

ÉRIKA NOGUEIRA MENEGON

**IMAGENS E NARRATIVAS MUDIÁTICAS: ANÁLISE DOS VÍDEOS DO
*YouTube***

MARÍLIA – SP
2013

ÉRIKA NOGUEIRA MENEGON

**IMAGENS E NARRATIVAS MUDIÁTICAS: ANÁLISE DOS VÍDEOS DO
*YouTube***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Filosofia e Ciências, da Universidade Estadual Paulista – UNESP – Campus de Marília, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Educação.

Área de concentração: Ensino na Educação Brasileira.

Linha de Pesquisa: Abordagens Pedagógicas do Ensino de Linguagens.

Orientador: Prof. Dr. Juvenal Zanchetta Júnior

Agência Financiadora: Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq

MARÍLIA – SP
2013

ÉRIKA NOGUEIRA MENEGON

**IMAGENS E NARRATIVAS MIDIÁTICAS: ANÁLISE DOS VÍDEOS DO
*YouTube***

Dissertação para obtenção do título de Mestre em Educação, da Faculdade de Filosofia e Ciências, da Universidade Estadual Paulista – UNESP – Campus de Marília, na área de concentração Ensino na Educação Brasileira.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: _____

Dr. Juvenal Zanchetta Júnior
Faculdade de Ciências e Letras – UNESP – Assis/SP

2º Examinador: _____

Dr^a. Raquel Lazzari Leite Barbosa
Faculdade de Ciências e Letras – UNESP – Assis/SP

3º Examinador: _____

Dr. Sergio Fabiano Annibal
Universidade do Oeste Paulista – UNOESTE – Presidente Prudente/SP

Marília, 26 de fevereiro de 2013.

Menegon, Érika Nogueira.

M541a Imagens e narrativas midiáticas: análise dos vídeos do YouTube. – Marília, 2013.

152 f. ; 30 cm.

Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Filosofia e Ciências, 2013.

Bibliografia: f. 102-107

Orientador: Juvenal Zanchetta Júnior.

1. YouTube (Recurso eletrônico). 2. Vídeo digital. 3. Conteúdo gerado pelo usuário. 4. Educação. I. Autor. II. Título.

CDD 371.39

Para Érico, Ivone, Andréia, Kauã,
Marcílio, Élcio e Ronaldo.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de deixar registrada minha gratidão por pessoas que contribuíram para que este trabalho chegasse ao presente estágio:

a minha mãe, Ivone Nogueira Menegon, por cada dia dedicado a minha educação, pelas noites que passou ao meu lado me aconselhando ou simplesmente ouvindo minhas angústias, pela atenção e empenho que sempre demonstrou por meus projetos, e por me ensinar que não há nada mais precioso que a família. Obrigada pelos abraços sinceros, por segurar a minha mão em todos os momentos, e me levar aos lugares mais seguros;

ao meu pai, Érico Celso Menegon, por sempre estar presente em minha vida, por ser um companheiro de jornadas, e por me ensinar a ter esperança. Obrigada por me compreender, e me completar;

a Andréia Nogueira Menegon, por ser mais que irmã, ser minha amiga. Dentre todos os agradecimentos que lhe devo, agradeço por, juntamente com Luís Rodrigo Silva, presentear nossa família com a chegada de Kauã Silva Menegon. Agradeço ao meu sobrinho, Kauã, por me ensinar o que é ser feliz;

a MariaVera Gutierrez Hack, pelos incentivos em minha formação, e pelo comprometimento com que sempre tratou os meus dilemas;

a Juvenal Zanchetta Junior, por depositar tanta confiança em uma jovem confusa que pouco conhecia, pelas conversas enriquecedoras, e pelos ensinamentos preciosos que me fizeram crescer. Agradeço por ter se tornado um amigo extremamente valioso para mim;

a Raquel Lazzari Leite Barbosa e Sérgio Fabiano Annibal, pelas importantes considerações feitas no Exame de Qualificação;

a Odila Dal Bem, pela atenção, educação e carisma com que sempre atendeu aos meus pedidos, e por sua paciência ao resolver os mais diversos assuntos nos quais solicitei sua ajuda;

a Auro Sakuraba e Cleomar Sotta, pelo tempo e disposição que sempre dedicaram em minhas buscas por materiais bibliográficos;

