insere uma foto que lhe apresente mais madura, confirmando os dados informados nos campos referentes à idade.

O *orkut*, é uma rede social filiada ao *Google*⁹, “criada em 22 de janeiro de 2004, com o objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos”. Sua denominação deriva do nome do projetista chefe, *Orkut*

⁹ Os fundadores da Google, Larry Page e Sergey Brin, em 1995, foram colegas da Universidade de Stanford, nos Estados Unidos. A missão do Google é oferecer a melhor opção de busca na Internet tornando as informações mundiais acessíveis e úteis. O Google, desenvolvedor do maior mecanismo de busca do mundo, oferece o caminho mais rápido e fácil de encontrar informações na web. Com acesso a bilhões de páginas, o Google oferece resultados relevantes para usuários de todo o mundo, normalmente em menos de meio segundo. Hoje, o Google responde a mais de 100 milhões de consultas por dia. Disponível em> <http://googlediscovery.blogspot.com/2006/08/especial-google-histria-fundadores-e.html>. Acesso em 25.06.07.

Büyükkokten, engenheiro de nacionalidade turca, da equipe do *Google*. “Tais sistemas, como esse adotado pelo projetista, também são chamados de *rede social* ou *redes de relacionamentos*” (SIMÕES, 2007 p.3).

Essa Rede, que estabelece ligação de um usuário a outro, permite a construção de comunidades virtuais cujas temáticas são diversas, desde as que privilegiam temas sobre autores, escritores, pintores, até times de futebol, grupos musicais, escolas, e *hobbies*, como: “*Eu amo batata frita*”, “*Eu odeio acordar cedo*”, “*Eu nunca termino um batom*”, dentre tantas outras.

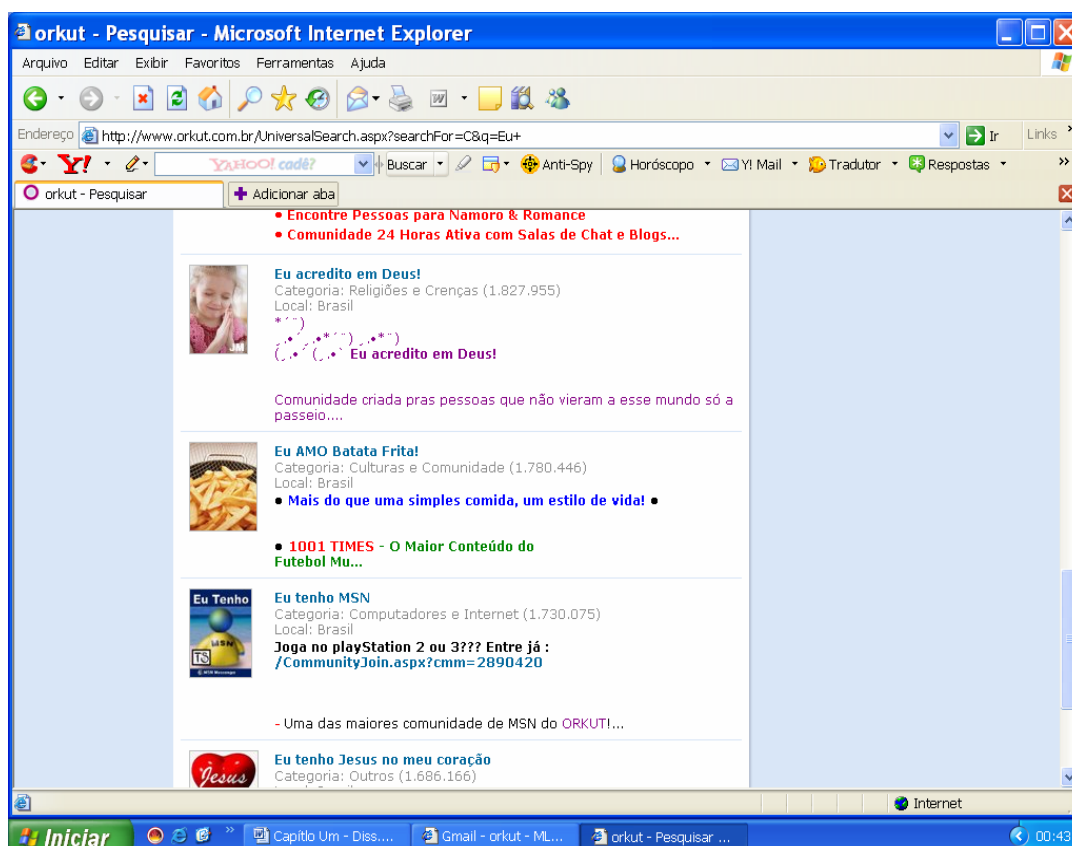


Imagem 4 - Disponível em: www.orkut.com.br/universalSearch.aspx?searchFor=C&q=Eu
Acesso em: 06-03-2007

Ao visitar uma página no *orkut*, o internauta adentra um espaço em que o usuário disponibiliza imagens, informações e preferências pessoais, compartilhando com suas redes de relações, por meio de recados, os *scraps*, digitados e enviados entre amigos/usuários do mesmo ambiente.

No início desta pesquisa o acesso a essas páginas encontrava bem poucas restrições, sendo mais aberto às visitas, mesmo de pessoas não cadastradas nas relações de amigos. Desde então, foram criadas algumas

estratégias de privacidade, por meio das quais, o usuário, atualmente, pode permitir que sua página seja visitada livremente, bem como bloquear, a estranhos, o acesso a parte dos conteúdos, tais como aos recados e álbuns de fotografias.

Nessa página há espaço para a inserção de fotos, organizadas em álbuns, bem como para salvar *vídeoclips* migrados de *sites* que visam à publicação de vídeos de seus usuários. Dentre os mais populares está o *www.youtube.com*, que também pertence à complexa rede *Google*, e figura dentre os mais utilizados pelos usuários do *orkut* atualmente.

O *youtube* foi criado em fevereiro de 2005, em uma garagem em *San Francisco*, a partir da dificuldade enfrentada por dois amigos, Chad Hurley e Steve Chen que queriam compartilhar arquivos de vídeo. Por isso, fazendo uso de suas experiências de trabalho nesta área, desenvolveram uma forma mais fácil de transitar com os vídeos pela *internet*. Este espaço se popularizou tanto que os interatores postam milhares de vídeos diariamente, “e detém 46% de participação de mercado dos vídeos on-line” (G1 Tecnologia, 2006 p.1).

Conforme pesquisa do IBGE, referida pela assessoria de imprensa da Universidade Federal de Campina Grande / UFCG, 71,7% dos usuários da *internet* atestam que acessam em busca de educação e aprendizado, o segundo assunto de maior interesse de 68,6% de usuários é a comunicação com outras pessoas, como no *msn*, *orkut*, *blogs* e *fotologs*. (www.ufcg.edu.br/prt_ufcg).

Dentre tantos usuários, um número considerável pertence à mesma faixa etária do grupo desta pesquisa, nos vários espaços na Rede. Muitos jovens adotam a prática cotidiana de captar imagens em movimento, de seus celulares e câmeras digitais para editá-las em programas, disponibilizando o resultado no *youtube*. Desse modo, exercitam, com seus vídeos, diálogos com a possibilidade da linguagem fílmica. Por exemplo, dentre os adolescentes que fazem parte desta pesquisa, no *link* disponibilizado pelo *orkut* para inserção dos “vídeos preferidos”, os mais usados são *clips* musicais e os vídeos de produções experimentais, gerados por câmeras digitais e ou celulares digitais.

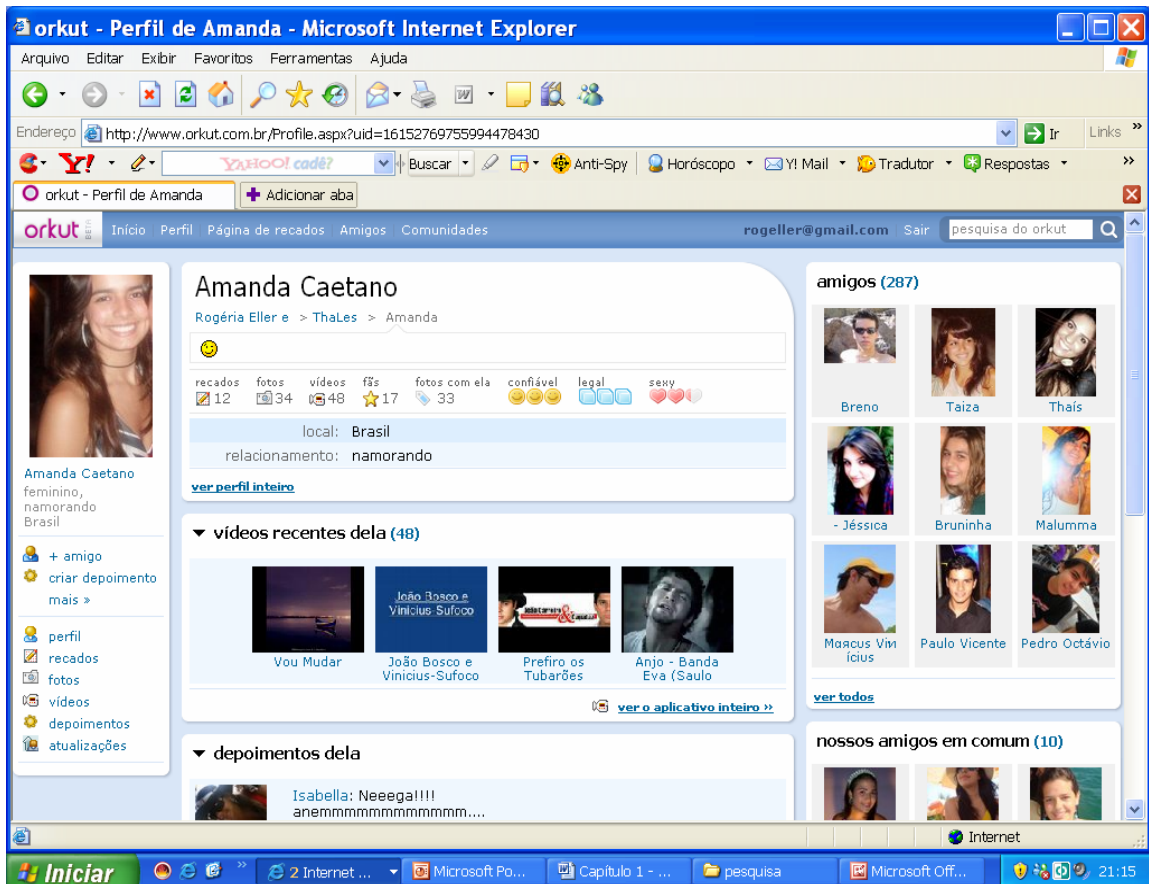


Imagem 5 - Disponível em: www.orkut.com.br/Profile.aspx?uid=16152769755994478430
([perfildeamanda](#))

Acesso em: 21-11-2007

O *orkut* interliga um grande número de pessoas que se intercomunicam através de computadores e acessórios instalados em suas residências, promovendo a continuidade de relações de grupos sociais por afinidades ou empatias. As imagens técnicas, digitais, integram as formas de articulação dessas relações, participando dos processos de reconfiguração da própria realidade.

A partir dessas constatações, do fluxo emergente de interação do indivíduo e a imagem, o que se segue é a sistematização da metodologia desta pesquisa desenvolvida com quatro jovens em relação às suas páginas na plataforma *orkut*, Amanda, Ciro, Everton e Hugo.

Segundo Capítulo

1. RECONHECENDO O CAMPO, REFAZENDO CAMINHOS



O caminho percorrido pelas imagens e suas relações com o indivíduo através das representações no cotidiano são elementos de estudo da cultura visual em que se destaca, nesta pesquisa, o fluxo das imagens digitais geradas por jovens estudantes, articuladas no contexto de plataformas de relacionamentos, como o *orkut*.

Todavia as possibilidades para o desenvolvimento desta pesquisa tinham como ponto de partida o projeto de pesquisa de que participei em 2005, na conclusão do curso de graduação, que propiciou reflexões significativas sobre as múltiplas facetas das visualidades na cultura contemporânea.

O trabalho de Conclusão de Curso (TCC), teve como foco a Educação Visual a partir das imagens do filme “*Blade Runner, o caçador de andróides*”, versão do diretor, dirigido por Ridley Scott em 1982. Estabelecemos, então, trânsitos que ultrapassam os limites do ambiente escolar, traçando relações entre escola, bairro e cinema, em um processo experimental.

Nessa oportunidade, foi possível interagir com as visualidades urbanas no contexto da interpretação de imagens, com um grupo de estudantes do 1º ano do Ensino Médio do Colégio Estadual Assis Chateaubriand, situado no Bairro de Campinas, na cidade de Goiânia – Goiás.

Iniciamos, os membros do grupo, após o período de levantamento inicial do contexto urbano do bairro, nosso estágio-pesquisa em agosto de 2005, com jovens na faixa etária entre quinze e dezessete anos, exceto uma aluna de trinta e oito anos.

Na primeira etapa do projeto, conhecemos o contexto urbano; saímos a campo, buscando as representações visuais, reconhecendo lugares, residências, comércios, abordando passantes e registrando o contexto visual e imagético do bairro. Fizemos o registro fotográfico, com máquina compacta analógica, enquanto analisávamos o bairro.

Na segunda etapa, o grupo fez registros fotográficos no meio urbano em que se encontravam, relacionado-os com as imagens do filme. Foram várias as dificuldades encontradas ao longo do processo da pesquisa. Mas o produto final desse trabalho de conclusão de curso veio ao encontro da intenção de se propor um diálogo entre os jovens e imagens que habitam o seu cotidiano visual. As diversidades das visualidades propiciaram relações entre as imagens cinematográficas e as urbanas por meio de imagens fotográficas analógicas.

Para o registro fotográfico, percorremos, as três pesquisadoras e os nove estudantes, o bairro de Campinas, à caça das visualidades, munidos de uma máquina fotográfica compacta, analógica, com filme colorido de 36 poses.

As visualidades do cotidiano de Campinas foram se revelando a cada papel fotográfico onde foram registradas as imagens “pensadas” pelo grupo, após assistirem ao filme.

Os lugares, detalhes, fachadas, pessoas, configuraram temas e propiciaram ricas análises das relações entre a ficção e a realidade, tendo cada estudante uma média de três poses somente para registro fotográfico.

O trabalho final consistiu na captura, de imagens de locais ou situações no bairro que apresentassem alguma relação com a proposta imagética do filme. O resultado final foi um *slide-show* com 23 imagens escolhidas. Para tanto, as fotos impressas foram digitalizadas e editadas num arquivo e armazenadas em CD-ROM.

Destaco, a seguir, quatro imagens do filme, e as respectivas fotografias capturadas no bairro, totalizando oito imagens. Os estudantes deram títulos a elas, buscando estabelecer um diálogo entre o contexto físico e as narrativas fílmicas exploradas pela indústria cinematográfica.

As imagens estão assim dispostas: primeiro a foto registrada pelo estudante, e abaixo desta o recorte do filme ao qual a foto faz referência e a descrição da experiência relativa às imagens.



Imagem 6 – Azulejos, TCC, 2005.p.75.
Registrada por Larissa



Imagem 7 – Azulejos, TCC, 2005, p. 75.
Fonte: Frame do Filme *Blade Runner: Caçador de Andróides* (SCOTT, 1982).

Esta relação foi feita pela aluna Larissa, que em determinado momento do filme identificou seu próprio cotidiano, construindo elos com as imagens fílmicas. Sua escolha foi fotografar os azulejos de uma lanchonete situada na avenida principal do bairro em que a pesquisa foi desenvolvida.

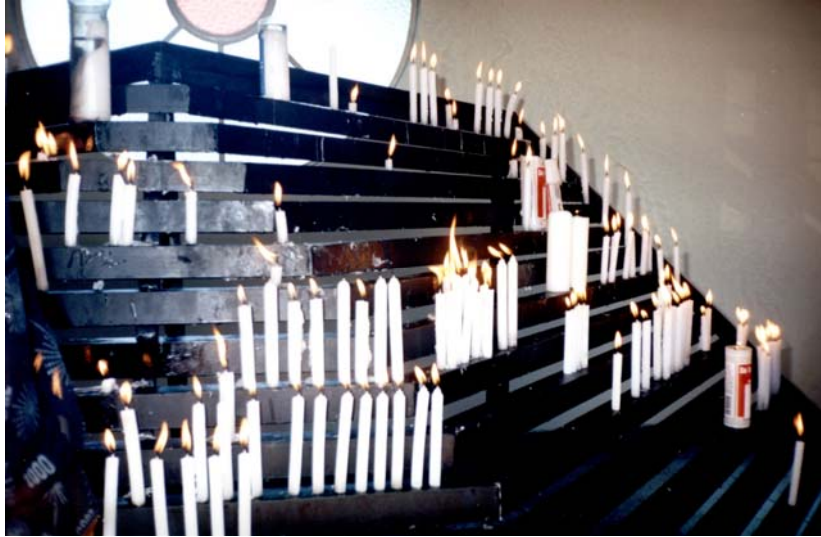


Imagem 8 – Velas que iluminam, TCC, 2005.p. 76
Registrada por Silvia



Imagem 9 – Azulejos, TCC, 2005, p. 76.
Fonte: Frame do Filme *Blade Runner: Caçador de Andróides* (SCOTT, 1982).

Silvia foi a aluna que nos encaminhou a uma igreja do bairro, referida pelos moradores apenas como “a Matriz”. A experiência religiosa, na pesquisa, ganhou relevância, pela influência que exerce sobre os moradores do bairro.



Imagem 10 – Vitrine e suas transparências, TCC, 2005.p.69.
Registrada por Marla Cardoso



Imagem 11 – Azulejos, TCC, 2005, p. 69.
Fonte: Frame do Filme *Blade Runner: Caçador de Andróides* (SCOTT, 1982).

O jovem que abordou a temática transparências das vitrines foi Everton, por ter se impressionado com a cena em que a androide, ao fugir da polícia, colide com uma vitrine. O vidro se despedaça, construindo uma imagem a qual ele relacionou com a ideia de perdas. A escolha do momento anterior à colisão é para celebrar a vitrine inteira que ele quer que permaneça, que não se despedace. Este jovem se tornou um dos colaboradores desta pesquisa, ao ser localizado na plataforma do *orkut*.



Imagem 12 – Propaganda publicitária, TCC, 2005.p.61.
Registrada por Rodrigo



Imagem 13 – Azulejos, TCC, 2005, p. 61.
Fonte: Frame do Filme *Blade Runner: Caçador de Andróides* (SCOTT, 1982).

Esta relação foi estabelecida por Rodrigo que, ao visualizar a cena, destacou a influência da propaganda publicitária no contexto urbano. Ele observa que esta empresa em específico tem alcance mundial, sendo possível que esteja nas ruas da maioria das cidades do globo. Inclusive em cidades do futuro, como a do filme.

Faz-se relevante ressaltar, ao destacar ‘as voltas que a pesquisa dá’, que, ao ingressar no curso de Mestrado, em 2007, a proposta da investigação que estava voltada para o cinema no contexto escolar, como desdobramento do TCC, desestabilizou-se dando lugar às inquietações que motivaram o foco desta pesquisa.

Nesse ínterim, eu atuava como professora de arte, numa escola de ensino fundamental. Cumprindo o currículo obrigatório estabelecido pela instituição de ensino, ao tratar do período Barroco e suas categorias, fui alertada para a prática comum, entre os estudantes, no uso das mídias digitais e práticas de relacionamento na *internet*.

Percebi, no manuseio dos aparelhos celulares com câmera na escola e nas práticas de capturar imagens, informações que foram essenciais para notar que o contexto imagético popular, a partir das mídias digitalizadas, inovou, mudou, tendo alterado seu conceito de registro de imagens.

Em meio às discussões durante as aulas nas disciplinas no Programa de Pós Graduação em cultura visual, e das vivências na prática do ensino de arte, percebi que eram inevitáveis os ajustes no projeto inicial apontando o foco para o que se colocava diante dos meus olhos: fluxos de imagem a partir de aparelhos acessíveis aos estudantes, na insistência e até mesmo a desobediência às regras institucionais, para registro de suas imagens capturadas das visualidades das vivências familiares, culturais e escolares.

A sala de aula, e o ambiente escolar, como um todo, se tornou um lugar mais aprazível, talvez até pela inclusão da possibilidade da infração. De “*clic em clic*”, os jovens se deleitam em fotografar e filmar, para registrar momentos que antes eram lembrados apenas pelos diálogos. Agora podem reunir todos esses elementos, editá-los em *softwares*, em sua maioria na própria residência, postando tais imagens fixas e em movimento em *sites* compartilhados por um grande número de pessoas.

Devo confessar que a constatação da intensa circulação de aparelhos de registro de imagens digitais entre os jovens me impressiona. Isto por lembrar da experiência da pesquisa de conclusão do curso de graduação, há pouco mais de três anos, e, mais especificamente, da proposta final, quando não conseguimos assegurar sequer uma máquina analógica para cada integrante, resultando na necessidade de se operar apenas uma máquina para todo o grupo. Ainda ressaltando a reserva de “poses” extras para as possíveis perdas por qualquer imprevisto.

Enfim, a constatação da crescente popularização das mídias eletrônicas, principalmente no que se refere aos aparelhos de registro fotográfico por meio digital, gerou, em mim, uma grande curiosidade por conhecer melhor esse contexto que vem trazendo novidades diárias a um número cada vez maior de pessoas, de todas as classes sociais, como também destaca Urbietta (2000):

Com a popularização dos preços, a difusão dos microcomputadores e consequente oportunidade fazer uso das telecomunicações digitais, isto é se conectar a rede mundial, cresce cada dia mais e mais os recursos disponíveis no mundo virtual e o número de pessoas ingressando nesse campo a partir de seus próprios lares (URBIETA, 2000 p. 208).

Ante essas constatações, não foi difícil perceber que as expectativas em relação ao plano inicial do projeto de pesquisa haviam tomado realmente outra direção, encaminhando-se para esse trânsito clandestino de imagens.

Foi ao observar essa que se tornou uma prática diária, por dialogar com algumas ideias sobre cultura e indivíduo, imagens e narrativas, que emergiram as questões orientadoras desta pesquisa, sobre como tem sido o trânsito imagem-escola-orkut observado a partir dos registros fotográficos capturadas no ambiente escolar, e o que esses interatores pretendem comunicar com eles e, sobretudo qual a contribuição da cultura visual para a interpretação dessas imagens e desses processos.

Também integrou minhas dúvidas a pergunta sobre por que não encaminhar a pesquisa para o fluxo de filmes alternativos que deságuam no *site youtube*, sendo estes mais próximos da abordagem fílmica anterior. A prioridade dada às imagens fixas disponibilizadas no *orkut* decorre da experiência marcante, para mim, com a captura das imagens do contexto urbano, por meio de uma só máquina fotográfica analógica, com um grupo de adolescentes. Mesmo com as dificuldades aparentes, como a espera pela revelação e a expectativa quanto ao resultado das imagens foi intensamente rico em descobertas e aprendizagens.

Encaminhamentos metodológicos, idas e vindas com os dados...

A partir da delimitação, do assunto de pesquisa, comecei a observar quais eram os momentos em que ocorriam os registros, por parte dos estudantes, em quais circunstâncias e momentos eles tiravam dos “esconderijos” os “brinquedos proibidos” e se arriscavam na captura de imagens, no contexto escolar. O ambiente em que foram observados tais comportamentos, neste trabalho, foi um colégio da iniciativa privada de ensino, onde eu atuava como professora de arte para o Ensino Fundamental, Segunda Fase.