a Derlei Alberto dos Santos, pelos incentivos, e pelo carinho e prontidão com que sempre me atendeu para tratar de assuntos das mais diversas áreas;

aos meus amigos Aniele Vilela, Rodrigo Galindo, Patrícia Mayumi Yamashita e Juliana Bonifácio, por serem especiais o suficiente para alegrar os quatro anos de graduação. Agradeço por cada momento que vivemos juntos, e por me proporcionarem os melhores momentos de minha vida;

a Angélica Maria dos Santos, pelas longas e intensas conversas que tivemos, pelos momentos marcantes em que estive presente, e por me fazer seguir adiante;

ao CNPq por financiar o segundo ano desta pesquisa,

Por fim, a todos os professores, amigos e familiares que marcaram minha trajetória acadêmica e minha vida pessoal, compartilhando seus ensinamentos e valores.

RESUMO

Propõe-se a análise de características narrativas de vídeos publicados no *site YouTube*, tendo, como objetivo de fundo, gerar subsídio para o enfrentamento pedagógico dessa ferramenta tecnológica contemporânea. Foram selecionados 20 vídeos entre os mais assistidos nos meses de abril, maio, junho e julho de 2012, produzidos por usuários não ligados à indústria do entretenimento. Três categorias principais nortearam a análise: elementos de estória, recursos de narrativa e características de edição. Entre as características mais evidentes, está o fato de que as narrativas têm como substrato representações comuns da vida diária e privada, de registros familiares e de ritos de passagem. Quanto ao formato, as narrativas ainda se realizam como evento contínuo, com pouca ou nenhuma interferência de recursos de edição. O exibicionismo atravessa boa parte dos vídeos, de maneira explícita ou implícita.

Palavras-chave: *YouTube*; Produção; Narrativa; Práticas sociais; Educação.

ABSTRACT

The objective of this paper is to analyze the narrative features of published videos on YouTube website, having as secondary goal produce resources to the pedagogical confront of this contemporary technological tool. Were selected twenty videos among the most watched in the months of April, May, June and July of 2012, produced by users not linked to the entertainment Industry. Three main categories guided the analysis: story elements, features of narrative and editing features. Among the most prominent characteristics, it is the fact that the narratives have as raw material representations of private everyday life, from familiar records and rites of passage. About the format, the narratives still realize as some continuous events, with less or nothing interference of editing features. The exhibitionism is presented in most of the videos, either explicitly or implicitly so.

Key-words: *YouTube*; Production; Narrative; Social practices; Education.

SUMÁRIO

Introdução.....	12
Capítulo 1 – Educação e Tecnologias	
1.1 Parâmetros Curriculares Nacionais.....	16
1.2 Curso de Formação Específica para Professores.....	18
1.2.1 Sociedade conectada e Cultura Digital.....	18
1.2.2 O papel do educador.....	19
1.2.3 Propostas de trabalho.....	20
1.2.4 Sobre o <i>YouTube</i>	21
1.3 Contextualização da pesquisa.....	22
Capítulo 2 – Cultura participativa e o início da era <i>Broadcast Yourself</i>	
2.1 Inovação ou renovação? O processo de criação do <i>YouTube</i>	25
2.2 <i>First Person Media</i> e o fascínio pela imagem.....	28
2.3 Descrição estrutural e funcional da plataforma.....	32
2.4 Profissão <i>Youtuber</i> e a economia intelectual.....	36
2.5 Traços do processo de institucionalização do <i>YouTube</i>	38
2.6 Os índices de popularidade dos vídeos e a configuração do <i>site</i>	41
Capítulo 3 – No campo, no mar ou na cidade: narrativas e as eras midiáticas	
3.1 As “narrativas clássicas”.....	45
3.2 Romance e jornalismo.....	48
3.3 As narrativas visuais.....	52

3.4 Gêneros e textos: apontamentos para uma reflexão acerca das “novas narrativas”.....	55
-----------------------------------------------------------------------------------------	----

Capítulo 4 – Descrição dos procedimentos de pesquisa

4.1 Percurso da pesquisa e metodologia.....	59
4.2 Procedimento de seleção e coleta de dados.....	62
4.3 Perfil da amostragem.....	65
4.4 Categorias de análise.....	67
4.5 Descrição das categorias.....	69
4.5.1 Elementos de estória.....	69
4.5.2 Recursos de narrativa.....	72
4.5.3 Características de edição.....	75
4.6 Procedimentos de análise.....	78

Capítulo 5 – Análise dos vídeos

5.1 Considerações acerca da análise dos vídeos.....	80
5.2 Aspectos de conteúdo e de forma entre os vídeos.....	82
5.2.1 Conteúdo.....	82
5.2.2 Temas.....	82
5.2.3 Elementos formais: aspectos estruturais das narrativas.....	89
5.3 Padrão hiperpúblico.....	94

Considerações finais.....	96
----------------------------------	-----------

Referências bibliográficas	102
-----------------------------------------	------------

Anexo.....	108
-------------------	------------

Introdução

A década de 1990 representa para muitos estudiosos o prelúdio de uma revolução - a revolução digital -, anunciando tempos em que novos meios de comunicação eliminariam os antigos; em que o computador destruiria a cultura de massa e todo o conteúdo das mídias estaria disponível em um único lugar, em uma única “caixa preta” (JENKINS, 2009b). É nesse cenário de expectativas e especulações que se materializa a realidade atual, definida por Jenkins (2009b) como a era da cultura da convergência. Entendida como uma situação em que “múltiplos sistemas de mídia coexistem e em que o conteúdo passa por eles fluidamente” (JENKINS, 2009b, p.377), a cultura da convergência representa ainda um processo de transformação cultural.

O mito dos portais - difundido em narrativas fantásticas no cinema, na televisão e na literatura - capazes de ‘teletransportar’ indivíduos a qualquer parte do mundo, a outras épocas e outras histórias, pode ser representado pelo que é e faz, atualmente, a internet. Mesmo que as diversas “gerações de mídia” existam no mesmo espaço, não há como ignorar a dimensão e a relevância que a *world wide web*, juntamente com as novas tecnologias, exerce sobre a sociedade atual. De consumidores a (co)produtores, a condição de espectador se torna acessória em um ambiente no qual se manifestam as mais diversas formas de participação criativa. Mas de que maneira os indivíduos lidam com esse “poder”?

Silverstone (2005) defende que ainda que mudanças e avanços tecnológicos ocorram, não há como confundir a velocidade da mudança de “mercadorias” com a velocidade da mudança social e cultural. Portanto, quais são as marcas desse processo contínuo de transformação nas escolas públicas brasileiras? Qual a abordagem feita em sala de aula quanto aos aspectos e possibilidades da cultura participativa? Questionamentos como estes direcionaram a pesquisadora à delimitação de um tema dentre as inúmeras possibilidades representativas dos tempos atuais: as narrativas visuais nos vídeos do *YouTube*. Em que pese o interesse da pesquisadora pelo ambiente virtual e, principalmente, pelo *site* em questão, a definição do objeto de estudo seguiu-se ainda a outro fator determinante. Ainda em tempos de incerteza e de busca por um tema a ser estudado, um vídeo disponibilizado no próprio *YouTube*, de uma conferência realizada pela pesquisadora Lúcia Santaella, trouxe a seguinte mensagem: “[...] onde quer que uma narrativa audiovisual estiver, ela será filha do cinema. Onde quer que um carnaval de gêneros estiver será filho da televisão. As tecnologias vão

mudando, as linguagens sonham com a eternidade”¹. A partir dessa afirmação, surgiu o desejo de compreender como as linguagens se apresentam em um meio construído, principalmente, pela contribuição de sujeitos que por muito tempo apenas conviveram com a imposição de linguagens.

Nesse contexto, pretende-se analisar tanto as estruturas composicionais dos vídeos do *YouTube*, como os comportamentos intrínsecos ao agir narrativo de usuários comuns. O principal objetivo desta pesquisa é reunir elementos que possibilitem uma observação acerca dos usos que os indivíduos fazem de uma ferramenta revolucionária como o *YouTube*, e oferecer dados que contribuam com as atuais discussões e reflexões acerca dos papéis desempenhados pela escola quanto às novas práticas sociais e culturais que surgiram com as tecnologias. A seguir serão descritas as etapas que fizeram parte desse percurso.