Na Escola, em certa ocasião, em meio a uma aula, com a orientação da coordenação do Colégio para não admitir tais aparelhos em sala, ao apagar um lado do quadro de giz – ferramenta didático-pedagógica presente em todas as salas de aula – para escrever o parágrafo seguinte, fui abordada por um adolescente que, em pânico, dizia não ter, ainda, terminado de copiar. Argumentei que a maioria estava demorando a copiar e o tempo de nossa aula estava se esgotando. Um estudante então fez a consulta: _ *“Professora posso tirar uma foto do quadro, do meu celular, e terminar em casa”*.

A princípio, amparada pelos argumentos institucionais, disse que não. Mas em seguida, revendo as minhas próprias indagações que motivam esta pesquisa, resolvi ser flexível, e autorizei. Em seguida, o que eu presenciei foi a maioria dos integrantes da sala de aula em pé, tirando fotos do quadro de giz.

Claro que esse fato fortaleceu ainda mais minhas expectativas em relação à temática da proposta nesta pesquisa, considerando a familiaridade e desenvoltura desses jovens no manuseio dessas mídias eletrônicas.

Além disso, no momento do recreio é muito comum ver os grupos se reunirem, tanto de meninos quanto de meninas, para tirar fotos. Sempre depois de cada registro ouve-se o coro: *“deixa eu ver, deixa eu ver!”*¹⁰. Em sala de aula o uso é mais moderado, embora sempre existam tentativas, não isoladas, de fazê-lo.

Eu percebia, e, às vezes, confesso, fazia “vistas grossas” ao fato de que o estudante estivesse manuseando algum aparelho digital; dessa maneira, ele

¹⁰ Essa frase, *“deixa eu ver!”* tornou-se uma prática a partir do surgimento das câmeras digitais. Ocorre que tiradas fotos com máquinas analógicas, ainda usadas por excêntricos e alguns fotógrafos amadores, crianças pronunciam a frase, imaginando que todas as máquinas fotográficas oferecem a opção de “ver” em uma telinha a foto registrada.

se sentia mais encorajado a pôr em ação sua intenção de usá-lo, o que atendia às minhas expectativas.

Nas pausas das atividades regulares com conteúdos escolares encontram as oportunidades para que as máquinas sejam acionadas. O professor tem autoridade, outorgada pela direção da escola, para recolher os “famigerados” aparelhos e levá-los à coordenação, para serem restituídos aos seus donos apenas no final da aula. Nos casos considerados extremos, a devolução é feita somente aos pais ou responsáveis.

Nos intervalos de recreio, na sala de professores, e em reuniões com docentes da escola, é recorrente a reclamação sobre o fato de que alunos estejam burlando as normas e manuseando aparelhos digitais em sala de aula. Essas discussões explicitam, para mim, o duplo papel que cumpro: como professora, que devo observar os conjuntos normativos da instituição escolar; e como pesquisadora, entusiasmada com essa que entendo ser a confirmação de uma nova face da cultura.

A postura da pesquisadora, orientada pelos estudos qualitativos, como destacam Alves-Mazzoti & Gewavdsznajder (1999, p. 148), pressupõe que a coleta sistemática de dados deve ser precedida por uma imersão do pesquisador no contexto a ser estudado. Tendo esse como ponto de partida, foi possível definir algumas questões iniciais e dados relevantes à investigação.

Requeri autorização junto à diretoria da escola para que meus estudantes fizessem uso de seus aparelhos digitais no horário de minhas aulas, justificando interação, percepção, bem como o registro dos trabalhos apresentados. A receptividade da equipe pedagógica foi positiva. Organizei, então, na entrega de um trabalho prático processual, que resultou na elaboração de maquetes, o registro imagético organizado pelos jovens com seus próprios equipamentos.

Mais à vontade para o uso dos equipamentos, num dado momento, uma aluna do nono ano tirou a máquina fotográfica digital da mochila e começou a capturar imagens livremente. Fiquei apenas observando, e dando continuidade à pauta de aula proposta. Ela tirava fotos de si mesma, dos colegas mais próximos e, na ausência da repressão, os demais empolgaram-se na busca de outros motivos ou interesses para capturar.

Nesse momento, comecei a perguntar sobre a quantidade de fotos que eles costumavam capturar. Responderam, então, que *"o quanto der pra tirar, vamos tirando"*. Sobre a frequência com eles lançavam as imagens na plataforma do *orkut*, explicaram *"é 'paia' deixar no álbum fotos por muito tempo, todo dia tem que trocar"*.

Dentre as ações praticadas, quando possível, a intenção é a de compartilhar com outros as fotos armazenadas nos aparelhos, mostrando como foi o fim de semana, uma festa em especial, e imagens do dia-a-dia como as geradas naquele momento relatado.

Em meio aos registros das apresentações dos trabalhos escolares, bem como da exposição das maquetes elaboradas pelos estudantes, algumas jovens registraram imagens do contexto da sala de aula, buscando outras formas e percepções, pois poses preparadas para a foto já não eram mais consideradas satisfatórias. A cada momento se sentiam mais à vontade, surgindo então abordagens com narrativas construídas no período de uma aula de cinquenta minutos.



Imagem 14- Acervo pessoal.
Criada em 25-03-07

Nesse ambiente, por exemplo, quatro alunas organizaram-se, em círculo, para registrar seus pés, adotando o ponto de vista de mergulho¹¹.

O processo de observação e registro desses episódios em sala de aula ressaltaram as expectativas desta pesquisa, confirmando a minha disposição em procurar, interrogar, buscar e compreender esse trânsito de imagens digitais recorrente no contexto escolar contemporâneo.

¹¹ Na linguagem específica da fotografia, o ponto de vista de mergulho coloca o fotógrafo e a câmera acima do tema fotografado, o que gera um enquadramento “de cima para baixo”.



Imagem 15- Acervo pessoal.
Criada em 25-03-07

A imagem 15 é um registro feito por um estudante, com sua câmera digital no interior da sala de aula. Ao perceber que seriam fotografados, os estudantes se prepararam para o registro. No detalhe, imagem 16, o aluno do 8º ano segura seu celular.



Imagem 16- Detalhe da foto anterior

A partir da constatação do comportamento emergente de tais interatores, e do fato de que eu fazia parte deles¹², iniciei o trabalho de reconhecimento de área. No *orkut*, navegando pelos perfis de amigos, *convidando*¹³ e sendo *convidada*, no ambiente escolar, observando alguns aspectos que começaram a fortificar o foco da pesquisa, no sentido de compreender a destinação dada às imagens capturadas.

Desta forma, estabelecendo com eles interlocução também no espaço virtual, no *site* de relacionamentos, pude perceber com mais detalhes o que cada um deles postam no ambiente da plataforma, e com quem eles compartilham essas informações imagéticas, explicitando algumas características de gostos mais particulares.

As relações entre "*colegas de sala de aula*" se desdobram a partir dos amigos interligados, sendo construído ali um contexto mais amplo de possibilidades de trocas e informações, caracterizando preferências, afinidades e discordâncias dos gostos e perfis, integrando-os à *cibercultura* cujo território, nesse espaço da Rede, aparentemente não conhece limites.

Abordagens Metodológicas

Um projeto de pesquisa consiste basicamente em um plano para uma investigação sistemática que busca uma melhor compreensão de um dado problema. (ALVES-MAZZOTI & GEWANDSZNAJDER, 1998, p.149).

Ao abordar as diferentes e diversas denominações para o processo de investigação, Alves-Mazzoti & Gewavdsznajder (1999) notam que uma das principais características das pesquisas qualitativas está no fato de que elas seguem a tradição compreensiva ou interpretativa. Ou seja, o pressuposto é o de que as pessoas agem em função de seu contexto sócio-cultural, e seu comportamento tem sempre um sentido ou significado que não está claro a princípio, mas deve ser desvelado. Cabe ao pesquisador o intento de fazê-lo.

¹² Seguindo a tendência de parcela significativa da população brasileira, também tenho uma página na plataforma do *orkut*, desde 2006, onde organizo álbuns com fotografias minhas, da minha família e de amigos, e estabeleço conexões com outros usuários da mesma plataforma.

¹³ Convite é uma prática no *orkut* em que o usuário aceita ou não um "perfil requerente", reconhecendo quem convidou como "amigo" ou "desconhecido". No primeiro caso, autoriza a inclusão do solicitante no rol de amigos.

No trabalho de coleta de dados, dentre outras ações, como pesquisadora, comecei a observar, no *orkut*, as páginas de alguns jovens, no intuito de conhecer e me familiarizar com as práticas desenvolvidas por eles no fluxo de imagens da escola à Rede.

A partir das sugestões de Alves-Mazzoti, para fundamentar o roteiro da pesquisa, na tentativa de obter respostas às questões, destaco os seguintes aspectos:

1. O que se pretende investigar (o problema, o objetivo ou as questões do estudo);
2. Como se planejou conduzir a investigação de modo a atingir o objetivo e/ ou a responder as questões propostas (procedimentos metodológicos).
3. Porque o estudo é relevante (em termos de contribuições teóricas e / ou práticas que o estudo pode oferecer) (ALVES-MAZZOTTI & GEWAVDSZNAJDER, 1999, p. 131).

A questão propulsora da pesquisa

As questões que motivaram esse mergulho nas imagens digitais, seus fluxos entre a escola e o espaço virtual, e as páginas na *internet* organizada por adolescentes, desdobraram-se, neste momento, da indagação inicial sobre porque eles têm elegido a imagem para tais abordagens interativas.

As imagens pertencentes ao fluxo contínuo da relação interator-*internet-orkut* são depositadas em um espaço na plataforma denominado “fotos”. Nesta dissertação será chamado de *álbum*, em que a ação de visualização destas imagens está restrita, a partir de uma política de privacidade disponibilizada pelos organizadores do *site* e adotada pelos usuários. Estas não são quaisquer imagens, pois são registros de momentos particulares, inusitados.

Para tanto, estabeleci alguns aspectos para serem observados, tendo em vista questões a serem respondidas: a) conhecer o trânsito que os estudantes estabelecem entre a captura das imagens e a postagem destas no *orkut*, buscando compreender as relações e articulações estabelecidas entre os jovens estudantes no *ciberespaço*; b) analisar as imagens disponibilizadas no álbum¹⁴, questionando

¹⁴ Quando iniciei esta pesquisa, abril de 2007, o *orkut* disponibilizava apenas um álbum com doze espaços para fotos, atualmente disponibiliza espaço para vários álbuns.

porque os jovens têm elegido as imagens para tais abordagens interativas; c) apontar a frequência com que as imagens são modificadas nos álbuns da plataforma do *orkut*.

As questões levantadas são orientadas por pontos que podem situar esta pesquisa no contexto dos estudos da cultura visual, visando investigar as experimentações da tecnologia digital de produção de imagens, fazendo-se uso de equipamentos popularizados, consumidos em larga escala, capazes de produzir um número bastante elevado de fotos.

A pesquisa foi desenvolvida em dois momentos distintos. Numa primeira etapa, foram feitas entrevistas com um grupo de adolescentes que participaram comigo de uma oficina, sobre interações no *orkut*.

A partir desse grupo, e das entrevistas realizadas, tendo como critério o interesse e a disponibilidade, formou-se o grupo para a segunda etapa, do qual tomaram parte três adolescentes, uma moça e dois rapazes. O quarto colaborador foi convidado posteriormente, a partir de sua participação na pesquisa de conclusão do meu curso de graduação, totalizando quatro colaboradores.

Conforme destaca Martin e Gaskell:

A entrevista qualitativa, pois, fornece dados básicos para o desenvolvimento e a compreensão das relações entre os atores sociais e sua situação. O objetivo é uma compreensão detalhada das crenças, atitudes, valores e motivações, em relação aos comportamentos das pessoas em contextos sociais específicos (MARTIN e GASKELL, 2002, p.65).

A primeira etapa se desenvolveu a partir do contexto da V Bienal de Arte e Cultura, na escola onde eu trabalhava, ocasião em que ministrei uma oficina com o título: “*Orkut*, interação ou exposição?” Nessa oportunidade, foram feitos debates, discussões e depoimentos sobre as relações e as motivações em perscrutar os perfis de amigos, quando pude dialogar com jovens, de séries diversas, inclusive do Ensino Médio, que se inscreveram na oficina.

Durante esses encontros, os participantes puderam visualizar a plataforma *orkut*, e discutimos sobre a apresentação e disposição dos arquivos, navegamos por alguns perfis e imagens postadas nesses álbuns a fim de nos aproximarmos do tema proposto para a oficina, sendo esta a primeira etapa do processo de levantamento de dados bem como para seleção do grupo para desenvolvimento da pesquisa.

No íterim das abordagens sobre as páginas na plataforma, os participantes da oficina comentaram sobre as imagens, emitindo suas opiniões, de estética, contexto, produção e empatias.

O fato de estarem observando imagens de desconhecidos colaborou para que as discussões e opiniões viessem naturalmente ao ponto de, em algum momento, em sua maioria se diferenciando dos analisados, falarem de si próprios e suas interações na plataforma, justificando os modos que a usam, quais critérios estabelecem para adesão de amigos bem como inserção de fotos.

Por se tratar de um álbum público, destacaram também suas opiniões sobre os recados, no teor das conversas e os perigos decorrentes desta ferramenta.

Após as considerações, concordamos que o *orkut* é um espaço rico para expor as construções imagéticas, trabalhos escolares, bem como um espaço para exposição das interações que desenvolvemos ali, na oficina. Elencamos, as referências imagéticas nas proximidades da escola, após isto o grupo escolheu os muros grafitados que circundam uma loja de automóveis para interagirem e registrarem com seus celulares e câmeras digitais.

Desta forma, sem dificuldades para ter disponíveis aparelhos para registro, visto que cada um possuía o seu, os estudantes dialogaram com as propostas das imagens grafitadas. No exercício posicionaram-se em primeiro plano para que os desenhos ficassem em segundo plano em tamanho proporcional às suas figuras humanas.

A seguir oito imagens, resultantes das interações geradas pelos participantes da oficina e partes de alguns de seus relatos¹⁵, que se configuraram nos primeiros resultados de coleta de dados para o desenvolvimento de análise desta pesquisa.

¹⁵ A transcrição é literal, mantendo os erros ortográficos e gírias, priorizando a escrita dos estudantes e suas análises sobre a plataforma de relacionamentos orkut, conforme recomendado pela banca de qualificação, 2008.



Imagem 17 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeoitavaserie
Acesso em: 12-12-2007



Imagem 18 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeoitavaserie
Acesso em: 12-12-2007



Imagem 19 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeoitavaserie
Acesso em: 12-12-2007



Imagem 20 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeoitavaserie
Acesso em: 12-12-2007



Imagem 21 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeoitavaserie
Acesso em: 12-12-2007



Imagem 22 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeoitavaserie
Acesso em: 12-12-2007



Imagens 23 e 24 - Disponíveis em: www.orkut.com.br/perfildeoitavaserie
Acesso em: 12-12-2007

“Não gosto de ficar muito tempo no orkut no máximo 0:30 min. Gosto de veer imagens de algumas pessoas uso muitas gírias para escrever texto e etc. Prefiro msn do que o orkut, porque no msn posso conversar online com outras pessoas já o orkut é mais complicado não avisa se a pessoa está online ou offline. Resumindo não gosto muito do orkut” (V.P. 7º ano, Ensino Fundamental).

“O orkut serve para fazer amizades novas, conhecer pessoas, re-encontrar pessoas que você não vê há muito tempo. O orkut virou moda...eu gosto de mexer para “postar” fotos novas, olhar meus recados, fazer pesquisas, assistir vídeos etc.” (A.C.S. 9º ano, Ensino Médio).

“Acho que a ideia do orkut era só de uma interação bem simples... mas, o orkut mudou muito com o tempo, e eu acho que ele está funcionando mais para exposição, uma exposição bem subjetiva, um álbum só da pessoa, com ele querendo se por no centro de tudo... tem as comunidades, eu até gosto, mas o povo está usando do jeito errado, eu acho. Tem umas legais como: minha sombra me persegue, já aponteí meu lápis num apontador elétrico, mas alguns botam assim: eu já fiquei bêbado, já bebi todas, dentre outras”. (W.S. 9º ano, Ensino Fundamental).

“Quando eu tiro uma foto dentro de casa eu edito no” Photo shop” para mexer no brilho dela... mas se for ao ar livre deixo do jeito que está porque eu gosto da luz do sol, deixa as fotos bem mais bonitas, mais naturais”. (C.N. 9º ano, Ensino Fundamental).

“A relação dos orkut são diferentes eu gosto de colocar só fotos minha e das minhas família, mas tem fotos que são perigosas, como foto de casa, pois os assaltante de orkut pode fazer augo e não concordo colocar numero de telefone e celular pois pode ligar e falar que você foi cecuestrado e você está na escola em casa de amigo e seu pai não sabe e pode passar um dinheiro que não deveria ter passado, e as foto tem que ser de moral e não imoral pois pode fazer montagem de coisas que você não gosta” (J.T.D.F. 8º ano, ensino Fundamental).

“O orkut engloba milhões de pessoas e sua linguagem visual causa muito mais impacto do que a textual. Pessoalmente eu gosto de colocar fotos de amigos, festa, da família e sempre aquela de galã, sozinho, fazendo pose” (H.G.M. 9º ano, Ensino Médio).

“...também não gosto daqueles muleques que tiram fotos com cara de “mal” e pensam que são os cara. Mas na verdade, esses muleques são tímidos e nem “mala” são. Orkut pra mim é uma coisa que eu só visito de vez em quanto, não tenho muito interesse não. Mas com o tempo achu que vai ser outro vício na minha vida”. (C.M. 8º ano, Ensino Fundamental).

Dentre os participantes desse grupo, da oficina na Bienal, fiz uma seleção a partir dos relatórios entregues no final da abordagem, onde alguns se colocaram na discussão descrevendo algumas ações pessoais e interações na página. Dessa análise seletiva, resultaram seis interatores para focar e aproximar das características que suas imagens comunicavam.

Algumas considerações desse momento em relação às imagens: quatro destes trocavam com frequência as fotos da página inicial chamada de perfil, que é o

cartão de visitas. Dois não tinham esse hábito e continuaram com a mesma imagem por um longo período, sendo que um deles só veio trocar essa imagem após longo tempo.

O resultado dessa experiência é a página, na plataforma do *orkut* com o nome de “Oitava Série”, criada pelo estudante, e colaborador desta pesquisa, Hugo Gustavo, que se responsabilizou por receber as fotos por *e-mail* e inserir as imagens no *orkut*. O nome foi escolhido por ter no grupo a maioria de estudantes dessa série, à época, bem como o interator que já havia criado a comunidade “8ª Série Colégio Sigma GOIÂNIA”. Eles próprios se encarregaram de divulgar as imagens da oficina, aos amigos, nos recados de suas páginas.

A imagem 25 é a página inicial do perfil da Oitava Série. Nela, é possível visualizar, no canto direito, os últimos interatores que a visitaram; ao centro, as últimas imagens inseridas, e abaixo, o *frame* do vídeo gravado e editado por Hugo, chamado “Dia de Trilha”, em que registrou seu pai e amigos em trilha, com bicicletas, em Hidrolândia, Goiás. Na edição, Hugo intercala imagens fixas e em movimento. Este vídeo também está disponível na página do *youtube*, (imagem 26).

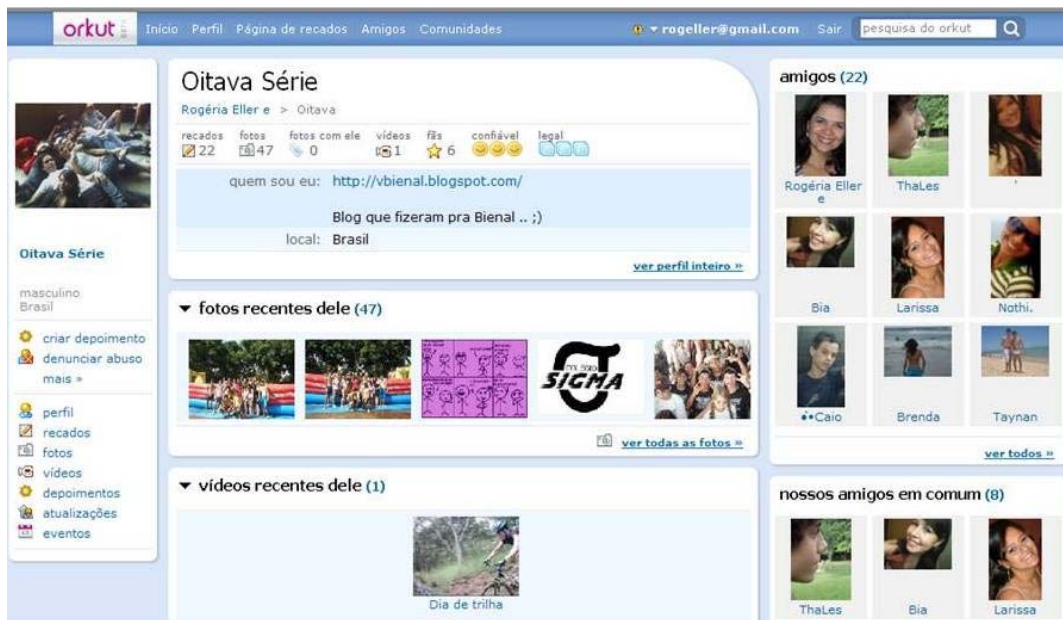


Imagem 25 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeoitavasérie
Acesso em: 23-01-2008



YouTube Broadcast Yourself™
Brasil | Português

Inscruva-se | Lista rápida (0) | Ajuda | Fazer login

Página inicial | Vídeos | Canais | Comunidade

Pesquisar [] Enviar

Dia de trilha

oitavaseriesigma
11 de novembro de 2007
(mais informações)
Inscrever-se

Vídeo awe pra Bienal de Ciências =)

URL
http://www.youtube.com/watch?v=8yguquDkO_M

Incorporar
<object width="426" height="344"><param name="m

► Mais de: oitavaseriesigma

▼ Vídeos relacionados

Gordinho empurrando bike no Morro Feio - Hidrol...
346 exibições
rafasferragomes
1:06

BRASIL - Goiânia - Goiás
7188 exibições
diogodinizgarcia
8:04

Imagem 26 - Disponível em http://www.youtube.com/watch?v=8yguquDkO_M
Acesso em: 23-02-2008

A imagem 27 é a página da comunidade da 8ª Série. A foto de identificação é um registro feito de uma festa de aniversário, de um colega, em que a turma da oitava série estava reunida em uma chácara para comemorar. No lado direito, estão as fotos dos últimos interatores visitantes, dentre eles destaque o perfil da oitava, criado e mantido por Hugo, e o fragmento de braço, localizado à primeira coluna da direita, pertence ao perfil de Amanda, colaboradora desta pesquisa, que foi roubado, sendo registrada esta imagem no lugar da anterior.



orkut

Início | Perfil | Página de recados | Amigos | Comunidades

rogeller@gmail.com | Sair | pesquisa do orkut

8ªSérie Colégio Sigma GOIÂNIA'
Início > Comunidades > Alunos e Escolas > 8ªSérie Colégio Sigma GOIÂNIA'

descrição: Foto da comunidade, ampliada
<http://www.orkut.com/AlbumZoom.aspx?uid=18134468506750733814&pid=47>

<http://vbienal.blogspot.com/>

Blog da Bienal ;)

Confiram o Perfil do novo perfil da 8ª ..