O capítulo 1 apresenta dados acerca da relação educação e tecnologias. Nesse capítulo, faz-se uma breve descrição quanto às informações contidas em documentos oficiais escolares, como os PCNs (BRASIL, 1998), a abordagem do assunto em um curso de formação oferecido aos professores ingressantes na rede pública de educação do estado de São Paulo e uma síntese dos principais trabalhos que vêm sendo desenvolvidos na área de Educação e Comunicação.

O capítulo 2 se inicia com uma história: a origem do *YouTube*. Ao perscrutar por vestígios de um dos principais *sites* da era *Broadcast Yourself*, pretende-se descrever as principais tendências que influenciaram sua criação e que contribuem com a instituição da mais popular comunidade de compartilhamento de vídeos. Projetos desenvolvidos antes mesmo do lançamento oficial do *YouTube*, anunciavam a chegada de tempos em que o fascínio pela imagem e pelo registro superariam as limitações sociais e tecnológicas impostas as mais diversas esferas sociais.

Contrariando um passado não tão distante em que o acesso às mídias era limitado e restrito à participação passiva de seus “consumidores”, o *Youtube* é exemplar de como as novas Tecnologias da Informação e Comunicação estão inseridas na realidade atual. Representante da cultura *web 2.0*, o *YouTube* é examinado como ferramenta que viabiliza não só a interação, mas a inserção do usuário na chamada cultura participativa. O trabalho colaborativo dos usuários do *YouTube*, além de ser fator predominante e decisivo para sua existência, constitui-se como fonte para o surgimento de atividades que remodelam os padrões

¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bP2maOFRrRE>>. Acesso em: 17 jun. 2011.

de organização e participação socioeconômica. Um dos exemplos observados durante a coleta de dados é o processo de monetização, descrito neste capítulo, além de outros fenômenos como os vídeos virais e as possíveis influências que as ferramentas do *site* mantêm sobre a popularidade de seu conteúdo.

A partir do levantamento de características do *YouTube*, como forma de contextualizar o leitor quanto ao ambiente de ocorrência do conteúdo a ser analisado, o capítulo 3 é dedicado à introdução e explanação da questão narrativa. À luz das obras de autores como Benjamin (1985), Forster (1969) e Sodré (2009), a narrativa é abordada como elemento marcante ao longo da evolução humana. Da tradição oral às páginas de um romance ou em notícias jornalísticas, a narrativa mantém perene sua qualidade de angariar novas audiências.

No Capítulo 4 é feita uma exposição quanto aos procedimentos metodológicos adotados e as principais etapas de seleção e análise do objeto de estudo. Definida como uma abordagem qualitativa com foco na análise documental, a pesquisa enfatiza exclusivamente o conteúdo gerado por usuários e desvinculado de propagandas publicitárias ou oriundo de outras mídias (televisão, por exemplo). Nessa condição, faz-se um breve relato sobre os mecanismos de categorização do *site* e os procedimentos de seleção dos dados que foram efetivamente adotados, resultando em um campo amostral de 200 vídeos. Em seguida são descritas as categorias estipuladas previamente pela pesquisadora, como forma de reunir os vídeos segundo elementos similares, e que compõem os perfis da amostragem. Os elementos de análise foram organizados com base nos trabalhos desenvolvidos por Barthes (1984), Joly (1996), Campos (2007), Block (2010) e distribuídos em três categorias: elementos de estória, recursos de narrativa e características de edição.

O capítulo 5 traz a análise dos 20 vídeos selecionados como mais representativos do conjunto maior. Com base nos trabalhos de Leite (1993) e Lipovetsky (2004) foram observados os principais comportamentos e características que compõem a produção dos usuários do *YouTube*. Pode-se observar neste capítulo que os elementos presentes nas representações sociais ainda possuem com substrato a vida diária e o espaço privado. A família, por exemplo, permanece como uma das temáticas mais revisitadas ao longo da história social e cultural do homem. Ao lado dessa característica, está a valorização e a superexposição de indivíduos e de suas vidas íntimas. A espetacularização da vida privada e dos acontecimentos diários torna-se uma das características mais evidentes na sociedade hipermoderna (LIPOVETSKY, 2004).

Nas considerações finais, os resultados da análise são discutidos em relação ao processo de letramento digital segundo Livingstone (2004). Para elucidar a relação educação e tecnologias que se pretende enfatizar neste trabalho são apresentadas algumas ideias discutidas por Fischer (2006) acerca do trabalho pedagógico com a televisão em sala de aula. Com base nas proposições da autora é apresentado um roteiro de trabalho para se observar e refletir possíveis questões a serem abordadas em ambiente escolar quanto às narrativas do *YouTube*.

Capítulo 1 – Educação e Tecnologias

Nessa primeira etapa da pesquisa, faz-se a exposição de elementos presentes em documentos oficiais que versam sobre questões de ensino e tecnologias, além de estudos recentes realizados na área de Educação e Comunicação. Dessa forma, pretende-se não só contextualizar o leitor, como oferecer informações que contribuam com um processo reflexivo ao longo deste trabalho.

1.1 Parâmetros Curriculares Nacionais

Os recursos tecnológicos e as tecnologias da comunicação e informação são destacados nos PCNs (BRASIL, 1998) como elementos transformadores de uma sociedade que se encontra em meio à criação de novas formas de comunicação e de produção de conhecimento. Ainda que as mudanças provocadas acarretem em transformações “na consciência individual, na percepção de mundo, nos valores e nas formas de atuação social”, a realidade nacional ainda está longe de corresponder a uma sociedade tecnológica (BRASIL, 1998, p.136). Ao compreender características culturais e socioeconômicas que fazem da sociedade brasileira um país de desigualdades, os esforços pretendidos nos PCNs reforçam a importância de uma educação voltada “às novas necessidades da vida moderna” (BRASIL, 1998, p.138).

Nesse contexto, o movimento de valorização da tecnologia na educação tem, como um dos principais eixos orientadores, o trabalho. Como pode ser observado nos PCNs, há uma preocupação explícita quanto às alterações substanciais ocorridas no mercado de trabalho e que, conseqüentemente, exigem alterações no perfil do trabalhador. A educação se torna responsável pelas demandas atuais, as quais:

[...] exigem que a escola ofereça aos alunos sólida formação cultural e competência técnica, favorecendo o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e atitudes que permitam a adaptação e a permanência no mercado de trabalho, como também a formação de cidadãos críticos e reflexivos, que possam exercer sua cidadania ajudando na construção de uma sociedade mais justa [...] (BRASIL, 1998, p.138).

Ao fazer com que jovens estudantes se apropriem das tecnologias e dos sem-número de possibilidades que essas oferecem, a escola desempenha também outros dois papéis abordados nos PCNs (BRASIL, 1998, p.139): a) ensinar os alunos a se relacionar de maneira

seletiva e crítica com o universo de informações a que têm acesso no seu cotidiano; b) contribuir para a formação de indivíduos ativos e agentes criadores de novas formas culturais. Sobre o primeiro papel, encontra-se definido no parecer do Conselho Nacional de Educação (CNE/CEB Nº:11/2010) que a inclusão digital deve contribuir com a transformação de alunos em consumidores críticos dos produtos oferecidos por esses meios.

O computador, conforme estabelecido nos PCNs (BRASIL,1998), permite a criação de novas formas de trabalho e ambientes de aprendizagem em que os alunos podem realizar diferentes atividades: pesquisar, fazer antecipações e simulações, confirmar ideias prévias, experimentar, criar soluções, construir novas formas de representação mental e interagir em rede. Definido como um instrumento de mediação, o computador é destacado pelas oportunidades que oferece em sala de aula. Destacam-se, principalmente, os *softwares* que auxiliam no ensino de linguagens (operações matemáticas, físicas ou químicas, por exemplo), fazendo da tecnologia um instrumento capaz de aumentar a motivação dos alunos.

Ainda que a utilização de computadores nas escolas públicas não seja definida como uma forma de planejar aulas “com efeitos especiais” (BRASIL, 1998, p. 147), a tecnologia permanece relacionada ao currículo escolar. O segundo papel a ser desempenhado pela escola (formar indivíduos ativos e agentes criadores de novas formas culturais) se encontra em um plano aparentemente secundário, pois os aspectos observados nos PCNs (BRASIL,1998) remetem a uma valorização dos recursos tecnológicos como instrumentos para a aprendizagem. A relação idealizada entre escola e tecnologia enfatiza o valor que esta possui como recurso didático, voltada principalmente à prática escolar.