Quem qiser madar foto ow vídeo para ser postado no perfil da oitava ..
manda por MSN (virus_killer@hotmail.com)
ow pelo hotmail (oitava-serie-@hotmail.com)

add aweee
<http://www.orkut.com/Profile.aspx?uid=1813446850675073381>

idioma: Português (Brasil)
categoria: Alunos e Escolas
dono: Oitava Série
moderadores: Amanda

membros (14)

virginia | Micheleira | Rogéria Eller e

Bia | Iana | Amanda

João | Oitava | gaabi

ver membros »

Imagem 27 - Disponível em: www.orkut.com.br/comunidade8aserie
Acesso em: 23-01-2008

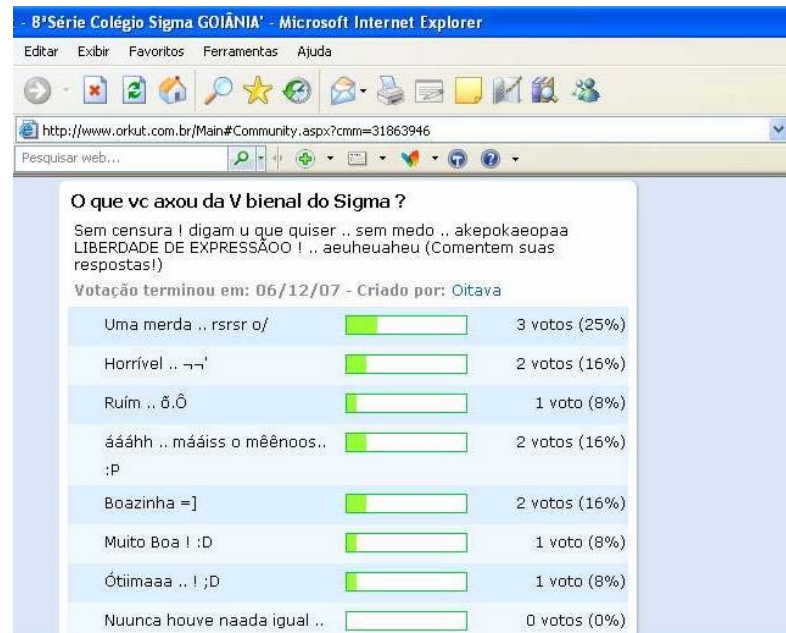


Imagem 28 - Disponível em: www.orkut.com.br/comunidade8aserie
Acesso em: 23-01-2008

Nesse espaço, os colegas se comunicam, participando de questões interativas, como por exemplo, as opiniões sobre a V Bienal de Arte que foi discutida e avaliada na plataforma (imagem 28).

Dos seis escolhidos na oficina três foram selecionados para o desenvolvimento da pesquisa mais específica: Amanda, Ciro e Hugo. A partir dessa escolha, as três páginas passaram a ser visitadas sistematicamente, o que será detalhado a seguir.

A cultura visual e a *cibercultura*, um estudo de caso

A cultura visual constitui campo de estudo marcado pela transversalidade disciplinar, dialogando com a Semiótica, a Sociologia, a Antropologia, a História, dentre outras áreas. Como destaca Hernández, os Estudos Culturais e a História Cultural da Arte abordam diferentes perspectivas teóricas e metodológicas, no que se referencia como “formas culturais vinculadas ao olhar denominadas de práticas de visualidades e o estudo amplo de artefatos visuais que vão mais além dos reconhecidos apresentados nas instituições de arte” (HERNÁNDEZ, 2005 p. 13).

Observando as linguagens contemporâneas Hernández destaca as mudanças no papel das “máquinas da visão”:

...Tem-se produzido uma mudança substancial no papel das 'máquinas da visão'. Sobretudo devido a extensão e popularidade das máquinas analógicas e digitais, em especial as mediadas pela televisão, junto ao advento das tecnologias produtoras de imagens virtuais – sobretudo as distribuídas através da *internet* – que tem aberto um campo de investigação e interesse sobre as imagens em relação aos meios de produção da visão (HERNÁNDEZ, 2005, p16).

Este fenômeno, os meios digitalizados, tem avançado sobremaneira nas sociedades contemporâneas. São de interesse da cultura visual, como área de conhecimento, os acontecimentos visuais em que os interatores perscrutam caminhos, assinalando alternativas em suas construções imagéticas e produção de sentidos.

Dentre as inúmeras possibilidades e especificidades do estudo de caso, uma tem se familiarizado com esta pesquisa em específico, que é o *estudo de caso com recorte etnográfico*, que chama a atenção para a compreensão dos atores, especificando padrões causais ou estruturais desse segmento.

Este estudo possui alguns quesitos para ser considerado como tal, dentre os quais, a ênfase no conhecimento do singular, e, adicionalmente, a necessidade de preencher os requisitos da etnografia. Marli André (2005) propõe, sobre o estudo de caso, que este seja direcionado a uma instância particular, seja uma pessoa, uma instituição, um programa inovador, ou um grupo social.

A mais, a etnografia é uma perspectiva de pesquisa tradicionalmente usada pelos antropólogos para estudar a cultura de um grupo social. Etimologicamente, a palavra etnografia significa "descrição cultural". Para os antropólogos, o termo tem dois sentidos: um conjunto de técnicas para coletar dados sobre os valores, os hábitos, as crenças, as práticas e os comportamentos de um grupo social; e um relato escrito resultante do emprego dessas técnicas (ANDRÉ, 2005, p.24).

Nesta pesquisa, destacam-se alguns elementos ligados ao objeto de estudo dos etnógrafos. A cultura, por exemplo, que envolve hábitos, linguagens e significados produzidos e assimilados pelos grupos sociais, neste caso os interatores que circulam nas páginas do *orkut*. Tais elementos podem ser expressos pela linguagem ou indiretamente pelas ações geradas neste ambiente onde as relações entre culturas se fundem num espaço disponibilizado pela rede mundial de computadores.

Faz-se relevante observar e buscar compreender interesses e linguagens do grupo focal, sendo que o pesquisador deve exercitar uma escuta sensível, analisando, também, o contexto dos entrevistados. Esse processo se deu através da entrevista qualitativa, onde emergiram informações valiosas para explicitar as especificidades dos adolescentes abordados.

Os critérios e condições, que definiram essas escolhas, podem ser resumidos nos seguintes: a) os colaboradores concordaram com as minhas visitas constantes às suas páginas do *orkut*; b) os quatro apresentam propostas visuais e de comportamento muito distintos entre si; c) estão inseridos no contexto escolar; d) interagem, de alguma forma, com imagens capturadas por aparelhos digitais e as disponibilizam no *orkut*.

Esses critérios foram discutidos, justificando as visitas em suas páginas na plataforma, bem como recolhida autorização dos responsáveis e, sobretudo dos colaboradores. Ficou acordado também, que seriam referidos pelos nomes que adotam em suas páginas na Rede. O resultado da segunda etapa da pesquisa deu na definição dos colaboradores a serem convidados para o desenvolvimento de uma pesquisa sistemática para fim de coleta de dados.

São eles Amanda, Ciro, Hugo e Everton. Cada um apresenta, de forma diferenciada sua forma de vida, e a expectativa dela, por meio de poses e posturas, adotadas e compartilhadas no ambiente virtual, onde todos se expõem e, aparentemente não encontram censuras, constrangimentos bem como retaliações.

Em um primeiro momento, fiz visitas regulares às páginas dos quatro colaboradores no *orkut*, acompanhando suas ações nas postagens de imagens. Inicialmente, a inserção das fotos acontecia em apenas um espaço disponibilizado, na plataforma. Para cada usuário, o número de fotos na plataforma era bastante limitado, apenas doze. Atualmente, vários álbuns são disponibilizados, sendo que cada usuário pode atribuir um título relativo ao assunto de que trate as imagens.

A frequência das visitas às páginas foi estabelecida em três entradas semanais, no período noturno. Posteriormente passei a fazer as visitas também no período vespertino. Em cada visita, fiz anotações de dados observados, salvei imagens encontradas nas páginas visitadas em arquivos pessoais. Nesse ínterim, observei as inserções das imagens, pelos interatores e o tempo de permanência delas nos álbuns.

As imagens disponibilizadas nesta pesquisa, em sua maioria, foram capturadas nos álbuns dos colaboradores. O resultado dos relatos foi interligado com as imagens disponibilizadas nos álbuns do *orkut*, para se estabelecer as relações entre as entrevistas e as construções imagéticas ali desenvolvidas. Para o desenvolvimento dos diálogos, escolhi uma configuração na qual, em alguns momentos, foram gerados espaços de uma página à outra, para que permaneçam, na mesma página, o texto e a imagem referente.

Dentre as informações, proveniente da pesquisa está o fato de que o fluxo das imagens geradas e dispostas pelos interatores na Rede é contínuo e configuram a cada momento identidades móveis típicas do ambiente virtual.

Nas relações sociais estão complexos sistemas de significados que constituem uma cultura como as vivências solitárias e coletivas traçadas pelos indivíduos que, transitando entre a escola e a *internet*, se fazem co-atores, configurando o espaço *cibernético*, onde múltiplas comunidades se relacionam entre si, provocando as dinâmicas das redes sociais "*ciberculturais*".

3º Capítulo

MERCADORIAS NA VITRINE



Álbuns digitais, a vitrine da imagem

Sites de relacionamento na Rede são atualmente, os ambientes mais visitados do ciberespaço. Dados de pesquisas, como Almeida e Eugênio (2006) e Rosa Silveira (2006) apontam a presença brasileira como sendo maior que de outros países. Mais precisamente, na plataforma do *orkut*, os interatores representam cerca de 70% dos frequentadores mundiais, para cujas páginas têm sido destinadas múltiplas construções imagéticas em sua maioria, de usuários que fotografam seu cotidiano bem como forjam situações para explorar seus retratos e em alguns casos, auto-retratos.

Na expectativa de responder à principal questão desta pesquisa, sobre as imagens que são veiculadas pelos jovens no *ciberespaço*, proponho uma abordagem mais específica sobre os álbuns construídos e arquivados na plataforma do *orkut*.

Os álbuns de fotografias convencionais são objetos comuns nos arquivos familiares. De caráter mais íntimo, reservado, apenas alguns amigos têm acesso, em momentos de encontro familiar ou social. Neles, podem ser vistas fotografias impressas, de tamanho pequeno, medindo 15X7, que registram momentos específicos das vidas, tais como casamentos, aniversários, batizados, formaturas, viagens etc. Um grande sucesso, ainda hoje, entre adolescentes é o chamado *book*, produzido a partir de sessões de fotografia, em que o fotografado se produz, envolvendo maquiagem, figurinos, cenários, poses, geralmente para eternizar momentos inesquecíveis.

As fotografias podem registrar tanto as poses elaboradas quanto os flagrantes. O número de fotos é sempre reduzido, em relação aos registros possibilitados pela máquina digital. Basta notar que as máquinas analógicas não profissionais comportam filmes para 12, 24 ou 36 poses, que demandam algum tempo para serem revelados. É preciso certo sentido de economia para acionar o obturador da máquina, evitando o desperdício de fotogramas.

A câmera digital traz vários fatores que justificam a enorme invasão de imagens digitais nos fluxos de visualidades veiculados atualmente. Dentre alguns desses fatores estão: a pronta visualização da imagem registrada após a captura; a opção de excluí-la, caso não atenda às expectativas do fotógrafo, um cartão com memória capaz de comportar algumas centenas de fotos. Essas inovações tecnológicas facilitaram a demanda de fotos registradas a partir da digitalização.



Imagem 29 – Acervo pessoal de Aydèe Sampaio, 1997. Digitalizada em 2008.
 Imagem 30 - Disponível em: www.orkut.com.br/paginadeamanda
 Acesso em: 23-01-2008

As imagens 29 e 30 refletem essa trajetória, do analógico ao digital sendo ainda, contemporâneas. A imagem 29 é um registro fotográfico capturado por câmera analógica, de uma coleção particular, inserida entre dezenas de outras fotos, da mesma configuração: impressas em papel fotográfico, separadas por proteção, plástica em caderno brochura, guardado entre os objetos de valor afetivo. Para se ter acesso a essa fotografia, é necessário ter alguma intimidade com seu dono, para que este possa mostrar não somente esta, mas também as outras fotos compartilhando memórias.

O momento capturado, na imagem 29, parece ser uma breve pausa, em meio às brincadeiras de quatro crianças, para registrar um momento alegre, provavelmente em ambiente familiar em que estão reunidas as quatro amigas da cena. A imagem 30, em cores, é um registro fotográfico capturado por câmera digital. A visualização desta imagem é possível se o interator, conectado à *internet*, entrar no *site* específico, procurar pelo nome do associado, e, ao encontrar, procurar pela

página onde estão os álbuns que contêm suas fotografias. Se esta página estiver com visualização autorizada pode-se concluir a busca.

Esse momento também se deu em um ambiente de festa, e registra o encontro de um grupo alegre de jovens. Amanda, colaboradora desta pesquisa, pode ser vista ao centro, trajando blusa verde, com um sorriso largo, testemunha de um momento feliz vivido por ela e as amigas.

Os álbuns do *orkut*, portanto, asseguram que todas essas imagens sejam compartilhadas mais rapidamente com os amigos. Ou seja, ao invés de serem impressas, as imagens capturadas pelos aparelhos digitais são organizadas no álbum digital, que se torna o testemunho visual das experiências de vida mais recentes a serem compartilhadas. Não é preciso esperar que uma pessoa venha à sua casa para mostrar o álbum. Basta entrar no *site*, ter acesso livre aos álbuns, e se inteirar das novidades.

Mais recentemente, foram disponibilizados, aos usuários, pelos gestores do *site* do *orkut*, recursos que não existiam no início de sua criação. Por exemplo, hoje todos os membros das listas de amigos recebem avisos sobre mudanças e acréscimos de imagens nos álbuns, para assegurar visualização mais rápida, sem demandar buscas por este ou aquele amigo na lista. Vale notar que os mantenedores e criadores deste *site* estão atentos ao fato de que as imagens geram interesse igual, e em alguns momentos maior que os recados, na interação com a plataforma, o que os levou a ampliar tanto o número de álbuns, como o espaço dentro destes, para a inserção de um maior número de imagens.

Páginas digitais, as vitrines em exposição

Os álbuns digitais dos colaboradores desta pesquisa constituíram fontes de dados que possibilitaram delinear as referências imagéticas de cada indivíduo pesquisado, paralelamente às entrevistas, nas quais eles próprios apresentam-se construindo interpretações sobre os modos como comunicam-se por meio das imagens. As informações levantadas na pesquisa de campo, neste capítulo, dialogam com proposições de pesquisadores tais como Bauman (2008), Canevacci

(2005), Sodré (2002) e Hall (2006), tendo a cultura visual como referencial para a interpretação das imagens e seus fluxos.

Amanda, Ciro e Hugo, em 2008, cursam o 1º ano do Ensino Médio. Os três apresentam a mesma frequência de acesso ao *orkut*, observada desde o início desta pesquisa, em 2007, quando cursavam a 8ª série ou 9º ano do Ensino Fundamental. As visitas à plataforma, nessa época, no caso dela era de três vezes por semana em média, e, no caso deles, era diária.

Atualmente, suas entradas têm diminuído, sendo, gradativamente, substituídas por atividades dos colégios onde estudam, com vistas a uma preparação mais rigorosa para os vestibulares. Amanda tem “prova simulado” todos os sábados, e navega pela *internet* com maior frequência nos sábados à tarde e nos domingos durante o dia todo. Ciro, embora tenha muitas atividades no decorrer da semana, assegura tempo para acessar o ambiente da plataforma do *orkut* todos os dias. Hugo, no início desta pesquisa, mantinha entradas diárias regulares na plataforma e manutenção de imagens nos álbuns.

Amanda prefere retratar seus grupos sociais. Raras são as fotos em que está sozinha. As festas e momentos em que está acompanhada pela família ou amigos ganham maior destaque nos seus álbuns.



Imagem 31 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeamanda
Acesso em: 23-11-2007

Uma das primeiras imagens de Amanda, a que tive acesso, no início da pesquisa, foi um painel com várias fotos. Segundo seu relato, para montagem deste fez uso de um programa gratuito disponível na *internet* para tratamento de imagem. As fotos foram embaralhadas e dispostas umas sobre as outras. Nas fotos que se sobrepõem às outras, estão os amigos reunidos.

Esses registros foram feitos em uma festa de quinze anos ao estilo “anos 60”. Na foto central, em sua parte superior, é possível ver, na parede de fundo, a fotografia, em um quadro de tamanho grande, possivelmente tirada em estúdio fotográfico, da debutante perfazendo um espaço aconchegante da festa onde há um sofá em que Amanda é fotografada com um casal de amigos.

Ciro prefere as fotos dele, que ele próprio tira. Em sua maioria está só. Não costuma acionar a máquina digital em disparo automático, e deixa aparecer, na foto, o braço que se percebe estendido para segurar a câmera e acionar o registro do auto-retrato.



Imagem 32 - Disponível em: [www.orkut.com.br/main#Profile.aspx?\(perfildeciro\)](http://www.orkut.com.br/main#Profile.aspx?(perfildeciro))
Acesso em: 23-11-2007

Quando visitei pela primeira vez a página de Ciro, a imagem 32 me chamou a atenção, por ser uma foto editada, tendo resultado numa qualidade estética singular. Segundo seu relato, colhido em nosso primeiro contato, após o

registro de inúmeras imagens, ele usa o mesmo programa, referido por Amanda, para alterar as cores, criar efeitos, até chegar ao resultado que o satisfaça.

Ele se apresenta, nesta foto, com um olhar sereno. As cores que usa são quentes e sugerem vitalidade e alegria. Seus cabelos parecem ter sido pintados a pincel. Sua postura é amistosa e convidativa. Para sustentar essa postura parece se apoiar em um braço, possivelmente o esquerdo, enquanto se fotografa usando o braço direito.

Hugo possuía uma página no *orkut*, e articulava suas fotografias e vídeos neste espaço, bem como mantinha um frequente diálogo com amigos através de recados denominados de *scraps*.

Dentre as doze imagens que seu álbum podia comportar, à época, estava a imagem 33. Hugo é o segundo da direita para esquerda, vestindo camiseta preta. O grupo da foto encontra-se, possivelmente, em uma chácara, pela presença de um cavalo ao fundo, no canto direito. A imagem sugere que, provavelmente esteja entre familiares, que participam de um momento prazeroso, pela alegria e humor de suas expressões. Talvez alguma brincadeira na lama ou mesmo tomando chuva. O ar espirituoso se completa na ironia de trazerem para o momento fotográfico o *slogan* da propaganda publicitária de um sabão em pó que diz: “*porque se sujar faz bem*”.



Imagem 33 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildehugo
Acesso em: 23-11-2007

Essa imagem (33) é uma das poucas com tonalidade clara que estão em seus álbuns eletrônicos. Seu contexto pessoal revela um estilo bastante peculiar que aparece em suas fotos, desde datas mais distantes, como o gosto por cemitérios, túmulos, zumbis, shows, rock e outros que compõem seu perfil. Se a atenção, ainda a imagem 33, for direcionada para a pequena estampa de sua camiseta preta, será mais fácil de identificar esta característica.

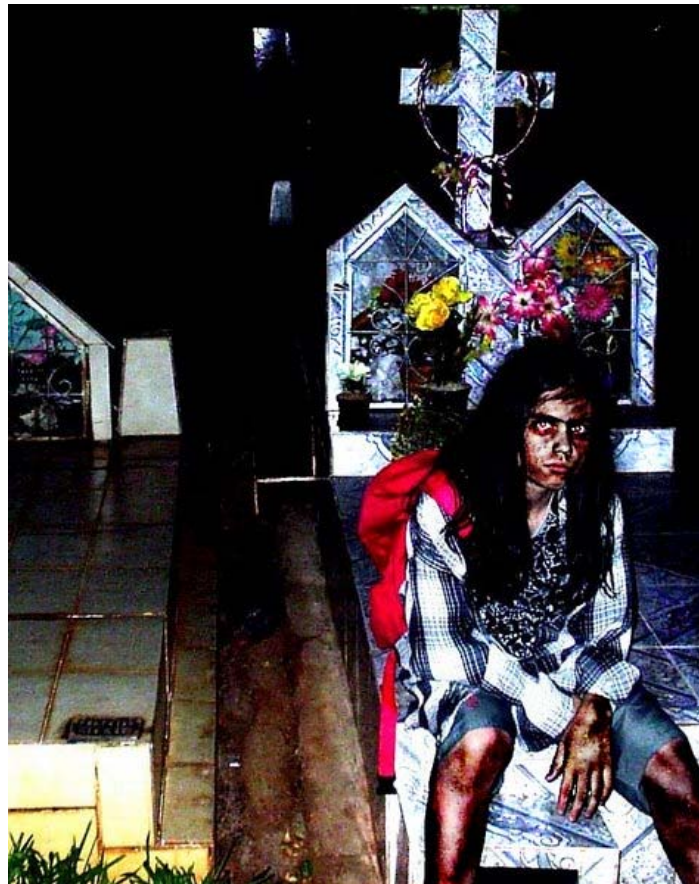


Imagem- 34 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildehugo
Acesso em: 23-11-2007

Algumas fotografias, que ele insere em seus álbuns eletrônicos, são editadas em processos permitindo deformar sua imagem, transformando-a, a exemplo da imagem 34, em que ele é um zumbi, no ambiente de um cemitério, sentado em um túmulo. Contudo ele também lança, no álbum, fotos sem manipulação; contrapondo a foto original à versão editada.

Essas elaborações em imagens bem como o mergulho na plataforma para inserção das fotos não é uma ação rápida, pelo contrário, demanda um tempo considerável, em que muitos jovens têm-se dedicado demasiadamente. Essa prática tem sido observada, por pesquisadores, Bauman (2008) por exemplo, como uma mudança significativa no comportamento do indivíduo contemporâneo.

Bauman (2008) propõe uma análise comparativa entre o que ele chama de sociedade de produtores e sociedade de consumidores. O contraponto entre estas duas sociedades é que a primeira é caracterizada pela ocupação dos indivíduos, por exemplo, com o trabalho. No segundo caso atribuído à sociedade de consumo, onde a economia consumista se alimenta dos movimentos das mercadorias, não mais da sua produção.

Para o autor, a sociedade contemporânea estaria vivendo a passagem de uma condição à outra, refletindo no que cada sujeito social quer, deseja e almeja. Nesta perspectiva, para nos vermos nela, basta percebermos como “nossas vontades, desejos e anseios estão mudando no curso em consequência da passagem ao consumismo”. Em outras palavras, consumir resume-se em investir em sim mesmo, o que em uma sociedade de consumidores traduz-se em “vendabilidade” (BAUMAN, 2008 p 41).

Para Hall (2006), as identidades flutuantes constituem um dos aspectos que caracterizariam a contemporaneidade como pós-modernidade. As identidades flutuantes o são, pois reorientam-se continuamente, ante os múltiplos contextos com os quais interagem os sujeitos sociais, contudo há que se notar que no âmbito do ciberespaço e da *cibercultura*, onde os fluxos principais são de informação, as relações de base se dão segundo os mesmos parâmetros das relações de mercado, na sociedade de consumo.

Desse modo, além das prateleiras das lojas, sejam as grandes lojas de departamentos, sejam as pequenas lojas de bairro, configuram-se prateleiras no espaço virtual, nas quais, além das mercadorias circulantes, também estão expostos em vitrines representações dos próprios sujeitos, interatores, que reivindicam espaço de visibilidade como condição de inclusão na sociedade de consumidores.

No *orkut* os adolescentes falam de si, apresentam-se como mercadorias em vitrines para captar o olhar dos consumidores. De alguma forma, esforçam-se por atender aos aclames do mercado, consumindo e sendo consumidos como aponta Bauman (2008):

A vida de consumidor, a vida de consumo, não se refere à aquisição e posse. Tampouco tem a ver com se livrar do que foi adquirido anteontem e exibido com orgulho no dia seguinte. Refere-se, em vez disso, principalmente e acima de tudo, a estar em movimento. (BAUMAN, 2008 p. 126).

As imagens digitais depositadas em álbuns eletrônicos têm caráter rotativo, sua permanência nessas páginas, mais especificamente nas páginas do *orkut*, é quase sempre efêmera.