Com o objetivo de reunir outros elementos que enriqueçam esta etapa da pesquisa serão apresentados a seguir fatores observados no curso de formação oferecido aos professores ingressantes na rede estadual de ensino de São Paulo no ano de 2012. Os aspectos destacados levarão em conta à abordagem feita a partir da relação escola/professor e tecnologias.

1.2 Curso de Formação Específica para Professores

O curso de formação² específica voltado aos professores ingressantes na rede estadual de ensino fez parte de uma ação entre a Secretaria da Educação do Estado de São Paulo e a

² O curso destinado aos Professores de Educação Básica II é de acesso restrito aos professores convocados mediante classificação em concurso público ocorrido no ano de 2010. O curso contou com apenas três encontros

Escola de Formação e Aperfeiçoamento dos Professores do Estado de São Paulo “Paulo Renato Costa Souza”. O curso, como etapa obrigatória no processo de efetivação de docentes, dividia-se em duas etapas. A primeira etapa, definida como núcleo básico e comum a todos os ingressantes, versava sobre questões relativas à prática pedagógica em âmbito escolar. A segunda etapa trazia conteúdos relativos à área específica de atuação do professor cursista, o que retornou em uma abordagem especificamente voltada à Língua Portuguesa (campo de atuação da autora da presente pesquisa).

Dentre os 18 módulos em que foram apresentados conteúdos e atividades aos professores, apenas dois trouxeram uma abordagem específica quanto às oportunidades e os deveres do educador frente às novas tecnologias. A título de contextualização dos tempos enfrentados em âmbito escolar, o computador é novamente destacado como marco inicial de uma era tecnológica. Segundo informações do curso, as escolas teriam começado a se interessar e a utilizar microcomputadores a partir da década de 1960, principalmente na área administrativa e, somente no final da década de 1970, na área pedagógica com o oferecimento de cursos de computação aos alunos.

Enquanto nos PCNs (BRASIL,1998) se fala de recursos técnicos, principalmente, como instrumentos de ensino, o curso oferecido aos professores aborda a questão da tecnologia voltada às novas formas de informação e comunicação. Para tornar esta etapa da pesquisa mais didática, os principais aspectos referidos durante o curso serão apresentados em tópicos.

1.2.1 Sociedade conectada e Cultura digital

A abordagem presente no curso faz referência ao impacto gerado pelas novas tecnologias de informação e comunicação (TICs) e sua relação com o ensino em geral. Os cursistas são levados a compreender a importância de se estabelecer um espaço de ensino e aprendizagem conectado às novas práticas sociais. Dentre os sem-número de dispositivos tecnológicos à disposição dos indivíduos, manter a sala de aula “desconectada” do mundo digital é retratado como uma tarefa impossível de ser praticada.

presenciais. O primeiro foi destinado à apresentação do ambiente virtual aos professores e apresentação dos principais procedimentos de interação que os cursistas deveriam realizar. Os outros dois encontros tiveram como objetivo promover discussões em grupo acerca dos conteúdos abordados no ambiente virtual. As atividades realizadas em ambiente virtual eram observadas e comentadas por um tutor, com exceção dos questionários que eram avaliados pelo próprio sistema.

A realidade social com as novas tecnologias passa a ser considerada como geradora de mudanças também na cultura escolar. Segundo a fala de Léa Fagundes, disponibilizada no formato de *podcast* em uma das aulas, o desenvolvimento do currículo pautado na integração das TICs prioriza a cultura digital como uma nova cultura. Isso significa dizer que a cultura escolar não deve integrar a cultura digital a serviço da conservação do passado ou da tradição escolar. Moran (2004), em um dos textos indicados aos cursistas, aborda essa questão:

O cinema, o rádio, a televisão trouxeram desafios, novos conteúdos, histórias, linguagens. Esperavam-se muitas mudanças na educação, mas as mídias sempre foram incorporadas marginalmente. A aula continuou predominantemente oral e escrita, com pitadas de audiovisual, como ilustração. Alguns professores utilizavam vídeos, filmes, em geral como ilustração do conteúdo, como complemento. Eles não modificavam substancialmente o ensinar e o aprender, davam um verniz de novidade, de mudança, mas era mais na embalagem. (MORAN, 2004, p.246).