No tocante ao tempo de permanência, esta pesquisa tem constatado, nos depoimentos e no acompanhamento das páginas dos colaboradores, o descarte como gesto recorrente de imagens postadas, em contínua substituição por imagens cada vez mais novas, a do último momento.

Este descarte e reposição das mercadorias na vitrine das imagens tem sido uma prática constante nos álbuns de fotografias digitalizadas, mas nem sempre confirmadas na fala do interator que ainda se vê diante de um conflito de gerações no que se refere às práticas de consumo como aquisição de uma mercadoria por necessidade e o descarte por simples substituição da mesma.

O ato de descartar trás a ideia de libertar-se do que é impertinente, antigo ou incômodo, lançar fora o que não serve mais. Descartar é necessário para se acompanhar às tendências da moda, renovar, substituir o que já não é mais interessante. Contudo, pesam, sobre tais condutas, o desperdício, a compulsão e o consumismo.

Bauman (2008) afirma que a cultura consumista é marcada por uma constante pressão para o indivíduo ser “alguém mais”, no processo de desvalorização contínuo das antigas ofertas para abrir caminho às novas, justificando identidades construídas com base na insatisfação. “Mudar de identidade, descartar o passado e procurar novos começos, lutando para renascer – tudo isso é estimulado por essa cultura como um *dever* disfarçado de privilégio.” (BAUMAN, 2008 p. 128).

Essa tensão entre a impermanência, a volatividade das imagens, e o desejo de assegurar espaço de afirmação, pode ser observado no fluxo das identidades temporárias e mutantes nas páginas, denominadas de perfil, nas plataformas de relacionamento onde são evidenciadas, através de imagens e de *scraps*, as multifacetadas adquiridas e socializadas pelos usuários interatores.



Imagem 35 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildehugo
Acesso em: 23-11-2007

Como pode ser observado na imagem 35, o quarto de Hugo é cenário no qual algumas de suas preferências têm visibilidade. Sua imagem se mistura às demais espalhadas pela parede, que incluem posteres de bandas, como por exemplo o *U2*, demonstrando seu gosto pelo *rock'n roll*, o que se confirma pelo instrumento musical, um baixo por ele empunhado. Completando a cena, a camiseta do time de que é torcedor, o Goiás.

O ambiente registrado nesta imagem está circunscrito em sua privacidade, o pequeno mundo de seu quarto. A qualquer momento se projeta em outro contexto, o *ciberespaço*. Conforme destacam Almeida e Eugenio (2006), quando conectados, os interatores permanecem à *internet*, ligada por um longo período de tempo onde transitam como quem se move para mais um cômodo da casa.

No espaço *on-line*, a interação entre grupos que se familiarizam e dialogam entre si, às vezes ganha maior importância do que os relacionamentos presenciais, incluindo aí os familiares.

Em uma residência convivem diferentes gêneros, diferentes gerações, marcadas pela forte influência de momentos e circunstâncias que definiram suas identidades ao longo dos anos e décadas. Dentre esses são avós, pais, tios, dispostos em uma hierarquia que estabelece culturas, na maioria patriarcal, seus modos de viver e criar os filhos consequentemente os netos.

Existem, sobretudo os conflitos dessas práticas, que se diferenciam ao longo do tempo, gerando em um número considerável de residências a caracterização de espaço, que se dá na marca de territórios, para que sejam respeitados momentos específicos vividos por uma determinada geração, nesse caso, da geração contemporânea.

Se observarmos ainda a imagem 35, veremos num fragmento que a decoração do quarto de Hugo não se estende às demais dependências, pois a porta, e a maçaneta dela, são características pertencentes ao design do restante da casa e não dialoga com a configuração construída nesse território. Ficar com os pais, diz Canevacci (2005), não significa viver com eles, pois possuem experiências etnográficas individuais onde se destacam as diferenças:

Basta olhar o quarto de um jovem, sua decoração interna descontínua, tão opositiva à dos pais. O espaço doméstico, chato e plano, pluraliza-se num espaço mutável, cheio de apliques e collagens: uma espécie de carteira de identidade que recusa qualquer congelamento identitário e que, ao contrário expõe as muitas caras-signos temporárias...uma constituição musical e visualmente interminável (CANEVACCI, 2005 p 32).

As visualidades do corpo também dialogam com a parede, neste caso, tanto pele quanto parede são partes integrantes do corpo. Na imagem 36, observam-se detalhes, como um fragmento da parede e objetos no corpo como o *piercing* na sobrancelha, na parte superior da orelha direita em forma de raio, o brinco e o cordão no pescoço que configuram mais um poster, o próprio indivíduo.



Imagem 36 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildehugo
Acesso em: 23-11-2007

Tanto as coisas vestidas sobre a pele quanto penduradas na parede contribuem para um novo sentido de identidade. Canevacci (2005) aponta para esta composição como identidade móvel, fluida que se veste ou traveste de acordo com as circunstâncias. “Uma tela (*Kino*, PC, TV, tape, digital *diary* etc.) é pele visual. Uma parede é pele *hardcore*” (CANEVACCI, 2005 p. 53).

Hugo muda com frequência suas fotografias em seus álbuns no *orkut*. Em um dado momento durante a pesquisa, criou um álbum com imagens em que aparece com o cabelo cortado. Na imagem 36, é possível perceber que ele mantém seu cabelo longo há algum tempo. O fato de estar há anos sem cortar o cabelo não caracteriza que esta seja uma identidade fixa, ao contrário, tomada a decisão, não hesitou em cortá-lo e mostrar a nuca, o que resultou em uma bela sequência de imagens.

A imagem 37 anuncia a ação, o corte do cabelo. Exibe também um *piercing* em uma cartilagem da orelha esquerda e um brinco. Um cordão que carrega um pingente prateado, não definido nesta imagem. Uma parte da parede que não havia aparecido anteriormente mostra um fragmento da bandeira nacional brasileira em meio aos pôsteres.



Imagem 37 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildehugo
Acesso em: 03-01-2008

Imagem 39**Imagem 38****Imagem 40**

Imagens 38, 39 e 40 - Disponíveis em: www.orkut.com.br/perfildehugo
 Acesso em: 03-01-2008

Na imagem 38, ele posa para o auto-retrato, mesmo que tentando parecer alheio a ele. O pingente ali, neste momento é revelado: uma cruz que se mistura ao fone de ouvido, e à estampa da sua camiseta. No segundo plano escolhido para este registro estão a almofada e o violão da cama, em sintonia com seu gosto pela música e pelo instrumento de corda.

Na imagem 39, ele aproxima a câmera de si, permanecendo de perfil, com uma toalha numa das mãos, enquanto aguarda o registro fotográfico iniciado com a outra mão. Após a sequência de fotografias de perfil, na imagem 40, ele encara a câmera, evidenciando, através do braço estendido, que ele mesmo registrou as imagens. O cabelo curto ganha uma nova configuração do que pode ser sua momentânea identidade, do processo em que está transitando como adolescente, configurando suas linguagens, conexões, ações e interatividades.

Amanda e Ciro, durante a entrevista, expunham suas próprias análises desta construção interativa em relação às suas vivências e experiências com o ambiente da plataforma *orkut*.

Amanda, em suas fotos, busca a representação de si mesma como pessoa que tem hábitos serenos, de uma doçura singular. A foto da imagem 41, que requer uma atenção especial, é uma das poucas em que ela se encontra só. Ela está em seu quarto, deitada, de lado, sobre a cama. Quando se volta para arrumar o cabelo, é flagrada por sua prima no registro fotográfico.

Este registro, de uma situação trivial, talvez não fosse possível se os aparelhos digitais não ocupassem o lugar de acessório indispensável para qualquer momento da vida de um adolescente, como tem ocorrido.



Imagem 41 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeamanda
Acesso em: 23-11-2007

Dentre os adornos que compõem a decoração do quarto, no canto inferior direito, sobre o criado, há um aparelho de som *microssistem*, uma bailarina de roupa cor-de-rosa sentada sobre uma caixinha, que pode ser um porta-joias, um “porta-

trecos”, bem como uma caixinha de música. Há uma toalha também na cor rosa e um fragmento vermelho, atrás do quadril, de uma almofada, que por seu formato sugere ser um coração, daqueles que talvez esteja escrito, em bordado, “*I love you*”.

Esta descrição é apenas para ressaltar que Amanda possui características pessoais, e do contexto revelado, apontando para um comportamento peculiar às adolescentes, principalmente de quinze anos, colecionadoras de objetos e, em sua maioria, gostam de explorar a cor rosa, por ser um estereótipo de feminilidade.

Ao serem abordados sobre as experiências relativas às convivências no *orkut*, os dois, Amanda e Ciro, ora revelam ora escondem suas preferências, da prática interativa na *internet*.

As entrevistas realizadas individualmente com Amanda e Ciro, tratando desse tema, suscitaram questões e esclareceram escolhas e tomadas de posição, desses dois interatores, que passam a ser apresentadas.

Hugo participou da primeira etapa das entrevistas, no momento da segunda etapa não foi possível ouvi-lo, pois deletou sua página no *orkut*, tendo também solicitado transferência da escola onde estudava. Assim, o contato com ele foi interrompido. A decisão por mantê-lo no grupo dos colaboradores decorre, justamente, pelo fato de seu comportamento corresponder à volatilidade, inconstância e descontinuidade nos trânsitos no espaço virtual.

Perguntada sobre a importância de ter uma página na plataforma *orkut*, Amanda responde, de pronto, ser importante para conversar com suas amigas. Ela ressalta ter encontrado uma amiga de quando cursou o “*prezinho*”, (atualmente chamado de “Primeiro Ano do Ensino Fundamental – Primeira Fase”), no *orkut*.

Realmente Amanda conserva um relacionamento muito próximo com amigas através dos “*scrap’s*”, recados que troca nas páginas do *site* de relacionamento *on-line*¹⁶. Ela mantém, atualmente, três álbuns arquivados neste *site*, dentre eles, um tem o título “para sempre”, onde encontram-se fotografias da sua infância, com seus pais, irmãos, primos e amigos da escola.

¹⁶ *On-line* faz referência ao usuário conectado à internet e *off-line* ao usuário que interage no computador, em programas que não estão conectados em Rede.



Imagem 42 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeamanda
Acesso em: 23-11-2007

Em destaque, a imagem 42, é um momento festivo. Amanda está à esquerda, vestida para dançar a quadrilha, na Festa de São João. Os vestidos típicos, com babados e estampas, as marias-chiquinhas nos cabelos, as bochechas rosadas com as bolinhas pretas, compõem a alegria da imagem.

A resposta de Ciro à questão em pauta é sistematizada em duas palavras: “*comunicação, amizade*”. No início desta pesquisa, este interator, na maioria das vezes, encontrava-se *on-line*, e os recados eram sempre presentes no seu espaço de mensagem, apontando que seus amigos também, conectados à *internet*, conversavam em tempo real pelo *orkut*. No entanto em relação às imagens, dos álbuns arquivados no *site*, em bem poucas imagens ele encontra-se acompanhado de amigos ou familiares. Na maioria está só.

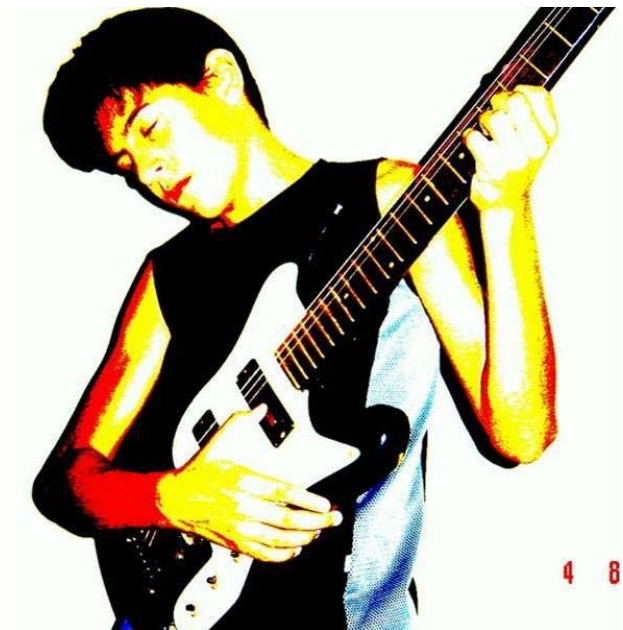
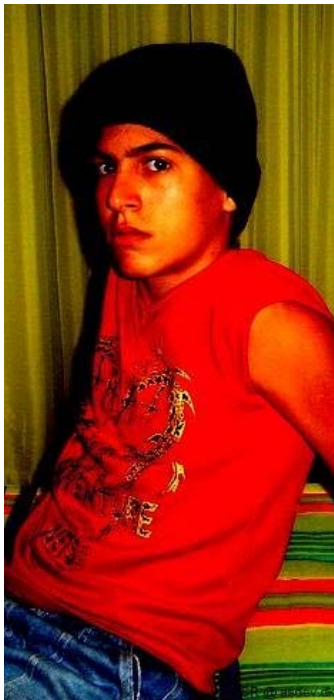
O traço marcante de suas fotos é, mesmo, o auto-retrato solitário. As fotografias em que se encontra acompanhado estão reunidas em um álbum específico onde o tema é sua infância, com o título “*eu pikinininho*”, em que a foto da capa mostra seu avô, seu primo e ele montados em um cavalo, num contexto rural, fazenda ou chácara.

Questionado sobre por que ter imagens no *orkut*, Ciro não exitou, “*para que as pessoas vejam...*”. Suas imagens sugerem convite, principalmente pelas legendas que as acompanham, fazendo, às vezes, referências de alguns *softwares* e ferramentas que usou para construir ou desconstruir sua forma.

Esses registros, escritos por ele, ressaltam a intenção de serem vistas e apreciadas por suas construções imagéticas, isto porque, antes das alterações na imagem, ele cuida da própria produção, para o registro. Para isso se prepara travestindo-se em personagens, como nos exemplos das imagens 43 e 44, ora “sombrio e mau garoto” ora como um guitarrista romântico.

Veste uma roupa, como na imagem 43, e se adorna com acessórios que marcam estereótipos sugestivos a membros de gangues: blusa cavada, gorro, calça jeans larga, encara a câmera e franze as sobrancelhas para dar peso ao seu personagem. Após o registro fotográfico, transporta a imagem para o computador e trabalha na edição, alterando cores e sobrepondo imagens conforme seu desejo.

Por meio das frases, documenta e comenta suas construções, mostrando para os visitantes que ele interferiu nas imagens chamando-os para o diálogo: “*ficou maneiro naum é...sou mau*”.



Imagens 43 e 44 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeciro
Acesso em: 24-11-2007

Na imagem 44, busca uma atitude mais leve, pela maneira com que se coloca em cena, segurando um instrumento musical, a guitarra, fechando os olhos, como se estivesse elevado. A maneira com que trabalha a luz, nesta foto, ressalta a dramaticidade e a emoção na forma de vê-la, tornando-a aprazível e curiosa.

Amanda explica que ter imagens no *orkut* permite “*mostrar momentos bons*”. Perguntada sobre quais são esses momentos bons, ela esclarece: “*as festas*”. Tais momentos bons são percebidos na maioria de suas fotos, como por exemplo na imagem 18, em que ela e suas amigas estão cantarolando as músicas da festa, celebrando momentos prazerosos que passam juntas.

Amanda explica, também, que a autoria das imagens é do grupo de amigas, que faz o registro, edita e insere nos álbuns, para compartilhar entre si. No momento das festas todas estão ‘*clicando*’. Depois enviam umas para as outras, por *e-mail*. Amanda, ao recebê-las faz uma seleção elegendando as mais bonitas para a postagem na plataforma *orkut*.

As respostas dessa interatora esclarecem e confirmam o que suas imagens já comunicam. Possivelmente tenha uma rede de relacionamentos agradáveis, tanto em casa, na escola ou em festas, onde são visíveis suas relações afetivas. Na maioria das vezes, ela afirma que gosta de se arrumar para sair e para se fotografar.

Ao contrário de Amanda, Ciro responde à questão de autoria e eleição das imagens sinalizando que é ele quem se fotografa, portanto que ele elege as fotos a serem inseridas nos álbuns, escolhendo “*as que estão mais bonitas, mais visíveis*”, diz ele. Em sequência a essas questões abordei sobre do que falam as imagens produzidas por ele, sua resposta foi precisa, “*da demonstração do que eu sou*”.

A produção solitária das imagens finda, encontrando interlocução, quando as imagens são inseridas no *orkut* e expostas com legendas. Nesse momento ele chama a interação dos colegas que respondem às provocações de Ciro, fazendo comentários sobre sua imagem e, assim, a socialização acontece.

Foi-lhes perguntado, também, qual a rotatividade das imagens, por quanto tempo elas permanecem nos álbuns. Amanda observa ser variável. Por exemplo, as fotos de sua infância decidiu serem permanentes. Sobre a natureza das imagens para serem inseridas nos álbuns, Amanda comenta que “*uma imagem para o orkut tem que ser bonita, não pode ser vulgar*”.

A exposição de imagens, para demonstração do corpo, com poses e modelos extravagantes, não é bem vista por ela, que prefere usar este espaço da plataforma para interação entre amigos. Por exemplo, diz ela: “*uma foto de biquíni no orkut é apelação*”.

De fato os critérios de seleção de fotos em sua página confirmam essa orientação, que pode ser observada na imagem 45. As duas figuras femininas, fotografadas, estão de costas para a câmera, flagradas talvez por uma das amigas de Amanda, seguindo o hábito de se retratarem umas às outras. Essa imagem é portadora de uma beleza singular, onde a cor da água sugere tranquilidade e calma, em que o ângulo escolhido para a foto é inusitado, além da descrição com que as modelos são apresentadas e a atmosfera afetiva que envolve toda a foto.

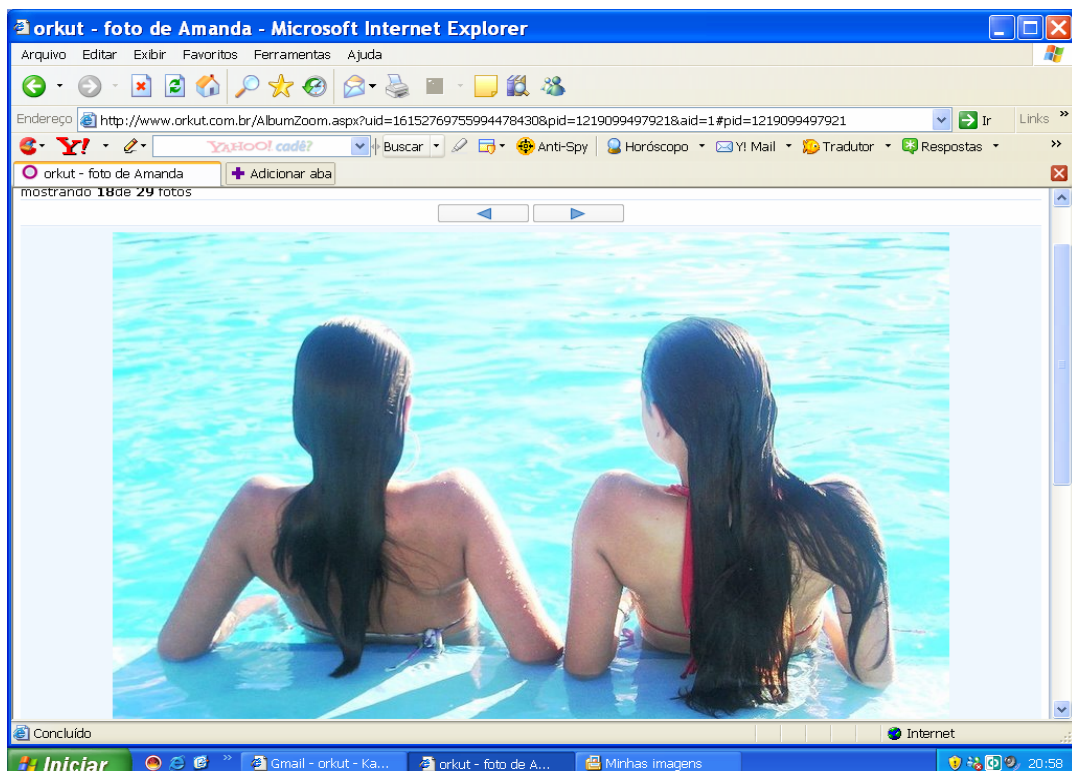


Imagem 45- Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeamanda
Acesso em: 18-04-2007

Amanda, além das fotos que tira para compartilhar com as amigas, também se auto-fotografa. Nesses casos, ela informa que se fotografa em casa, no seu quarto, preferencialmente. Os jovens em questão pertencem a classe média e possuem quartos individuais, onde podem construir seu pequeno mundo.

A respeito da rotatividade das imagens, Ciro afirma que mantém as fotos com as quais iniciou os álbuns, adicionando fotos a eles. No entanto, as visitas que fiz ao seu endereço eletrônico no *orkut* permitiram observar que as imagens disponibilizadas têm sido substituídas por outras mais recentes, no decurso do tempo.

Desse modo as primeiras imagens que vi não estão mais nos álbuns, tendo sido substituídas. Dos três álbuns que ele alimenta, apenas o que se refere à sua infância permanece intocado, assim como o de Amanda. Os outros estão sempre sendo renovados.

Ante a pergunta sobre qual imagem é considerada importante para ser inserida no *orkut*, ele respondeu que “*devem ser as mais naturais, com pouca montagem e se tiver montagem que seja algo simples*”. Mais uma vez, a resposta de Ciro não correspondeu às observações feitas em sua página. Ganha relevância, assim, o descompasso entre o constatado na página e o seu discurso.

Dando sequência à entrevista, ele tratou de questões sobre a plataforma de relacionamentos, programas de edição de imagens e sobre os lugares escolhidos para planos de fundo das imagens editadas. A respeito de onde são tiradas as fotos, Ciro responde, “*de casa*”. Perguntado sobre que lugares da casa, responde “*no quarto, no banheiro...*”.

Observando suas imagens, é fácil constatar que estes são realmente ambientes usados como segundo plano para suas construções. Na imagem 46, notam-se fragmentos de objetos, tais como, uma ponta da mochila no canto superior esquerdo, a ponta de um livro, que parecem estar sobre a cama onde Ciro está sentado.



Imagem 46 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeciro
Acesso em: 24-11-2007

Na imagem 47, ao fundo, o azulejo e a faixa indicam que ele provavelmente esteja no banheiro. Esta foi editada, mas pode ter sido registrada minutos depois da anterior, pois tem o registro de “6:01 PM” e a anterior é “5:58 PM”, além do que a roupa que traja é a mesma. Observando melhor a imagem, podemos afirmar que foi invertida, pois o registro da hora encontra-se espelhado.



Imagem 47 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeciro
Acesso em: 24-11-2007

As imagens aqui expostas, bem como as falas dos interatores, revelam que suas identidades *off line* divergem no que se refere aos gostos, sociabilidades e construções imagéticas as quais interagem *on line*, cotidiana e paulatinamente.

A escola como cenário recorrente nas imagens digitais

Em sua maioria, as escolas têm normas¹⁷ categóricas que não aceitam o trânsito de aparelhos digitais tanto em sala de aula como nos corredores e demais dependências. Mesmo assim, tais aparelhos podem ser vistos em lugares inusitados, ora ocultos e clandestinos, ora por ação temporariamente autorizada, que são os casos especiais de concessão em atividades extra-classe na escola.

As imagens colhidas no ambiente escolar, em sua maioria, têm o mesmo endereço das demais: o *orkut*. O contexto escolar é explorado e representado em várias páginas desse ambiente, que não só as imagens. Em alguns casos, espaços ganham proporções críticas, e até mesmo agressivas. Alguns interatores, na plataforma de relacionamento do *orkut*, usam o espaço destinado à formação de *comunidades* para criar grupos cujos títulos depreciam a figura do professor, e outros membros da comunidade escolar, através de comentários inseridos por seus membros.

Ao recorrer ao *orkut* como espaço para desabaços sobre tais relacionamentos, e eventualidades que emergem em sala de aula, os jovens criticam, professores e desabafam de formas as mais diversas.

Amanda e Ciro falam sobre tais posturas decorrentes do trânsito entre escola e *orkut*, abordando mais especificamente a proibição dos aparelhos digitais nas dependências da escola.

Amanda posiciona-se favoravelmente à instituição. Ao tratar da questão sobre tirar fotos no interior da escola, ela afirma que na escola é proibido, mas tem pessoas que tiram assim mesmo. Observa que algumas amigas registram imagens e enviam para ela, que acaba inserindo em seu espaço eletrônico, justificando a existência de fotos tiradas na escola em seus álbuns eletrônicos.

¹⁷ O Congresso Nacional decreta: Proíbe o uso de aparelhos eletrônicos portáteis nas salas de aula dos estabelecimentos de educação pública de todo o país. O PL 2.547/2007 veda o uso de aparelhos eletrônicos portáteis, sem fins educacionais, em salas de aula ou quaisquer outros ambientes em que estejam sendo desenvolvidas atividades educacionais nos níveis de ensino fundamental, médio e superior nas escolas públicas do País. O PL nº 3.486/2008 estende essa medida aos estabelecimentos de educação básica e superior, ressalvados os casos em que forem autorizados pelo docente ou corpo gestor, com vistas ao desenvolvimento de atividades pedagógicas. 2008. Disponível em> <http://www.camara.gov.br/sileg/integras/580800.pdf>. Acesso em 08/02/2009.

Instada a emitir sua opinião, sobre a negativa da escola, Amanda destaca que concorda com a orientação da instituição, principalmente quando o uso dos aparelhos são em sala de aula, pois desviam a atenção. No entanto, defende que, “às vezes *pode*”, embora tenha muitas regras.

Em alguns momentos, a escola, de Amanda autoriza o manuseio de aparelhos digitais em seu interior. Conforme o relato, isso ocorre nas aulas de Educação Física ou durante os jogos internos do colégio, quando há aulas à tarde, e durante as Feiras de Ciências.

Sobre a última Feira de Ciências, Amanda falou animadamente. É um momento de interação de todas as salas, apresentando trabalhos sobre diversos temas da Área. Ela relata que a última exposição durou uma semana. Dentre os trabalhos expostos, um chamou mais sua atenção e de seu grupo de amigas: vários espelhos instalados num espaço.

Ao passar por esse lugar espelhado, a imagem refletida é reproduzida por todos os espelhos. Assim, com o reflexo, a imagem se multiplica, a partir de diversos ângulos. Na imagem 48 uma aluna ergue a máquina digital, buscando um enquadramento aleatório, onde aparecem ela e a amiga.



Imagem 48 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeamanda
Acesso em: 14-03-2008

Percebe-se que sua intenção não é a frontalidade das duas, mas explorar as imagens refletidas reproduzindo vários ângulos, como perfis e costas. Tem-se a impressão de que este espaço está repleto de pessoas, no entanto, estão nesse espaço apenas as amigas juntas fotografando-se dentro da estrutura espelhada.



Imagem 49 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeamanda
Acesso em: 14-03-2008

Na imagem 49, posam, ao lado de outros colegas que passam, registrando seus reflexos no espelho. O momento de liberdade também é destacado pela busca do novo, do improvisado, no momento de poder caminhar e registrar situações ímpares que não aconteceriam em outro lugar senão na escola.

Nas quatro imagens a seguir, podemos destacar situações que foram capturadas no interior da escola, não se pode precisar se houve permissão para esses registros. A primeira foto, imagem 50, é possível que tenha sido registrada em momento autorizado, por estarem supostamente em um anexo da escola, talvez em passagem da sala para o pátio e vice-versa, brincando com naturalidade.

Imagem 50



Imagem 51



Imagem 52



Imagem 53

Imagens 50, 51, 52 e 53- Disponíveis em: www.orkut.com.br/perfildeamanda
Acesso em: 14-03-2008

Ao contrário, a segunda imagem, 51, foi registrada no interior da sala de aula. Provavelmente, quem registrou esse momento tenha percebido a atmosfera de tensão entre as três pessoas que aparecem na imagem, podendo ser a motivação da foto. A imagem 52 tem pouca nitidez, traz idéia de ter sido feita furtivamente em algum lugar com baixa iluminação, fechado, onde provavelmente não pudessem manusear explicitamente seus aparelhos. Na imagem 53, encontra-se um grupo

colegas, num momento recreativo, no pátio, propiciando uma visão mais ampla da escola.

No álbum de Hugo, dentre as imagens disponibilizadas, há apenas um registro do interior da sala de aula, a imagem 54. Este revela um momento descontraído, em que ele e seus colegas estão no fundo da sala, onde uma terceira pessoa faz o registro fotográfico. Através do uniforme é possível confirmar a mudança de colégio.



Imagem 54 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildehugo
Acesso em: 23-01-2008

Na fala de Ciro, sobre estas ações no interior da escola, ele assume uma postura firme: *“não pode levar câmera para a escola”*. Também revela que alguns amigos burlam as leis internas, manuseando celulares com câmeras nas dependências da instituição. Faz questão de frisar que no seu caso não usa tais aparelhos na escola, reiterando que seus registros são feitos em sua casa.

De fato não encontrei, nos álbuns de Ciro, nenhuma outra imagem que tenha sido registrada na escola nem mesmo com amigos em qualquer outro ambiente. Os amigos de Ciro, que não aparecem nas imagens, estão presentes em suas páginas eletrônicas, nos comentários sobre as imagens criadas por este

interator, como antes explorado. Amanda e Ciro capturam imagens com aparelhos diferentes. Ela tira suas fotos com seu aparelho celular. A justificativa é que tem preguiça de carregar as pilhas da câmera digital. Já ele faz uso de sua câmera fotográfica digital. Ele revela que a maneira de tirar fotos de si é para melhorar sua imagem, para que as meninas digam: “*Olha que menino bonitinho*”.

Uma das rotinas dos “*orkuteiros*”, assim auto-denominados os usuários mais assíduos, é a visita às páginas de amigos e outros membros da rede, movidos por curiosidade, percorrendo álbuns, mensagens, vídeos, e todas as demais novidades disponibilizadas pelo seu usuário.

Ao analisarem suas visitas de hábito na plataforma de interação, Amanda e Ciro fizeram algumas considerações, com destaque à qualidade das imagens inseridas nos álbuns dos seus amigos ou conhecidos.

A respeito de quais aspectos são condição de uma boa fotografia para os álbuns do *orkut*, Amanda considera que estas devem ser espontâneas, sem muito preparo, e também sem manipulação. Sobre as imagens que lhe pareçam *indigestas*, ela aponta “*as meninas feias e vulgares*”. Sobre as que chamam mais sua atenção, ela destaca os *books*.

Os critérios apontados por Amanda podem ser observados no formato de organização e as escolhas que fez para a sua própria página. Por exemplo, ressaltase a fotografia de seus 15 anos, feita em estúdio, com produção e edição muito bem cuidados.



Imagem 55 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeamanda
Acesso em: 23-11-2007

A imagem 55 é a lembrança oferecida às pessoas que compareceram à sua festa de 15 anos. A versão digital da foto integra suas coleções de imagens em um de seus álbuns virtuais. Adolescente, com aparições típicas da idade e segmento social que cultiva seus vínculos com a família e amigos.

As respostas de Ciro às questões dessa etapa da entrevista apresentam algumas contradições em relação ao que pode ser observado em sua página. Para ele, uma boa imagem a ser inserida no *orkut*, deve ser “a mais natural possível”. As imagens indigestas para ele são as que mostram os *emos*: “*cansei de ver os emos*” diz ele. E os tipos que ele considera diferentes, em sua análise, são os extravagantes.

Ao menos no que tange às respostas dadas por Ciro durante as entrevistas, é possível notar o descompasso entre o que foi observado de sua atuação nos álbuns do *orkut* e as suas afirmações a respeito, quando ele trata de suas escolhas e preferências.

Além de se produzir, vestindo-se de modo específico para cada registro, e de editar as imagens, ele também dialoga com os visitantes de sua página para que percebam que se tratam de imagens editadas. Ele tem orgulho dessa sua habilidade, por meio da qual, de alguma forma, se *traveste*, ou seja, como interator, se veste, se apronta para produzir uma imagem solitária e elaborada, que responde a um momento performático.

Estas produções, ao contrário de resultarem em imagens que inspire espontaneidade, conforme aponta nas suas respostas, são planejadas, elaboradas, atendendo a uma concepção estética. A mais, em sua própria análise, ele refere-se ao *gueto dos emos* de maneira um tanto pejorativa, embora em suas escolhas, incorpore traços marcadamente *emo*, tais como nos modos de se vestir para jogar, por exemplo, ou em muitas de suas fotos.

A experiência de Ciro, quando interage com colegas na Rede através de jogos “*on-line*”, conforme registro convertido por ele em imagem (56), é uma de suas ações preferenciais, brincar com jogos em três dimensões, assim como a maioria dos adolescentes que possui um computador em casa ou frequenta uma *lan house*.

A escolha por alguns dos estereótipos criados ao se vestir para se autofotografar pode ter inspiração nas ferramentas que possibilitam identidades com que ele identifica e aprecia, nessas representações dos jogos.



Imagem 56 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeciro
Acesso em: 23-11-2007

A imagem 56 registra um momento no jogo de sua preferência. *Sakexe v1.0*¹⁸ é um jogo *on-line*, onde três ou mais jogadores disputam um percurso que tem uma cidade como superfície. Em três dimensões, dispõem de recursos para roupas, cabelos, acessórios, sexualidade, para que o jogador escolha seu *avatar*¹⁹, vista-se e monte um perfil ao jogar. Essas opções encontram-se em *boxes* no alto da página.

Esse registro, relato de Ciro, mostra o momento em que ele consegue se aproximar da personagem de outro jogador que o convida a sentar-se ao seu lado, no centro. A frase que Ciro insere abaixo desta imagem, em um de seus álbuns, é: “_ *Aqui estou de Emo*²⁰”.

¹⁸ *Sakexe v1.0* é um jogo em três dimensões que simula espaços como da ruas e prédios de uma cidade. Os interatores jogam *on-line*.

¹⁹ Avatar do Sânsc. *avatar*, descida do céu, designação genérica das encarnações divinas na teologia birmânica. Fonte: Dicionário *on line* Priberam: www.priberam.pt. Acesso em 09/08/08.

²⁰ Emos - O nome vem de *emotional hardcore*, vertente do *punk* que mescla som pesado com letras românticas. Mas o que distingue os emos não é só a música, e sim as atitudes. “O gênero *emocore* nasceu em Washington, na década de 80, para designar bandas que tocavam letras introspectivas, com batida pesada. Também há um enorme preconceito contra a tribo, na escola e várias comunidades no *orkut* dedicadas a atacá-los”. Fonte: Revista *Época* de 04 fevereiro de 2006. Disponível em> <http://revistaepoca.globo.com/Epoca/0,6993,EPT1124406-1664,00.html>. Acesso em> 25/08/08.

Isso significa que, em suas opções de construção da identidade para o *avatar* está a de se vestir para sair na cidade. Para tanto ele escolheu roupas, acessórios e cabelo que definem o estereótipo *emo*. Nesta tela, está registrado o momento em que *Ciro*, em seu *avatar*, achou que o jogo lhe estava favorável, por conseguir conquistar a personagem disputada pelos jogadores.

Nota-se a presença de outros *avatars* que transitam neste espaço. São outros jogadores, que também estão *on-line* disputando os desafios propostos pelo *game*, tendo igualmente usado as ferramentas vestindo-se para jogar.

Ciro reconhece, na entrevista, que sua identidade visual divulgada nas páginas do *orkut*, não está dentre as mais naturais ou espontâneas. Ao contrário, chega a admitir, depois de questionado, que talvez se aproxime dos extravagantes. No entanto não é possível considerar esta como uma identidade fixa, mas uma das várias facetas, explicitadas nas abordagens que apontam gostos, vontades e ganham visibilidade nas dinâmicas e intensidades do mundo digital.

As identidades assumidas no contexto da *internet* de “conexões e desconexões” instantâneas são física e socialmente “insustentáveis *off-line*”, (BAUMAN, 2008 p. 147). Mas graças aos aparelhos digitalizados, os interatores podem, no seu tempo, em suas escolhas usufruir das representações criadas no seu universo particular.

Não é correto afirmar que este usuário da *internet*, com perfil tão diversificado, que produz com cuidado suas imagens, tenha mentido ao falar sobre suas preferências. Talvez tenha se comportado assim pelo fato de responder a essas questões fora do espaço interativo onde suas imagens ganham efetivamente sentido, o *ciberespaço*.

Embora tenham várias opções de escolha, nestes espaços *on line*, estas já estão pré-estabelecidas. Tanto *Ciro* quanto *Amanda* possuem alguma noção sobre esse fato, contudo não se sentem incomodados, ao contrário, estão satisfeitos com a oferta disponibilizada.

Essa constatação é apontada por vários autores que discutem as interações sociais nos *sites* de relacionamentos e provedores. Rosa Silveira (2006), por exemplo, destaca que algumas questões, a serem respondidas na plataforma, já estão fechadas e compõem o ‘perfil’ do interator, correspondendo “ao que os criadores de *sites* julgaram interessante, atual e digno de figurar numa vitrine de identidades” (SILVEIRA, 2006 p. 139).

É nesse contexto que vale retomar o conceito de *interator*, interpretado como *co-autor* para alguns pesquisadores. Gosciola explica que não adota o termo *leitor* para referir-se a quem está em contato com as novas mídias, contudo também não adota *interator* por entender este termo como “aquele que improvisa novos caminhos determinados pelo autor e pelas obras das novas mídias”. O autor prefere, então, referir-se a “usuário” (GOSCIOLA, 2003, p. 20), enquanto aquele que faz uso da rede e dos recursos nela disponibilizados, para comunicar-se e fazer circular informações, com baixos níveis de autonomia no tocante à programação propriamente dita.

Nesta pesquisa o termo *interator* refere-se àqueles atuantes em plataformas na Rede que estão sob o regime de controle da estrutura conhecida como ciberespaço. A passagem da sociedade de produtores para a de consumidores é um processo gradual que possui características a serem observadas, sendo a emancipação das condições de não escolha, da escolha limitada, e o salto da falta de liberdade para autonomia e autodomínio individuais.

Esse, portanto é o lado da moeda divulgado e bem cultivado para quem de interesse. Todavia, conforme observa Bauman (2008), a outra face da moeda é raramente apresentada podendo ser visualizada “sob luz um pouco diferente”:

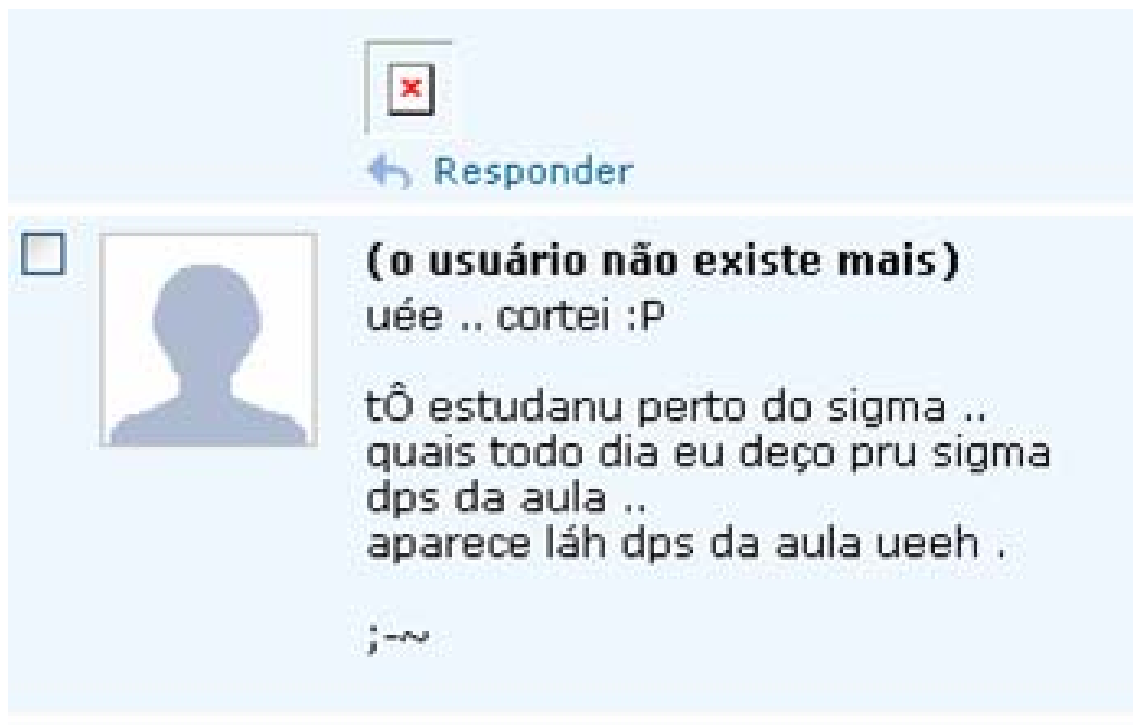
Em vez de ser um passo rumo à emancipação final do indivíduo em relação às múltiplas coerções externas, essa passagem pode se revelar como a conquista, a anexação e a colonização da vida pelo mercado de bens de consumo – sendo o significado mais profundo (ainda que reprimido e escondido) dessa conquista a elevação das leis escritas e não escritas do mercado à categoria de preceitos de vida; o tipo de preceito que só pode ser ignorado por conta e risco de quem quebra a norma, e que tende a ser punido com a exclusão. (BAUMAN, 2008, p. 82)

Nesta perspectiva, Bauman suscita a ideia de os comportamentos já estarem tão incorporados ao “desejo de ser uma mercadoria em demanda que sejam tão adaptáveis, treinadas e valiosas que nenhum empregador ousaria mandá-las embora tampouco tratá-las mal” (BAUMAN, 2008, p. 81).

Assim, o ciberespaço apresenta-se como campo amplo e complexo no qual novas formas de socialização está se desenvolvendo, com todos os conflitos e tensões próprios das redes de relações sociais, gerando referenciais e padrões a serem reproduzidos no ambiente da cultura digital, nas quais identidades flutuantes caracterizam os *interatores*.

CAPÍTULO 4

DE ROUBOS, AUSÊNCIAS E PRESENCAS HESITANTES



Identidades flutuantes

Peter Berger e Thomas Luckmann (2003) propõem, sobre o indivíduo, que este apreende a si próprio como um ser ao mesmo tempo interior e exterior à sociedade, implicando que o equilíbrio entre estas realidades nunca é estático, sendo esta relação sempre oscilante. Tais oscilações remontam a cada onda, características destacáveis em certo número de indivíduos, movimentando-os aos seus grupos representacionais, neste caso as identidades flutuantes.

Ao absorver e interiorizar as atitudes e ações de outros indivíduos, a criança, por exemplo, apropria-se destas configurações, e através desta identificação de significados dos outros identifica-se a si mesma tornando-se capaz de constituir sua própria identidade coerente e plausível (BERGER e LUCKMANN, 2003).

Dessa forma, a personalidade se torna o que é pela ação dos outros que lhe são significativos. Tal processo de interiorização se vê mediado pelos significados de outros, além destas apropriações interioriza-se também a sociedade, a identidade e a realidade.

A identidade, tal como apresentada do sujeito cartesiano está, neste momento em crise, confrontada se alguma vez foi plenamente unificada, completa, segura coerente ou utópica.

Para Stuart Hall, a identidade é formada ao longo do tempo, de modo que, em vez de se tratar de identidade como algo acabado, é preciso vê-la como “processo, em andamento” (HALL, 2006 p. 39).

Este processo endocultural, onde um aprende com o outro, têm-se dado, de maneira cotidiana, nas relações e formações de identidades geradas na Rede, a partir do nascimento de um indivíduo interator, em que modos e vivências vão sendo assimilados e absorvidos paulatinamente configurando a cultura do ciberespaço ou a *cibercultura*.

Isso dignifica dizer que nem todos os interatores estão no mesmo estágio, uns já estão totalmente envolvidos no processo, outros porém ainda não foram consumidos na totalidade, mas estão a caminho.

Refazendo caminhos à busca de pontes

Depois de retomar alguns elementos para justificar ou estabelecer o elo entre o Trabalho de Conclusão de Curso da Graduação e esta pesquisa, ocorreram-me algumas questões, dentre as quais, por exemplo, de saber notícias dos estudantes que formaram o grupo daquela primeira pesquisa. Quais seriam suas posições estudantis no momento? Possuiriam páginas na plataforma do *orkut*? Caso tivessem, que imagens estariam registradas em seus álbuns?

Assim, paralelamente ao trabalho com os três colaboradores convidados para o desenvolvimento deste trabalho, procurei pelos nomes daqueles participantes do TCC, em vários ambientes da *internet*, na expectativa de uma análise comparativa desde a experiência da pesquisa anterior até a discussão aqui proposta, uma vez que os alunos com quem mediei o TCC tinham a mesma idade, salvo Sílvia, dos adolescentes com os quais médio esta pesquisa. Para tanto retomei o relatório final da pesquisa da Graduação, desenvolvida em 2005, para reconhecer alguns nomes e rostos de então.

Munida com algumas informações, iniciei uma busca desses nomes na Rede, mais especificamente na plataforma do *orkut*. Sem êxito resolvi procurar na página deste *site* de uma das minhas colegas do curso de graduação, que participou da pesquisa. Minha expectativa era a de que ela tivesse algum contato com os colaboradores.

A tentativa obteve êxito, pois encontrei um dos participantes da pesquisa, Everton, em sua lista de amigos. Suponho que os outros, que participaram da pesquisa, também estejam na lista dessa colega mas possivelmente Everton seja o único a fazer seu registro na plataforma adotando o próprio nome e não um pseudônimo, um '*fake*²¹'.

Ao localizar a página de Everton, constatei, vendo nas fotos, que ele concluiu o terceiro ano do Ensino Médio com uma festa de formatura. As fotografias mostram a alegria do grupo na celebração do rito de passagem.

²¹ *Fakes* ou *bogus* são nomes usados para definir os perfis falsos, servem como uma representação do que a pessoa gostaria de ser, ou mesmo uma forma de camuflar sua identidade (SILVEIRA, 2006).



Imagem 57- Disponível em: [www.orkut.com.br/main#Profile.aspx?\(perfildeeverton\)](http://www.orkut.com.br/main#Profile.aspx?(perfildeeverton))
Acesso em: 05-08-2008

Vendo a imagem 57, reconheço alguns dos jovens com quem vivenciei a pesquisa. Estão ainda juntos na conquista, conclusão do Ensino Médio. Dentre eles destacam-se Everton e Silvia, que se encontram na lateral direita do círculo. Ele é o único cujo perfil pode ser visualizado de forma completa, com seu sorriso, peculiar.

Silvia, ao seu lado, de vestido vinho, traz na cabeça, um laço da mesma cor, levantando cuidadosamente a barra do vestido longo com a mão esquerda. Silvia era a aluna mais velha do grupo, e sua contribuição foi muito importante por sua história de vida e maturidade.

Ao passear pelos álbuns de fotografias digitais de Everton soube, por meio das imagens, que ele está fazendo o curso de Biologia, embora não tenha sido possível precisar em qual instituição de ensino superior.