Como dito pelo autor, as tecnologias devem ser exploradas à medida que se constituem como novos desafios didáticos, o que não envolve apenas seu caráter instrumental, mas as mensagens e contextos implicados no processo. Esses, dentre outros elementos, são apresentados de maneira a criar no educador uma consciência crítica e reflexiva quanto as suas práticas relativas à cultura digital em ambiente escolar. Delimitando dessa forma um dos principais responsáveis pelas transformações pretendidas em sala de aula: o professor.

1.2.2 O papel do educador

Se por um lado a presença de lousas digitais, laboratórios de informática, projetores de mídia e *netbooks* soa como utópica, por outro “os educadores muitas vezes se sentem inseguros para exercerem a função nesse novo perfil, pois não receberam formação profissional nem tampouco vivenciaram, como alunos, nada parecido com o que está sendo exigido no momento”(SEE, 2012, módulo 5).

A era da informação e da cultura digital acaba por redefinir os papéis na educação; o professor, como mediador, já não possui mais a tarefa de levar informação para a sala de aula. “O professor é o que orienta e o aluno deve se autoensinar [...], deve-se criar a mentalidade de um pesquisador” (SEE, 2012, módulo 18). Em relação ao manuseio das novas tecnologias, os esforços para que ocorram mudanças substanciais no cenário escolar atual se dividem em quatro etapas: a) integrar os meios de comunicação nas escolas; b) preparar os professores para utilização do computador e da internet; c) familiarização com o computador, com seus

aplicativos e com a internet; d) auxiliar os professores na utilização pedagógica da internet e dos programas multimídia. Interessante notar que a etapa de familiarização do professor com o computador e a internet é pautada em aprender a fazer uma utilização desses recursos em dois níveis. O primeiro, definido como nível básico, compreende sua utilização como ferramenta; enquanto que ao atingir o nível avançado, o professor deve ser capaz de dominar as ferramentas da *web* e do e-mail, realizar pesquisas no *search*, participar de listas de discussão e construir páginas.

Se o papel do professor é formar sujeitos críticos, reflexivos e criativos quanto aos padrões correntes da sociedade dinâmica em que estão inseridos, há uma contradição entre discurso e prática que se anunciam. Em determinado momento, o curso faz referência direta a necessidade de criação de laboratórios de computadores conectados à internet com acesso livre aos alunos. No entanto, nesse espaço se torna “imprescindível a presença de monitores que orientem as pesquisas” (SEE, 2012, módulo 18). O que se observa, novamente, é a desarticulação entre ensino e tecnologia como prática social, priorizando um saber técnico que pode facilmente ser oferecido por monitores.

1.2.3 Propostas de trabalho

Além dos jogos eletrônicos que envolvem conteúdos a serem aprendidos em sala de aula (“Mapa Mundi” para Geografia; “Coleta Seletiva” para Ciências ou “O Enigma das Frações” para Matemática, por exemplo), o curso de formação de professores apresenta outras possibilidades de atividades que envolvem principalmente as oportunidades da *web 2.0*. O *blog*, por exemplo, é destacado pela capacidade de estabelecer uma conexão para além do espaço físico e do tempo escolar. O *blog* é descrito tanto como espaço para disponibilização de materiais eletrônicos, como para promover debates acerca dos temas estudados em sala de aula. Além disso, salienta-se a possibilidade de criação de *blogs* como meio de desenvolver trabalhos em grupo e fazer do aprendizado um processo colaborativo.

Uma das atividades voltadas exclusivamente ao conteúdo de Língua Portuguesa oferece a possibilidade de se fazer uso da linguagem observada em redes sociais (“internetês”) para abordar o conceito de variante linguística. Sobre os *sites* que disponibilizam vídeos “caseiros e profissionais”, o professor é orientado a propor aos alunos que pesquisem determinados temas. Segundo descrito no curso, essa pode ser “uma tarefa muito produtiva” (SEE, 2012, módulo 18).