Imagem 58 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeeverton
Acesso em: 05-08-2008

No seu álbum intitulado “Semana da integração na faculdade”, é notório seu orgulho por ter conquistado mais uma vitória, a aprovação no vestibular. As fotos são registros de uma semana de atividades em que ele participou com um grupo de trabalho.

Com a expectativa de me apresentar e obter mais informações iniciei as tentativas para manter contato com Everton. Deixei, então no espaço de recados, de sua página no *orkut*, um breve texto de apresentação para me identificar, e rememorar a pesquisa bairro-escola que realizamos juntos. Observei e aguardei por duas semanas sem obter resposta.

Em nova tentativa enviei um recado convidando-o para conversarmos sobre nosso trabalho e, na ocasião, fiz a solicitação, convite, para que ele me aceitasse como sua amiga no *orkut*. Após uma semana percebi que fui adicionada ao seu rol de amigos, mas não houve resposta ao meu contato.

Constatei que, diferentemente dos outros colaboradores desta pesquisa, Everton não é um usuário assíduo na sua página no *orkut*. Ante essa constatação, sobressaltaram questões sobre como um jovem, em pleno processo de formação profissional relaciona-se com essa que é uma das plataformas mais visitadas na Rede Mundial de Computadores.

Após mais de uma semana sem resposta, tentei analisar a página de Everton a partir de hipóteses que explicariam seu silêncio, pouco comum às páginas que tenho pesquisado. Considerei, por exemplo, a possibilidade dele não ter acesso à *internet* de sua casa. Nesse caso seu acesso à plataforma se daria em *Lan houses*, ou mesmo na faculdade, pois estando matriculado em um curso superior talvez tenha seu tempo tomado pelas atividades acadêmicas.

O trabalho de pesquisa, além dos passos planejados, também conta com o inesperado. Assim, encontrei Everton ao acaso, num intervalo de almoço na jornada de trabalho. Embora com receio de não ser reconhecida, a recepção foi calorosa: “ – *Oi professora, quanto tempo!*” Conversamos sobre o trabalho da pesquisa que, segundo seu relato, foi uma experiência de que ele não se esquece. Estabelecido contato, incluí Everton no grupo desta pesquisa, marcando, na sequência, uma entrevista.

Na primeira conversa com Everton, algumas questões começaram a ser esclarecidas. Além do curso de graduação no período noturno, ele trabalha durante o dia, inclusive aos sábados. Seus momentos livres se resumem às tardes do sábado e aos domingos.

Everton acessa a *internet* de sua casa, mas o faz principalmente para pesquisa. Sobre o *orkut*, o vê como forma de encontrar amigos antigos, para lembrar as datas de seus aniversários, e cultivar as amizades. Embora lhe falte tempo para conversar com os amigos, sabe que os dados estão registrados lá, em sua página.

Sobre o que postar ou não nesse espaço, acha que não deveria ter pornografia ou imagens apelativas. Defende que, para isso, deveria haver um controle de seleção em que fossem retiradas possíveis posturas inadequadas.

Não tem o hábito de tirar fotos com seu celular, preferindo fazer uso da câmera digital. Ao perguntar o que mudou na passagem do sistema analógico ao digital, ressalta a facilidade de registro fotográfico, que antes era muito limitado, e agora oferece inúmeras opções, tanto de quantidade quanto de qualidade.

Sobre a quantidade de imagens disponíveis na câmera digital, lembra a dificuldade que encontramos na oportunidade da pesquisa no bairro. Ele que foi um colaborador assíduo e envolvido, mediante suas ações no grupo, preservou a preocupação de experienciar a proposta da pesquisa. Para ele, se a pesquisa fosse desenvolvida hoje, conseguiríamos não só várias opções de registro bem como uma

melhor qualidade das imagens na possibilidade da visualização prévia e no descarte das que porventura não fossem bem sucedidas.

Embora Everton perceba esse avanço, por exemplo, da digitalização, confessa que não domina tais técnicas e nem tem tempo disponível para desenvolver maior familiaridade, dedicando seu tempo, prioritariamente, ao trabalho, à faculdade e à família.

Este interator, nos termos propostos por Bauman (2008), que ocupa um espaço tímido na prateleira, não chega a configurar uma *mercadoria* de maior poder de atração para a sociedade de consumidores, por não dedicar maior tempo às práticas de exposição e venda de identidades momentâneas. Ao contrário, sua prática está ainda alicerçada nos moldes da sociedade de produtores, que se ocupa com o trabalho.

Contudo, eles, os interatores estão se movimentando. Apesar da discrição, Everton está envolvido pelas demandas das páginas de relacionamentos e seus modismos, pois nelas estão em exposição registros de sua principal conquista: a aprovação na seleção do vestibular para o curso de Biologia. É possível que esse espaço não lhe seja tão convidativo para as demais funções a que se propõem, como os *scraps* e comunidades, por exemplo, todavia o é na função de projetar, através de registros imagéticos, o mais importante momento de sua atual identidade, `universitário`.

A contribuição deste colaborador está na confirmação de que, mesmo diante das dinâmicas do mercado de produtores, onde este jovem está inserido, possuir uma página em *sites* de relacionamentos é, sobretudo um modismo a ser seguido, mesmo que o usuário não seja assíduo neste espaço.

A sociedade de produtores foi engolida pelo consumismo e não se estabelecem mais padrões de classes para os produtores. No ponto de vista de Canevacci (2005), as culturas, denominadas por ele de “intermináveis”, tem seu momento crítico conflituoso na geração pós-guerra, ocasionando a ascensão das culturas juvenis como subculturas, contracultura e mídia-cultura, que, veiculadas pela comunicação social, tem o jovem como principal sujeito de consumo (p. 36).

Interminável, para o autor, não tem o sentido do eterno, mas significa que estas não serão, nunca, acabadas e nunca compreensíveis. Isto relaciona-se com a passagem dolorosa da idade jovem para a idade adulta, quando o sujeito social deve

assumir um vínculo de trabalho, enfrentando uma realidade dura e desgastante. Mas antes de tornar-se adulto, o indivíduo ainda é jovem porque consome.

A expressão sociológica que nasce deste contexto, nos termos de Canevacci (2005), é “a sociedade de consumo”. Fundada na necessidade, por parte de seus membros, de estar na prateleira como mercadoria bem como atender aos aclames do mercado, consumindo e sendo consumidos.

É possível que este interator esteja sendo atraído, em maior escala, por outras propostas, por meio dos espetáculos propiciados pela sociedade líquido-moderna de consumidores. Nela as identidades são projetos a serem apreendidos, mesmo que efêmeros, sendo empreendimentos identitários circunstanciais e momentâneos. As identidades estão em movimento contínuo e estabelecem algum espaço para interação e Everton está neste fluxo.

Identidades e impermanências intermináveis

Num determinado momento da pesquisa, ao visitar a página de relacionamentos de Hugo, fui surpreendida pela ausência de seu perfil. O que significa que, por alguma razão, Hugo retirou-se da plataforma, fechando os acessos de interação. Como não foi possível retomar o contato com este colaborador, ele não participou das últimas entrevistas. É possível, que sua atenção tenha sido desviada para outro circuito do ciberespaço, podendo estar localizado em outra prateleira em outras vitrines, ou quem sabe na mesma plataforma, usando algum *fake*.

Muito provavelmente Hugo tenha migrado para novos formatos, forjando novas identidades, seguindo o fluxo da instabilidade líquida característica de sua geração. Do contrário Hugo seria para a sociedade de consumo um consumidor falho, uma mercadoria sem valor comercial que é facilmente descartada, conforme Bauman, “não há consumidor sem mercadoria” (BAUMAN, 2008 p 88).

O relato de Hugo, sobre o que pensa da plataforma, aponta para uma compreensão mais ampla sobre a Rede e o mercado de consumo nela inerente. Hugo diz:

A empresa, orkut, google, hotmail, e filiais obtém um poder muito grande sobre a sociedade em geral. Pensem, em seus bancos de dados, contém informações pessoais de pessoas do mundo inteiro, e com certeza, devem

vender tais informações para muitos tipos de empresa... eles detêm uma espécie de poder exercido no mundo inteiro e de alguma forma essas empresas fazem um levantamento, ou uma estatística, sobre a reação de cada um, pois sabem das características de cada pessoa, assim, conseguem simular o que um vai pensar, ou fazer. Dessa forma, conseguem influenciar uma sociedade inteira. Esse poder é muito perigoso, na mão de poucas empresas como acontece hoje em dia (Hugo Gustavo, relato 2007).

Mesmo ciente das características de “poder” existentes nas relações com o ciberespaço, este interator manteve por algum tempo sua página no *orkut*, socializou recados, imagens e vídeos através da plataforma. Dentre as últimas imagens, que Hugo postou na página à qual eu tinha acesso, em seus álbuns, estão as 59 e 60, que registra momentos de relacionamento e intimidade com sua companheira. Nota-se aí, tratarem-se, de imagens sem foco, que mostra, oculta, sugere e provoca. A namorada, figura que apareceu pouco antes da página ser desativada, foi um dado novo no percurso de Hugo até então.



Imagem 59 - Disponíveis em: www.orkut.com.br/perfildehugo
Acesso em: 20-02-2008



Imagem 60 - Disponíveis em: www.orkut.com.br/perfildehugo
Acesso em: 20-02-2008

A imagem 61, ao que tudo indica, foi feita num lugar em que este interator aprecia estar: sobre a lápide de uma sepultura no cemitério. A namorada foi incluída nesse cenário, e a expressão de ambos é de diversão. A presença deles neste contexto não parece ser desconexa, a camiseta, a blusa, o bracelete são sugestivos, de modo que seus corpos misturam-se à composição. Sobre a lápide, o celular, com o fone de ouvido reverberam a conexão intensa à cultura midiática contemporânea. Na imagem 34 a lembrança desta prática desde sua infância.

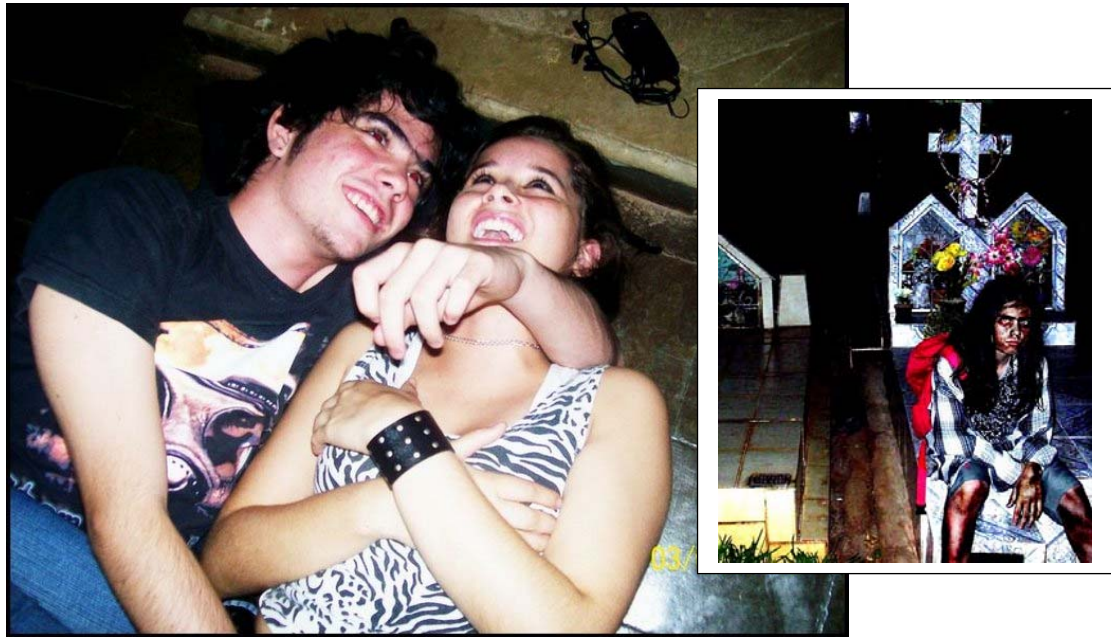


Imagem 61 e 34- Disponíveis em: www.orkut.com.br/perfildehugo
 Acesso em: 20-02-2008

Uma das abordagens que fortificam a possibilidade de permanência de Hugo na prateleira é, acima de tudo, seu estilo próprio, que Bauman (2008) pontua como “figuras emblemáticas” e suas marcas visíveis, pertencentes às “tribos” contemporâneas, “pós-modernas”, que denominam as “tendências de estilo” da sociedade de consumo (BAUMAN, 2008, p. 108).

O traço que lhe assegura o perfil emblemático, com alto valor de mercado, é “estar à frente da tendência de estilo”, compreendendo nas fases de declarar sua existência, até ser considerado de fato consistente. Este estado, portanto é quando este estilo se torna conhecido pelo público, sendo então reafirmado por um “sentimento de pertença” (BAUMAN, 2008, p. 108). As contribuições de Bauman auxiliam na tentativa de compreender ações, como as de Hugo, de se eximir do espaço público tão ostentado e enfim conquistado através de observações como:

A referência “estar à frente” sugere preocupação genuína em relação ao perigo de menosprezar o momento em que os atuais emblemas de “pertença” saem de circulação, sendo substituídos por novos, e em que seus portadores desatentos se arriscam a ficar à margem – o que no caso do pleito, mediado pelo mercado, para se tornar membro, traduz-se como o sentimento de ser rejeitado, excluído e abandonado, e em última instância se reflete na dor aguda da inadequação pessoal (BAUMAN, 2008, p. 109).

Dessa forma espelho que não só o sentimento de posse unido ao receio de possível perda de visibilidade, mas também a compreensão do regime de controle, presente nas articulações da Rede, podem vir a ser motivações que

levaram Hugo a tomar tal decisão. A imagem 62 registra a ausência de sua imagem. O diálogo que estabelecemos na plataforma, portanto ainda existe, com um ícone de sua passagem por esse lago, assim como a flor do mito de Narciso que ficou no lago após sua morte.

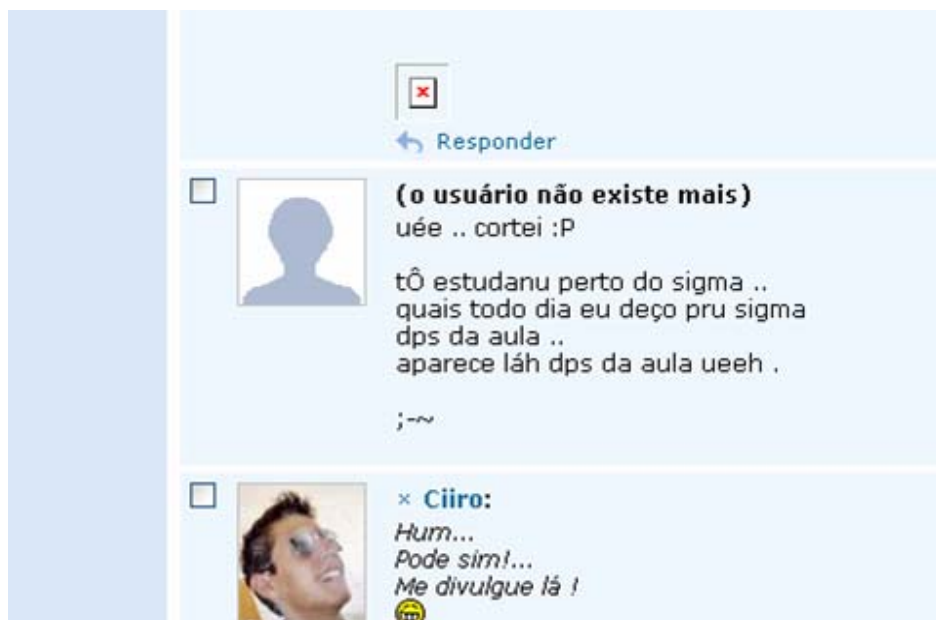


Imagem 62 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfilderogeriaeller/recados
Acesso em: 07-03-2008

Mercadorias roubadas da vitrine

No último encontro com Ciro e Amanda, tratamos de um assunto que tem se tornado recorrente no ambiente do *orkut*: o roubo de perfis na plataforma. Ambos foram vítimas deste ato, que ocorre quando o invasor obtém acesso à senha de um usuário, podendo alterar como queira os dados, bem como apagar imagens e outras configurações desse espaço, e até isolar o acesso do proprietário de direito.

Tendo em vista a discussão proposta por Bauman (2008), é possível considerar que os consumistas compulsivos, típicos da contemporaneidade, incluindo os interatores, são induzidos a todo tempo a defender seu espaço na vitrine “que só pode ser ocupado expulsando outros seres humanos...” (BAUMAN, 2008 p. 68).

Ciro conseguiu recuperar a página roubada e bloquear o acesso aos visitantes que não foram convidados ou aceitos no rol de amigos, estando automaticamente impossibilitados de acessar o seu perfil bem como visualizar seus álbuns.

Perguntei então sua opinião sobre o *orkut* depois de suas experiências na plataforma. Ele explicou que agora só adiciona à sua página quem ele conhece, e acha uma “*bobeira*” adicionar todos que solicitam. Lembra o exemplo de uma prima que possui seiscentos amigos. Ele não considera esse número uma vantagem, pois prefere ter mais critério e saber quem está entrando na sua página.

Amanda também relata que, certo dia, ao entrar no *orkut*, deparou-se com outra foto em sua página de entrada, seguida da frase “*é meu*”, informando que seu perfil havia sido roubado. Quem o fez excluiu seus álbuns e acrescentou uma comunidade intitulada “*é meu otário*”. Nessa comunidade ela encontrou outros perfis roubados contendo a mesma foto, o que indicou ser talvez um *hacker*²² que rouba, marca e coleciona os quantos perfis já tenha capturado!



Imagem 63 - Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeamanda
Acesso em: 12-08-2008

²² *Hacker*- “É uma pessoa que tem prazer em conhecer profundamente o funcionamento interno de sistemas, computadores e redes de computadores. Este termo geralmente é empregado de maneira pejorativa, o correto seria *cracker*”. (CAPISANI, 2000 p. 51).

A imagem 63 mostra um fragmento da página roubada de Amanda. Onde antes havia sua foto, agora se vê a imagem de parte de um braço, com uma tatuagem no lado interno, próximo à palma da mão. A tatuagem é constituída de nove quadrados, como um “jogo da velha”, cinco dos quais são preenchidos e os outros quatro vazios. O nome da página ainda é o dela, as fotos não existem mais, na legenda logo abaixo do local onde havia o álbum há uma frase que denota demarcação de um território: “ow minha marca blz”.

Diante deste fato, perguntei se ela sabe como isso pode ter ocorrido. Amanda acha que o *hacker* rouba a senha, e depois altera os dados.

Ela criou outra página, na mesma plataforma e montou novamente seu quadro de amizades, bem com seus álbuns de fotografias. Perguntada sobre a necessidade de ter outra página, ela responde com desdém: “se *ele quer pode ficar, já deletou as imagens mesmo. Eu fiz outro pra ter contato com minhas amigas*”.

Ao falar sobre essa experiência, Amanda lembra que agora ela pode vetar a visualização dos álbuns, para os não-convidados. Mas pondera que acha um paradoxo o fato de precisar de privacidade dentro de uma proposta tão aberta quanto o *orkut*.

Dentre as práticas da pesquisa, nas visitas aos álbuns eletrônicos é possível perceber a assiduidade dos colaboradores Amanda e Ciro, nas páginas de interação do *orkut*, pelas substituições sistemáticas das imagens depositadas e nas respostas aos *scraps* cotidianamente. Esta prática pode vir à primeira instância querer afirmar que tais interatores estão tão envolvidos em suas construções julgando ter sobre elas autonomia, ainda que não tenham posse, ação e deliberação dos trânsitos no ciberespaço.

Considerando um momento de transição, da passagem da sociedade de produtores para a de consumidores, Bauman adverte que esse é um processo gradual, destacando que o primeiro estágio assimila um possível salto, das restrições para a autonomia. Em busca dessa possível emancipação, sem se dar conta das características que findam esse processo, as ações percebidas, na geração do consumismo, é a de disputarem incessantemente um lugar na vitrine. Manter-se em exposição é o objetivo recorrente dos sujeitos-mercadorias.

CAPÍTULO 5

AUTO-RETRATOS DE NARCISOS CONTEMPORÂNEOS



Auto-retrato

O retrato, na história da arte, possui um sentido de representação figurativa, sobretudo sustentado por convenções ideológicas, dentre elas a ideia de *mimesis*, que pode ser entendida como um processo de imitar, não a realidade, mas uma representação dela. O retrato pintado resultou durante muito tempo de relações miméticas entre pintor e a pessoa retratada, e a pintura foi durante muitos séculos o principal recurso de retratação. (MEDEIROS, 2000).

A máquina fotográfica propiciou o registro instantâneo e mecânico. No século XIX, o ocidente transferiu para a fotografia os códigos estilísticos da pintura, como por exemplo, a pose, retratação de corpo inteiro e meio corpo, na frontalidade e meio perfil, estruturas de uma representação social publicável.

Esta é a formatação aceitável, da geração fotográfica nos moldes analógicos, para uma representação. Mesmo se tratando de registros de momentos descontraídos e lúdicos, procura-se uma estruturação de composição, definição da imagem²³ e demais recursos técnicos.

Com os dados trazidos por esta pesquisa, destaco a manifestação de uma nova versão do ato de retratar, sobretudo de se auto-retratar. Para tanto será necessário referendar a respeito dos conceitos que estruturam o desempenho da identidade social e individual, para fundamentar a relação e ação do interator a respeito da sua auto-retratação através das imagens digitais contemporâneas.

Canevacci observa que a sociedade do consumo também é a sociedade do espetáculo, que surge e se mantém a partir do fluxo das culturas intermináveis, sobre a natureza líquida da sociedade de consumo. Estamos acostumados, diz o autor, a conferir solidez às características, sobretudo pelo princípio da identidade:

...pela primeira vez na história da humanidade, de forma tão nítida e radical, os jovens provenientes de qualquer classe (burguês, operária e popular) são emancipados da produção agrícola ou industrial e podem atirar-se ao consumo. Do ponto de vista do sujeito político (e adulto) produtor de riqueza (ou de consciência de classe), o jovem não apenas não trabalha, mas também consome! Daqui os ressentimentos... (CANEVACCI, 2005, p 24).

²³ Era natural a ação de uma empresa, de revelação de filme fotográfico, excluir as fotos “ruins”, sem foco, trêmulas ou distorcidas por conta própria. Esta postura era um ato aceitável, não questionado pelo proprietário do filme. (grifo meu).

As **características sólidas**, portanto, 'são aquelas' que produzem estabilidade cognitiva, certeza afetiva, política institucional, normalidade sexuada, realismos narrativos, re-epílogos tipológicos. A **natureza líquida** 'recusa' dualismos opositivos, as dialéticas sintéticas, os realismos estatísticos, os monologismos de perspectiva, as utopias dos signos, os eternos retornos (CANEVACCI, 2005 p 159).

É notório ser esta uma época em que tais modos de conceber as relações nas instituições sociais, como famílias, escolas, guetos culturais em todas as regiões geográficas globais, revelam que tensões acontecem quando tais conceitos são vivenciados ao mesmo tempo entre pessoas de grupos díspares, em que, na sua maioria, a hierarquia é dominada pelos sólidos, que tendem resistir ao opositor, líquido, e suprimi-lo.

A contribuição de Bauman (2008), nessa discussão, está na ideia das sociedades sólido-modernas e líquido-modernas, em que as primeiras, orientadas pelas características discorridas acima, suprimem as segundas em ações de "policiamento e cadeias de comandos, aplicados por uma totalidade desejosa de ser maior do que a soma de duas partes, e inclinada a treinar e exercitar a disciplina com suas unidades humanas" (BAUMAN, 2008, p. 99).

A sociedade líquido-moderna é caracterizada pela liberdade e disposição de viver, sem os estratagemas estruturais da sociedade sólido-moderna, se dispersando e retornando, de uma ocasião à outra, guiados por motivos diferentes, mutáveis e atraídos por alvos mutantes e móveis (BAUMAN, 2008).

Ao observar as ações dos colaboradores, nos fluxos decorrentes de suas interações no *ciberespaço*, a partir dos dados que a pesquisa apresenta, destaco a presença dos traços líquido-modernos tanto nas imagens capturadas e inseridas nos álbuns eletrônicos quanto nas ações e trânsitos. Sobretudo aponto a presença dos traços sólido-modernos nas conversas e respostas às questões das escolhas e apontamentos institucionais, bem como de posturas e atitudes em relação ao comportamento no *ciberespaço* que esta pesquisa proporcionou.

Ao contrário do possível *bovarismo*²⁴ que tem acometido uma parte significativa dos jovens, ainda existem alguns que resistem na tentativa de sobreviver entre as experiências da realidade e do imaginário, embora não seja possível fugir à sociedade repleta de referências. Eles estão em movimento.

Mesmo mostrando-se resistentes a umas, são envolvidos em outras situações, visto que destacarei aqui aquela que entendo se aproximar destas análises, a denominada “cultura do narcisismo”. Este termo tem sido usado por pesquisadores como Bauman (2008), Canevacci (2005), Medeiros (2000), e Burgos (2002), para designar o que caracteriza a época contemporânea, destacando que o narcisismo está associado também a formas de organização social (MEDEIROS, 2000).

O trágico mito grego conta que Juno, consultando um oráculo, soube que seu filho Narciso só viveria muito tempo se não pudesse conhecer-se. Embora o rapaz fosse belo e desejado, não se interessava por qualquer rapaz ou moça. Dentre estes, houve uma, a ninfa Eco, que, tendo sido rejeitada rogou-lhe uma maldição: que ele amasse, mas nunca alcançasse esse amor. Um dia Narciso, ao debruçar-se no lago para saciar sua sede, viu sua imagem refletida nas águas, imagem até então desconhecida por ele. Apaixonou-se, então, por si mesmo – Nesse momento firma-se a “perseguição ilusória do seu duplo” (MEDEIROS, 2000).

Predita nas palavras do oráculo, a tragédia grega efetivou-se quando Narciso, ao desejar intensamente para si a imagem que viu, mergulhou no rio e, não a encontrando, morreu afogado, pois a imagem refletida no rio era a de si próprio, um reflexo produzido pelo espelho d’água. Ao chegar o salvamento seu corpo não foi encontrado. Em seu lugar encontrou-se uma flor, que recebeu o nome do infortúnio.

O nome Narciso detém a simbologia do sono e da morte, pois na mitologia ofereciam-se grinaldas para entorpecer-se, enquanto a própria flor simboliza as águas e a fecundidade, pois esta nasce na primavera em zonas úmidas (MEDEIROS, 2000 p 62).

Metaforicamente o sujeito narciso é centrado em si próprio, não pode amar ninguém, só pode amar a si e essa é a sua condenação. Na relação de duplo que se

²⁴ *Bovarismo* - Termo cunhado em 1892 por Jules de Gaultier, a partir do romance de Gustave Flaubert, *Madame Bovary*, cuja heroína, saturada de leituras romanescas, mede a sua própria vida pelos parâmetros provenientes da sua experiência de leitora. O *bovarismo* consiste, assim, numa *insatisfação romanesca com a realidade*, numa *inversão do olhar*, e demonstra a incapacidade de assumir uma posição crítica em relação à ficção (Dicionário de termos literários <http://www2.fcsh.unl.pt/>).

estabelece nesta metáfora, o espelho é um símbolo que surge no conhecer a si mesmo. Esse reflexo, vindo das águas, na percepção de Medeiros (2000), sugere uma dimensão muito maior pelo fato de a superfície não ser rígida. Este fato explora que a água ao se mover cria oscilações, diferente da rigidez do espelho. Por essa razão considera que “a imagem de Narciso nas águas lhe revela simultaneamente a sua ‘realidade’ e sua ‘idealidade’” (MEDEIROS, 2000, p 62).

O mito de Narciso fornece uma metáfora que se aproxima do cenário contemporâneo, em que se multiplicam os registros fotográficos e auto-retratos, tomados em quantos ambientes, até os mais inesperados, desde escadas rolantes e corredores de *shopping centers*, cinemas, até os espaços domésticos, privados, como o quarto ou o banheiro.

Ademais, num misto de instabilidade destes espaços, o ciberespaço se constitui ora como espaço público ora privado, onde os auto-retratos são veiculados. Assim como a movimentação da superfície da água as imagens se apresentam revelando, do mesmo modo, a ‘realidade’ e a ‘irrealidade’ dos narcisos atuais.

O narcisismo, diluído na sociedade líquida de consumidores, impõe aos sujeitos, como grande desafio e fonte de preocupação, nessa “sociedade do espetáculo”, não só a necessidade de se auto-aceitar, mas, sobretudo de ser aceito pela sociedade ou grupos em que estejam inseridos. Para tanto, precisam “fazer de si mesmo uma mercadoria vendável” (BAUMAN, 2008, p. 76).

Assim se o século XIX transferiu a capacidade mimética para a funcionalidade da máquina analógica, o século XXI, a partir da natureza líquida de suas relações, ganha adeptos menos exigentes a respeito das estruturas do ato fotográfico, e tem na era digital o suporte para a representação imagética deste momento histórico, que pode ser visualizado e confirmado através dos dados desta pesquisa.

O colaborador Everton, já iniciado à idade adulta, no mundo do trabalho e da formação da sociedade de produção, mesmo que viva em alguns momentos projeções da sociedade de consumo, destacou, em sua fala, certa admiração sobre a presença e tolerância das imagens borradas, trêmulas e sem resolução, que mesmo com a opção de serem excluídas são aceitas e colocadas na vitrine, sobretudo nos álbuns da plataforma do *orkut*.

O estudante comenta o fato de que, ao escolher as fotos de sua formatura, o fotógrafo teria explicado que ele poderia escolher qualquer imagem, mesmo as sem foco, e sem resolução, pois trabalhariam a mesma no programa *de edição de imagens* deixando-as com a melhor qualidade possível.

As fotografias digitalizadas podem passar por tratamento de imagem para corrigir erros, defeitos e ganharem novas estilizações. Esta prática recorrente na indústria publicitária²⁵ na apresentação de seus produtos – incluindo os seres humanos – tem sido diariamente repetida também em estúdios fotográficos, em que os profissionais de fotografia buscam melhorar a imagem de seus clientes em retratos que serão expostos em festas de casamento, aniversário, bodas, *books*, dentre outros.

Esta tentativa de fazer renascer algo que necessariamente não esteja aparente, que são dimensões da vida social até então isentas de uma lógica, chega ao ponto em que “a própria subjetividade se torna uma mercadoria a ser comprada e vendida no mercado, como a beleza, a limpeza a sinceridade e a autonomia” (BAUMAN, 2008, p. 152 *apud* LIVINGSTONE, 1998 p. 416).

²⁵ Vídeos veiculados no *youtube* trazem claramente esta prática da indústria de publicidade e propaganda que se encontram nos endereços: Disponíveis em> <http://www.youtube.com/watch?v=pcF1xS10KNI&feature=related> e <http://www.youtube.com/watch?v=5iwaQ2zi63c&feature=related>. Acesso em: 26/10/08.



Imagem 10 – Vitrine e suas transparências, TCC, 2005. p. 69.
Registrada por Marla Cardoso

Retomando a imagem 10, nela, Everton observa a vitrine, no exercício proposto então, de estabelecer relações entre cenas do filme *Blade Runner* e o ambiente urbano no qual os estudantes estavam inseridos. Mas, ao mesmo tempo, a própria imagem de Everton, refletida na vidraça, mistura-se aos objetos expostos na vitrine, de tal modo que se fundem e já não há clareza nas diferenças entre o sujeito que olha e a mercadoria à venda.

A imagem refletida não é nítida: ondula, multiplica-se em nuances, cores; está em processo, na expectativa deste momento em que seu sonho estava em finalizar o Ensino Médio para conquistar um curso superior, bem como o mercado de trabalho. Em última instância, essas conquistas, seu reflexo, a vitrine, as mercadorias, articulam-se como troféus, em registros fotográficos, disponíveis no *ciberespaço*.

Espelho d'água oscilante, reflexos que confundem as imagens cujo projeto é, exatamente, a indefinição de fronteiras. Esse traço é uma constante nos álbuns dos colaboradores desta pesquisa, neste caso Amanda, Ciro e Hugo, que se apresentam com suas performances, cada um ao seu estilo, através de imagens distorcidas.



64



65



66

Imagem 64, Disponíveis em: www.orkut.com.br/perfildeciro

Acesso em: 12-08-2008

Imagem 65, Disponíveis em: www.orkut.com.br/perfildeamanda

Acesso em: 20-04-2008

Imagem 66, Disponíveis em: www.orkut.com.br/perfildehugo

Acesso em: 20-02-2008

Os interatores criam e recriam suas imagens porque possuem um suporte líquido, imponderável, para veiculá-las, a *internet*, buscando superar suas frustrações nesses reflexos, em outras identidades, nos *avatars* construídos e desconstruídos.

Ao se lançar fora da prateleira da exposição da sociedade consumista, Hugo, por exemplo, busca a morte da identidade específica que se manteve, por algum tempo, em um determinado ambiente no *ciberespaço*. Considerando sua essência líquido-moderna, este mergulho pode proporcionar o renascer em outro espaço, emergindo dali com novo código identitário, não menos provisório ou mutável, igualmente passível de novas mortes para outros renascimentos.

Levar a máquina de registro fotográfico à sua frente, fitando-a sem reservas, deixando aparecer o braço estendido, não importando que fique visível quem fez, são ações não acolhidas pela geração sólida. O auto-retrato fotografado só é aceitável a partir do dispositivo de disparo automático, que, na verdade, não revela ser um auto-retrato e sim um registro que quer subentender ter sido feito por outra pessoa.

As imagens desta pesquisa mostram que a geração líquida não se ocupa da tentativa de encobrir esses detalhes, mas na possibilidade de revelá-los. Amanda, imagem 67, no banheiro do quarto, mantém a pose, mas não se incomoda em revelar a câmera. Hugo, imagem 68, registra seu momento empunhando sua máquina e se mostrando a ela.

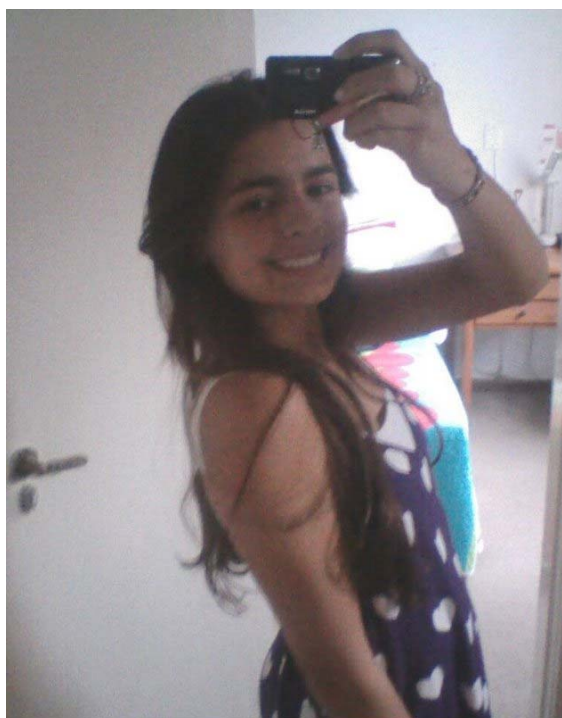


Imagem 67, Disponível em: www.orkut.com.br/perfildeamanda

Acesso em: 20-02-2008

Imagem 68, Disponível em: www.orkut.com.br/perfildehugo

Acesso em: 03-01-2008

Ciro, com fragmentos diários de personagens forjadas, constrói suas narrativas identitárias. Na imagem 69, registra seu perfil, na imagem 70, olha diretamente pra câmera, e o reflexo na lente do óculos de sol revela o braço estendido enquanto registra a foto. Na imagem 71, interfere na imagem do seu auto-retrato.

69

70



71

Imagem 69, 70 e 71, Disponíveis em: www.orkut.com.br/perfildeciro
 Acesso em: 12-08-2008 e 04/07/08

Embora, à primeira vista, esses interatores não tenham o projeto de dissimular o ato fotográfico do auto-retrato, revelando gesto e intenção em aparentes flagrantes de si mesmos, numa observação mais atenta nota-se que a própria ideia de ‘flagrante de si mesmo’ é construída, resultando de produção e poses experimentadas, testadas, verificadas graças aos recursos da fotografia digital. Assim, desde a pose auto-fotografada de Amanda e Hugo o auto-retrato editado de Ciro, as imagens documentais de Everton, o que se vê são discursos imagéticos que buscam articular informações sobre suas próprias identidades – estas, flutuantes em

processo – que incluem a impressão de autonomia e de poder na realização de suas próprias imagens.

As identidades líquidas e seus reflexos nas prateleiras do *orkut*

Imagem 72



Imagem 73

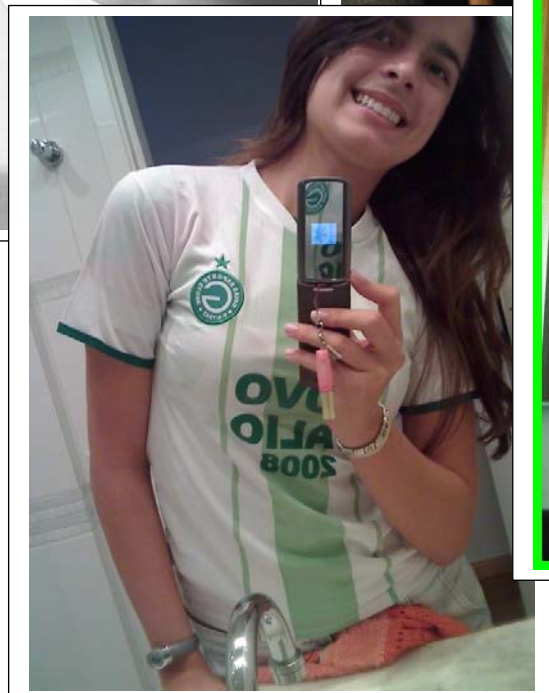
Imagem
74

Imagem 75

Imagem 72, 73, 74 Disponíveis em: www.orkut.com.br/perfildeamanda
Acesso em: 20/02/08 e 14-03-2008
Imagem 75, Disponíveis em: www.orkut.com.br/perfildeciro
Acesso em: 12-08-2008

Um dos lugares preferenciais para as representações de auto-retratos, que os dados desta pesquisa mostram, é o banheiro. Esse lago, em que estes narcisos mergulham, é um espaço reservado onde se encontra um objeto do desejo: o espelho.

O reflexo, no mito grego, é o ápice da confrontação solitária como o seu duplo. O eu do personagem Narciso fragmenta-se e se autodestrói, conquistando uma identidade centrada na obsessão com a morte, infortúnio sempre presente nas tragédias gregas (MEDEIROS, 2000).

A relação proposta por Medeiros (2000) entre o reflexo do espelho e o reflexo da água traz a questão da rigidez do objeto plano e sólido do espelho, e as oscilações do reflexo aquático que permitiria a Narciso uma imagem aberta, revelando a sua realidade, a sua identidade. O jovem líquido, livre das reservas opressoras da vanguarda sólida, tem, no *ciberespaço*, um ambiente propício para se lançar nas águas da *internet* e se atrever na apropriação e criação de inúmeras identidades, tantas quantas criar e puder minimizar na barra de rodapé na tela do seu computador.

A ideia de duplo, trazida pelo reflexo, está originalmente ligada a de alma, essência que assegura a continuidade do eu para além do corpo e Medeiros acrescenta, “a estratégia duplicante do sujeito exprime um descentramento de si, um movimento para fora, que agonisticamente procura denegar/resolver uma divisão interna” (MEDEIROS, 2000 p. 105).

Assim como Margarida Medeiros, vários autores dentre os quais Bauman, Canevacci e Sodré, refletem sobre a denominação *cultura narcisista contemporânea*, apontando características, a saber, que a morte não é a razão em si mesma para o indivíduo da sociedade líquida de consumo, e se Narciso se apresenta como indício da modernidade não o é nos mesmos moldes da mitologia grega.

Um Narciso que não se reconhece como o mito está despedaçado, não no sentido de destruído, mas de interminável, lembrando as colocações de Canevacci. Nesse sentido, o indivíduo líquido contemporâneo é fragmentado.

O espelho, no mito, é o que atrai Narciso à morte, pela auto-contemplação e destruição da sua identidade. Em diversas culturas o espelho significa revelação, conhecimento, iluminação (MEDEIROS, 2000). Para a juventude atual, o espelho tem várias faces, que devém de espelhos quebrados, proporcionando reflexos em

que os fragmentos destes trazem a possibilidade da alteração e multiplicação da identidade.

No lugar do corpo conhecido surge outro, que atende ao projeto de resolver sua insatisfação, a não conquista de si mesmo. No exemplo das páginas digitais construídas na *internet*, Almeida e Eugênio (2006) entendem funcionar como duplo do eu projetando ali uma ilusão biográfica. Esta ilusão cria e recria identidades, que falecem e nascem conforme as conquistas e sublimações.

A ação do interator no *ciberespaço*, e nas diversas possibilidades que a máquina proporciona, envolve quantas propostas pareça conveniente. A geração sólida moderna concebe uma atividade após a outra, enquanto a geração líquida moderna produz suas atividades enquanto assimilam uma série de outras ações ao mesmo tempo.

A chamada “geração digital” compreende os indivíduos nascidos a partir da década de 1980, que estabeleceu logo uma comunicação de contiguidade com as novidades tecnológicas, como computador pessoal, videogames e a *internet*. Neste contexto alguns jovens se despontaram como responsáveis por criações e descobertas que influenciaram a história tecnológica mundial, como por exemplo, Bill Gates, que fundou a Microsoft aos 19 anos e Steve Jobs, fundador da Apple com 21 anos (FILHO, J. F. e LEMOS, J. F, 2007, p. 19).

A exemplo destes, vários jovens, cada vez mais precocemente, têm se destacado pela dinâmica em que criam, dentre tantas possibilidades, *sites* e recursos diversos para a contínua renovação da *web*, possibilitando interações que desencadeiam uma série de desdobramentos.

Dentre estes casos estão as plataformas *Google*, *youtube* e o *Orkut*, criadas por jovens capazes de atuações polivalentes que os capacita a lidar com mais informações que seus pais tinham nessas respectivas idades. Sodré (2002) suspeita que esta seja a primeira geração na história em que os filhos sabem mais do que os pais, como por exemplo, nas decisões de consumo, e conforme suas fontes de pesquisa de marketing, esses jovens não se levam muito a sério nem se esforçam para fazer sentido.

Em meio aos sentidos, seus poucos esforços os levam a muitas construções. Continuamente surgem novos meios e possibilidades em métodos de aprendizagem que caracterizam a atual geração digital. É importante destacar que, neste momento, dentre as imagens sugeridas pela fragmentação do espelho

contemporâneo, está o reflexo das sociedades, a divisão entre as gerações sólido e líquido modernas que tentam estabelecer um diálogo para sobreviverem, seja nos espaços naturais de seus contextos sociais, seja no *ciberespaço*.

Narciso conheceu sua imagem projetada na superfície líquida do lago. No entanto, é preciso lembrar que, tanto esse reflexo quanto o do espelho rígido projetam a imagem invertida, a verdadeira face do sujeito é de fato o revés, a inversão, a essência das identidades geradas a partir dos conceitos de cada indivíduo. Líquidos, portanto, neste caso, são eles próprios, os interatores.

Esses, diferentes das gerações anteriores, gerenciados por características sólidas e norteadores de conduta e pensamento, a geração digital, conhece sua imagem a partir de superfícies fragmentadas que produzem reflexos de inúmeras possibilidades, no *ciberespaço*. Esta superfície dialoga com sua essência através da natureza líquida a que foram configurados propondo uma libertação, um renascer.

CONSIDERAÇÕES INTERMINÁVEIS



Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais identidades se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem flutuar livremente (HALL, 2006 p. 75).

A experiência desta pesquisa veio propiciar compreensões em relação às imagens, lançadas por jovens mediante aproximação sistemática, resultando em dados coletados pelas interações com os colaboradores Amanda, Ciro, Everton e Hugo.

As imagens, portanto são fotografias que os interatores registram, ora no contexto escolar, se atrevendo a burlar leis e normas que negam essa ação, ora de momentos a sós, isolados de olhares hierárquicos divergentes às suas condutas, em ambientes reservados, podendo criar a identidade ideal para o momento do registro.

Não é caráter desta pesquisa dizer sobre estas relações tentando nomeá-las, contudo a intenção é destacar momentos em que um paradigma se constrói, que as relações estão se estabelecendo em outro sítio – o *ciberespaço* – e que esta geração digital, jovens e adolescentes, tem-se configurado e adaptado de forma intensa, e provavelmente sem volta.

As proibições bem como retaliações, que envolvem gostos e escolhas, advindas das instituições normativas como família, escola, grupos sociais, não estão excluídas deste espaço. Ao contrário, assumindo novas roupagens, as normatividades se estendem, mesmo que randômicas, mas ainda com essência linear, cartesiana.

Isto significa dizer que a opção por algum estereótipo de sujeito já é anteriormente estipulado por um grupo de organizadores. Bauman (2008) destaca que a identidade dos consumidores é constituída, também, por opções de compra. Mesmo que haja opções em grande número, o cardápio é pré-programado e, portanto resulta de restrições, limitações, nada mais nada menos do que uma forma já conhecida como regime de controle.

A influência ou atuação da Filosofia de Descartes desde o início da era moderna ainda está presente na maioria das organizações institucionais ocidentais sociais, culturais e educacionais.

Esta pesquisa, também propiciou observar, por meio do fluxo das imagens, bem como das ações, envolvendo comunicações e interações na *internet*, que esses jovens pretendem comunicar que estão em exposição, nas construções e escolhas nas interações na Rede. Mesmo sem ter plena liberdade entre suas apropriações e naquilo que fazem delas, usam para esse fim suas próprias imagens das mais diversas formas e abordagens identitárias, uma suposta prova de emancipação e poder, uns mais céticos que outros em relação ao sistema, todavia, permanecem por algum tempo na prateleira.

Observa-se, contudo que os jovens ao escaparem às normatividades de instituições, como famílias, escolas e igrejas, mergulham nos espaços da Rede constituída também de sistemas fechados, igualmente institucionalizados, com normas e regras de conduta nem sempre explicitadas, mas em plena vigência.

Sobretudo, a sensação de transgressão e liberdade, na verdade, faz parte do conjunto de fatores que condicionam os modos de inserção dos usuários nos programas e equipamentos que operam. A esse respeito, alerta Flusser:

Tais imagens já não são vivências do seu produtor, modeladas para serem publicadas e destarte servirem de modelos para as vivências de outros. São ao contrário, vivências de seus produtores que foram analisadas (calculadas) para que sejam computadas por aparelhos e destarte sirvam de modelos de vivências de outros (FLUSSER, 2006, p. 321).

Desse ponto, é possível discutir as relações de poder implícitas nas plataformas e *sites* de relacionamentos, dentre os quais o *orkut*. Autores como Sodré (2002) e Bauman (2008), dentre outros com quem dialogo nesta pesquisa, de maneira crítica exploram a negativa do homem no processo de consumo, eximindo a possibilidade de este ter as marcas de sua identidade manifestas com liberdade de ação por suas próprias escolhas, fato que confrontam a suposta autonomia.

É importante destacar posições como a de Muniz Sodré, quando aponta A Rede como um instrumento que propõe soberania e liberdade ao 'sujeito', a saber:

...a *forma* tecnointeracional...que se habita como um novo mundo, código próprio e sugestões de condutas...que não se pode instrumentalizar por inteiro, isto é, objetivá-la socialmente como um dispositivo submetido a um sujeito, por ser uma entidade capaz de uma retroação expropriativa de faculdades tradicionalmente atinentes à soberania do sujeito, como saberes e memória (SODRÉ, 2002 p 22).

Embora esse argumento sustente a proposta em sua gênese, é preciso notar que a aparente liberdade propiciada por essa tecnointeração vem demarcada por um leque pré-estabelecido de opções, num sistema fechado, mesmo que complexo e amplo. Ou seja: ainda que com amplo campo de possibilidades de escolhas, estas são limitadas, e o usuário tem pouca ou nenhuma autonomia para influenciar esse conjunto de opções disponíveis: “Não há outras alternativas possíveis, pois todas as possibilidades realistas e aconselháveis já foram pré-selecionadas, pré-certificadas e prescritas” (BAUMAN, 2008, p. 110).

Contudo, as relações fluentes nas plataformas de relacionamentos proporcionam, bem como ocasionam, um campo muito vasto de aprendizado e construção, sobretudo no campo das imagens, através dos relacionamentos endoculturais, relacionais gerados pela *cibercultura*.

Como destacado, através dos dados, nesta pesquisa, a escola é um espaço que ainda é vivenciado pelos interatores pelo prazer da socialização nela propiciada. Difere, portanto do espaço familiar, como percebemos, onde os territórios demarcados são isolados, resumindo-se em quartos e banheiros.

A escola, portanto, como instituição formadora, não pode ser omissa quanto ao cenário informacional no qual ela está inserida, sendo urgente seu diálogo com as tecnologias digitais contemporâneas. A interdisciplinaridade, bem como a transdisciplinaridade, conceitos que trazem relações e cruzamentos entre disciplinas afins, são iniciativas que detêm possibilidades de diálogos com as áreas de conhecimento que podem ser reconhecidas nas dinâmicas da Rede.

Os arte-educadores, sobretudo, tem em seu favor a dinâmica que configura as interações na interface da Rede, pois são em sua maioria dominadas pela imagem, onde a cultura visual dialoga, com propriedade, sobre tais aspectos como percorridos nesta pesquisa.

A partir desta constatação propõem-se diálogos com áreas como: geográficas, a partir do espaço construído e reconhecido como ciberespaço, sociais e históricas, na nova instituição social que tem formado identidades na contemporaneidade denominada de *cibercultura*, na grafia, a partir dos *scraps* e diálogos que se configuram num novo dialeto, dentre outras peculiaridades.

A ressalva da lei que proibia os aparelhos digitais no contexto escolar, trás a possibilidade de aceitação destas máquinas sobre proposta do docente “com vistas ao desenvolvimento de atividades pedagógicas” (PL n. 3.486/2008). Esta,

portanto não aconteceu gratuitamente, pelo contrário, a resistência se rende diante aos aprendizados ocorridos no contexto cibernético, que pode ser vista como reconhecimento de um espaço preñado de possibilidades, construções, desconstruções e reconstruções.

As propostas podem vir por meio de olhares, percepções que perfazem uma dinâmica tão presente no cotidiano dos jovens, investindo tempo e atenção significativos na interação com as mídias eletrônicas.

No ciberespaço, os fluxos de dados atualizam-se diariamente, exigindo de seus usuários, também uma imersão em mesmo grau de intensidade, seja para também atualizar seus próprios dados disponíveis, seja para acompanhar as supostas mudanças em velocidades vertiginosas de informações, recursos, ferramentas, programas, dentre outros. Toda atualização sempre parecerá insuficiente. Essa impressão acaba gerando, nos usuários, aquele que talvez seja o mais complexo sistema de vigilância e controle que nenhum cientista ou escritor de ficção científica tenha sido capaz de antever...

Os princípios das relações de mercado, de inclusão/exclusão pela capacidade de inserção nas relações de consumo, mesmo no ciberespaço, apontam não para uma ruptura dos processos iniciados na modernidade, mas para o seu aprofundamento, seja nas suas contradições, como nas suas potencialidades.

Nesses termos, e acompanhando os percursos dos adolescentes que integram esta pesquisa, constato o que entendo ser uma continuidade do que se configurou e continua configurando a era moderna, com traços mais acentuados, e cenas próprias da contemporaneidade, da qual tomam parte, por exemplo, os recursos tecnológicos da informação e da imagem disponíveis, também no grande mercado de consumo.

A sociedade dos consumidores é orientada pela necessidade de assegurar seu lugar na prateleira como mercadoria, bem como atender aos aclames do mercado, onde cada um é, ao mesmo tempo, consumidor e item de consumo. O *ciberespaço* cujas redes de conexão e fluxos de dados se atualizam diariamente, e cujos usuários precisam estar conectados na mesma intensidade, para assegurar a familiaridade com seus sistemas, vem a ser talvez o maior sistema de vigilância e controle já concebido.

Esta pesquisa não tem como ponto final uma reflexão que pontue uma qualidade deste trânsito. Ela traz, porém, em seus dados, reflexões que apontam a

característica ímpar, pertencente aos jovens contemporâneos, a lógica líquida de suas ações, refletidas nos inúmeros lagos da Rede Mundial de Computadores.

A cada movimentação destas superfícies instáveis vão-se configurando novas identidades, de narcisos contemporâneos, com suas imagens líquidas, disponíveis nas prateleiras do mercado circulante e imponderável do *ciberespaço*.

BIBLIOGRAFIA

- ALMEIDA, M. I. M; EUGENIO, F. O espaço real e o acúmulo que significa: uma nova gramática para se pensar o uso jovem da internet no Brasil (p. p. 49 a 80).
- NICOLACI-DA-COSTA. **Cabeças digitais o cotidiano na era da informação**. Rio de Janeiro: EDIPUC, 2006.
- ALVES-MAZZOTTI, A. J. GEWANSZDNAJDER, F. **O método nas ciências naturais e sociais: pesquisas quantitativas e qualitativas**. 6. ed. São Paulo: Pioneira, 1999.
- ANDRÉ, M. D. A. de. **Estudo de caso em pesquisa e avaliação educacional**. Brasília: Líber Livro, 2005.
- BARTUCCI, G. (org.). **Psicanálise, cinema e estética de subjetivação**. Rio de Janeiro: Imago. Ed. 2000.
- BAUMAN, Sigmunt. **Vida para consumo**. A transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro. Jorge Zahar, 2088.
- BECHARA, M. Banda larga: os espaços públicos de acesso à internet. In: CGI. BR (Comitê Gestor da internet no Brasil). Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação. 2007. São Paulo, 2008, p.p. 47 – 50. Disponível em> [http://www.cgi.br/publicacoes/artigos/artigo 52.htm](http://www.cgi.br/publicacoes/artigos/artigo%2052.htm). Acesso em> 25.06.07.
- BERGER, P.L. LUCKMANN, T. **A construção social da realidade**. Petrópolis. Vozes, 1985.
- BURGOS, M. F. B. Comunidades virtuais e avatares: uma remodelagem da realidade (?). In MEDEIROS, M. B de. (Org.). **Arte e tecnologia na Cultura Contemporânea**. Brasília. UnB: Dupligráfica, 2002.
- CANEVACCI, Massimo. **Culturas eXtremas**. Mutações juvenis nos corpos das metrópolis. Rio de Janeiro. DP&A, 2005.
- CAPISANI, D. As ações artísticas nos percursos hipermidiáticos da rede internet e do CD-ROM. In CAPISANI, D. (Org.). **Educação e arte no mundo digital**. Campo Grande, MS: AEAD/UFMS, 2000.
- CORTES, P. **Punks no jardim da infância**. Fonte: Revista Época 2006. <http://revistaepoca.globo.com/Epoca/0,6993,EPT1124406-1664,00.html>. Acesso em> 25/08/08.

- DURKHEIM, Émile. **As regras do método sociológico**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- ELER, R. CARDOSO, M. MARIANO, H. **As visualidades do contexto urbano numa perspectiva futurista**. Trabalho de conclusão de curso. Goiânia: FAV/UFG, 2005.
- FILHO, J. F. e LEMOS, J. F.. Imperativos de conduta juvenil no século XXI: a “geração digital” na mídia impressa brasileira. **Comunicação, mídia e consumo**. Disponível em<
<http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/comunicacaomidiaconsumo/articloe/viewFile/5293/4848>. São Paulo, PDF, 2008. Acesso em 11/11/08.
- FLUSSER, V. **Sintetizar imagens**. In FABRIS, A. KERN, M. L. B. (Org.). *Imagem e Conhecimento*. São Paulo. Ed. USP, 2006 p.319 - 326.
- FORQUIN, Jean-Claude. **Escola e cultura: bases sociais e epistemológicas do conhecimento escolar**. Porto Alegre: Artmed, 1993.
- G1 Tecnologia. **Conheça a História do Site de Vídeos YouTube**. Disponível em<
<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,AA1306288-6174,00.html>. Acesso em: 03/11/07.
- GOSCIOLA, V. **Roteiro para as novas mídias do game à TV interativa**. São Paulo. SENAC, 2003.
- HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: PP&A, 2005.
- HERNANDEZ, F. “De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual?” **Educación & Realidade** 30(2): 9-34, jul/dez 2006.
- HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Editora Objetivo, 2001.
- <http://www.inclusaodigital.gov.br/inclusão/noticia/IBGE-divulga-pesquisa-sobre-acesso-a-internet>. Acesso em: 11/08/08
- IBGE, **Inclusão digital**. Disponível em<
- KERN, M. L. B. **Imagem manual: pintura e conhecimento**. In FABRIS, A. KERN, M. L. B. (Org.). *Imagem e Conhecimento*. São Paulo. Ed. USP, 2006. p. 15-29.
- Lévy, P. **A inteligência coletiva**. Por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo. Loyola, 1999.
- _____. **O que é virtual**. São Paulo. Editora 34, 2005.
- _____. **As tecnologias da inteligência**. O futuro do pensamento na era da informática. São Paulo. Editora 34, 2004.

- LOPES, J. J. M. L. **Então somos mutantes**. 2003. 201 f. Tese (Doutorado em Educação) Universidade Federal Fluminense, [2003]. Disponível em <http://www.bdttd.ndc.uff.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=4>. Acesso em 25.06.07.
- MARTIN, W. B. e GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**. Petrópolis, Vozes, 2004.
- MARTINS, A. F. Conflitos e acordos de cooperação nos trânsitos das visualidades na educação escolar. In MARTINS R. (org.) **Visualidade e educação**. Coleção Desenrêdos. Goiânia: FUNAPE, 2008.
- MARTINS, A. F. Imagens do cinema, cultura contemporânea e o ensino de artes visuais. In OLIVEIRA, M. O. de (org.) **Arte, educação e cultura**. Santa Maria: UFSM, 2007.
- MARTINS, A. F. Cinema e ensino de artes visuais: questões para reflexão. In: **I Congresso de educação, arte e cultura**, 2007, Santa Maria. Anais do I Congresso de educação, arte e cultura. Santa Maria: Centro de Educação/UFSM, 2007. v. 1. publicação eletrônica.
- MARTINS, A. F; ELER, R. Imagens digitais: fluxos clandestinos em instituições escolares anacrônicas. In Anais do 17º Encontro Nacional da Associação de Pesquisadores em Artes Plásticas: Panorama da pesquisa em artes visuais. Florianópolis: ANPAP/UDESC, 2008. Disp. em <<http://www.anpap.org.br/2008/artigos/079.pdf>> Acesso em 5 de maio de 2009.
- MEDEIROS, M. **Fotografia e narcisismo**. O auto retrato contemporâneo. Lisboa. Assírio & Alvim, 2000.
- MITCHELL. W. J. T. **Mostrando el ver: uma crítica de la cultura visual**. 2003.
- PIRES, Rodrigo. **Narciso e a cultura do consumo**. JC On Line. Cultura. Disponível em <<http://jc.uol.com.br.152196.php>>. Acesso em 20.10.2007.
- Portal do MEC - **Parâmetros Curriculares Nacionais – Arte**. Disponível em <<http://www.mec.gov.br/sef/estrut2/pcn/pdf/livro06.pdf>> Acesso em 20/09/05.
- SILVEIRA, R. M. H. Identidades para serem exibidas – breve ensaio sobre o Orkut. In. SOMMER. L. H. e BUJES, M. I. E. **Educação e cultura contemporânea**. Articulações, provocações e transgressões em novas paisagens. Canoas. ULBRA, 2006 p. 137 a 150.

SIMÕES. R. F. **A Linguagem no Orkut e na sala de aula.** Desvelando um comportamento linguístico dos jovens. Revista Teias. 2007. Disponível em< [http://www.periodicos.proped.pro.br/index.php?journal=revistateias&page=article&op=viewFile&path\[\]=170&path\[\]=169](http://www.periodicos.proped.pro.br/index.php?journal=revistateias&page=article&op=viewFile&path[]=170&path[]=169). Acesso em: 03/01/08.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho.** Uma teoria da comunicação linear e em rede. Petrópolis. Vozes, 2002.

URBIETA, J. F. **O papel da tecnologia na educação.** In. CAPISANI D. (org.). Educação e arte no mundo digital. Campo Grande, MS: AEAD/UFMS, 2000 p. 205 a 211.

Sites Visitados

www.camara.gov.br

www.bdtd.ndc.uff.br

www.google.com

www.ibge.gov

www.inclusaodigital.gov

www.mec.gov.br

www.orkut.com

www.priberam.pt

www.ufcg.edu.br

www.youtube.com

APÊNDICE

1 - Roteiro de entrevista - grupo focal

Este roteiro serviu como um suporte para desenvolver o diálogo, bem como as discussões que se seguiram. A medida que novas informações surgiam, originadas destas, introduzi questões que deram continuidade ao relatório, para colhimento de dados.

Roteiro de discussão:

Qual a importância de ter página no orkut?

Que imagens vocês colocam em suas páginas?

Quem produz as imagens?

Do que tratam?

Qual critério de escolha?

Qual a rotatividade?

Quanto tempo ficam no ambiente?

O que vocês consideram uma imagem legal para inserir no orkut?

Para que colocar essas imagens no orkut?

Análise que faz dos perfis dos amigos?

O que é paia no orkut?

O que é legal?

O que é diferente?

O que é igual ao seu?

Qual frequência visita outros perfis?

Se envolvem com outros perfis ou só com o de vocês?

Como vocês organizam os álbuns?

De onde são as fotos?

Onde vocês tiram mais retrato?

E na escola, como é?

Onde na escola se tira foto?

Em casa, onde?

Com que equipamento?

Quem está nas fotos?

Porque escolher umas e outras não?

Como é capturar imagens na escola?

Como é transgredir normas?

2 - Roteiro de entrevista - Everton

No caso de Everton as questões também se dirigiram às experiências anteriores. As questões que embasaram nosso diálogo foram:

Quais são as lembranças mais pontuais que tem do trabalho entre bairro e escola?

Quais impressões foram mais fortes e ficaram desta experiência?

Você possui aparelho na linguagem digital? Qual?

Você faz fotografias de algum aparelho digital?

Algo mudaria em nossa experiência, de coleta de imagens se tivéssemos câmeras digitais ou aparelhos com câmera?

Quais as diferenças você pontua da câmera analógica e a digital?

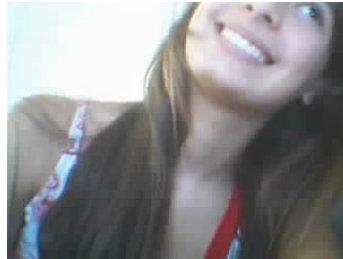
Você é frequente em sua página no *orkut*?

Qual sua frequência em inserir e mudar as fotos dos álbuns?

Quais relações mantêm na plataforma?

Qual sua opinião sobre o *orkut*?

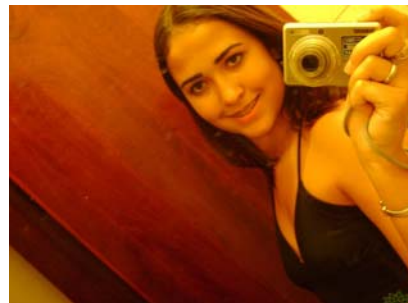
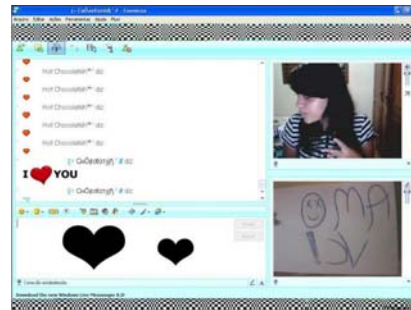
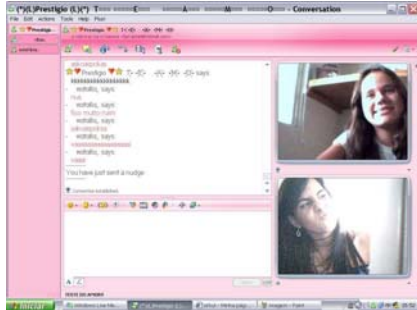
Arquivo de imagens da pesquisa





Imagens dos álbuns da plataforma *orkut* de estudantes não selecionados para desenvolvimento sistemático da pesquisa







TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado(a) para participar, como voluntário(a), de uma pesquisa. Após receber os esclarecimentos e as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável.

Em caso de recusa, você não será penalizado(a) de forma alguma. Em caso de dúvida, você pode procurar o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Goiás, pelo telefone 3521-1075 ou 3521-1076.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

Título do Projeto: **IMAGENS DE INTERADORES E NARCISOS NAS PRATELEIRAS DO CIBERESPAÇO**

Pesquisador Responsável: Prof^a. Dr. Alice Fátima Martins

Pesquisadores participantes: Mestranda Rogéria Eler Silva

Telefones para contato (inclusive ligações a cobrar)::

62-3539-1668 / 8184-1306 / 9693-3565 / 3521-1440 (Mestrado em Cultura Visual)

Descrição da pesquisa (conforme Res. CNS n.º 196/96 – IV.1. a, b, c, d, e, f, g, h, i; citados no Protocolo de Pesquisa – CEP/UFG).

O foco de discussão e investigação deste trabalho aponta para as imagens digitais geradas por meio de câmeras digitais e celulares, estabelecendo articulações do seu contexto sociocultural. Esses indivíduos que interagem, agentes dessas práticas, são jovens que encontraram um meio de unir o contexto escolar com suas vivências, são navegadores de um ambiente virtual denominado *ciberespaço*. Nesse cenário, o campo da cultura visual, como área de conhecimento, tem em pauta, dentre outros, os acontecimentos visuais que assinalam escolhas alternativas nas construções imagéticas dos sujeitos sociais, habitantes e agentes da cultura contemporânea em especial a plataforma do *orkut*.

Nome e Assinatura do pesquisador .

Rogéria Eler Silva

CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

CPF: 718.694.091-91

Eu, *Ciro G. Rezende Neto*, RG/ CPF/ abaixo assinado, concordo em participar do estudo **Imagens de interadores nas prateleiras do ciberespaço** como sujeito. Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pelo pesquisador(a) Rogéria Eler Silva sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade ou interrupção de meu acompanhamento/ assistência/tratamento.

Local e data *Goiânia 26/03/09*

Nome e Assinatura do sujeito: *Ciro Gonzaga de Rezende Neto*



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado(a) para participar, como voluntário(a), de uma pesquisa. Após receber os esclarecimentos e as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável.

Em caso de recusa, você não será penalizado(a) de forma alguma. Em caso de dúvida, você pode procurar o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Goiás, pelo telefone 3521-1075 ou 3521-1076.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

Título do Projeto: **IMAGENS DE INTERADORES E NARCISOS NAS PRATELEIRAS DO CIBERESPAÇO**

Pesquisador Responsável: Prof^a. Dr. Alice Fátima Martins

Pesquisadores participantes: Mestranda Rogéria Eler Silva

Telefones para contato (inclusive ligações a cobrar)::

62-3539-1668 / 8184-1306 / 9693-3565 / 3521-1440 (Mestrado em Cultura Visual)

Descrição da pesquisa (conforme Res. CNS n.º 196/96 – IV.1. a, b, c, d, e, f, g, h, i; citados no Protocolo de Pesquisa – CEP/UFG).

O foco de discussão e investigação deste trabalho aponta para as imagens digitais geradas por meio de câmeras digitais e celulares, estabelecendo articulações do seu contexto sociocultural. Esses indivíduos que interagem, agentes dessas práticas, são jovens que encontraram um meio de unir o contexto escolar com suas vivências, são navegadores de um ambiente virtual denominado *ciberespaço*. Nesse cenário, o campo da cultura visual, como área de conhecimento, tem em pauta, dentre outros, os acontecimentos visuais que assinalam escolhas alternativas nas construções imagéticas dos sujeitos sociais, habitantes e agentes da cultura contemporânea em especial a plataforma do *orkut*.

Nome e Assinatura do pesquisador .

Rogéria Eler Silva

CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

CPF: 027.122.501-76

Eu, *Floreten Bruno Ribeiro Gonçalves* RG/ CPF/ abaixo assinado, concordo em participar do estudo **Imagens de interadores nas prateleiras do ciberespaço** como sujeito. Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pelo pesquisador(a) Rogéria Eler Silva sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade ou interrupção de meu acompanhamento/ assistência/tratamento.

Local e data

Goiânia, 27 de março de 2009.

Nome e Assinatura do sujeito:

Floreten Bruno Ribeiro Gonçalves



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado(a) para participar, como voluntário(a), de uma pesquisa. Após receber os esclarecimentos e as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável.

Em caso de recusa, você não será penalizado(a) de forma alguma. Em caso de dúvida, você pode procurar o Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Goiás, pelo telefone 3521-1075 ou 3521-1076.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

Título do Projeto: **IMAGENS DE INTERADORES E NARCISOS NAS PRATELEIRAS DO CIBERESPAÇO**

Pesquisador Responsável: Prof^a. Dr. Alice Fátima Martins

Pesquisadores participantes: Mestranda Rogéria Eler Silva

Telefones para contato (inclusive ligações a cobrar)::

62-3539-1668 / 8184-1306 / 9693-3565 / 3521-1440 (Mestrado em Cultura Visual)

Descrição da pesquisa (conforme Res. CNS n.º 196/96 – IV.1. a, b, c, d, e, f, g, h, i; citados no Protocolo de Pesquisa – CEP/UFG).

O foco de discussão e investigação deste trabalho aponta para as imagens digitais geradas por meio de câmeras digitais e celulares, estabelecendo articulações do seu contexto sociocultural. Esses indivíduos que interagem, agentes dessas práticas, são jovens que encontraram um meio de unir o contexto escolar com suas vivências, são navegadores de um ambiente virtual denominado *ciberespaço*. Nesse cenário, o campo da cultura visual, como área de conhecimento, tem em pauta, dentre outros, os acontecimentos visuais que assinalam escolhas alternativas nas construções imagéticas dos sujeitos sociais, habitantes e agentes da cultura contemporânea em especial a plataforma do *orkut*.

Nome e Assinatura do pesquisador .

Rogéria Eler Silva

CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

CPF- 036-042-333-40

Eu, Amanda Caetano M. Mendes, RG/ CPF/ abaixo assinado, concordo em participar do estudo **Imagens de interadores nas prateleiras do ciberespaço** como sujeito. Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pelo pesquisador(a) Rogéria Eler Silva sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade ou interrupção de meu acompanhamento/ assistência/tratamento.

Local e data

Goiânia 26/03/09. CPF-

Nome e Assinatura do sujeito:

Amanda Caetano M. Mendes

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)