Ao longo do curso de formação vários textos foram indicados como complemento às aulas, dentre esses está o “Manual de Ferramentas da *web 2.0* para Professores”. Organizado a partir de projetos apresentados no “Encontro sobre *web 2.0*”, na Universidade do Minho, o manual tem como objetivo abordar a utilização das ferramentas disponíveis em ambiente virtual em práticas educativas. Publicado e disponibilizado no *site* oficial do Ministério da Educação de Portugal³, o manual explora recursos como *blog*, *podcast*, *Dandlife*, *wiki*, *Movie Maker*, *Goowy*, *YouTube*, dentre outros. O tópico a seguir será dedicado à abordagem feita no manual quanto ao *YouTube* especificamente.

1.2.4 Sobre o *YouTube*

Antes de destacar os aspectos funcionais do *YouTube*, há no manual uma breve descrição quanto ao percurso inicial de criação do *site*. Após a apresentação de parte da história da plataforma e das políticas internas quanto à participação dos usuários na comunidade, faz-se a exposição das etapas essenciais ao início das atividades no *site*. Na primeira etapa são apresentados os passos que os novos usuários devem seguir para criação de uma conta no *site*. O envio e a interação com outros usuários da comunidade só é permitida aos sujeitos devidamente cadastrados no *YouTube*. Na segunda etapa, faz-se detalhadamente a apresentação de cada fase do processo de envio de vídeos ao *site*.

Destacado como uma ferramenta popular entre os jovens, propõe-se a exploração do *YouTube* a partir de uma prática educativa em que a base do processo de ensino aprendizagem seja a participação ativa dos alunos. Dessa forma, “basta torná-los autores ou coautores no processo de criação do vídeo para se conseguir um envolvimento ativo por parte do aluno na sua aprendizagem” (PORTUGAL, 2008, p. 27). Um exemplo prático citado no manual envolve o estudo realizado por Cruz e Carvalho (2007) cujo objetivo era observar o impacto da produção de vídeos no processo de ensino aprendizagem. Segundo a descrição presente no manual, após a pesquisa e elaboração dos vídeos no *Movie Maker* pelos próprios alunos, observou-se que além de pesquisar, cruzar informações, selecionar imagens e músicas, os alunos demonstraram maior interesse na disciplina e na prática de publicar trabalhos *online*. O

³ Disponível em: <www.crie.min-edu.pt>. Acesso em: 20 de jan. 2013.

caráter educativo da produção de vídeos também é destacado pela existência de outros *sites*, como o *TeacherTube*⁴, cujo conteúdo pode ser facilmente acessado por meio do *YouTube*.

Segundo o manual, a produção de vídeos ativa todos os sentidos dos alunos, por isso professores devem definir estratégias de utilização desse recurso em sala de aula. Sobre as possibilidades ofertadas pelo *YouTube*, faz-se necessário destacar aqui a reportagem da revista Nova Escola (PECHI, 2011). As “8 razões para usar o *YouTube* em sala de aula”⁵ apontadas pela reportagem são resumidas a: 1) compartilhar vídeos relevantes para o contexto escolar; 2) criar *playlists* com o material que deverá ser visto pelos alunos; 3) montar um acervo virtual com vídeos de projetos e discussões realizados em sala de aula; 4) utilizar as listas de reprodução (*playlists*) como uma forma de permitir que os estudantes explorem de maneira segura os temas trabalhados nas aulas; 5) disponibilizar vídeos de exercícios para que alunos com dificuldades resolvam no contraturno escolar; 6) elaborar uma apresentação de *slides* narrada para seu usada em sala; 7) incentivar os alunos a produzir e compartilhar conteúdo (por meio de câmeras digitais ou *smartphones* os alunos podem gravar experiências no laboratório de Ciências ou a gravação de um telejornal nas aulas de Língua Portuguesa, por exemplo); 8) permitir que os alunos deixem suas dúvidas registradas no espaço de comentários do canal.

Após esses apontamentos, quais elementos poderiam ser identificados quanto à prática escolar em relação à cultura digital? Estariam os projetos e políticas públicas educacionais em harmonia com os novos padrões sociais e culturais exigidos por uma sociedade “hipermoderna” (LIPOVETSKY, 2004)?

1.3 Contextualização da pesquisa

Considerando o material apresentado nos tópicos anteriores, vê-se que as tecnologias são tratadas predominantemente como meios a determinados fins escolares. Os recursos tecnológicos e até mesmo a internet são pensados e utilizados como suportes complementares às atividades que se desenvolvem em sala de aula. Ainda que o “Manual de Ferramentas da *web 2.0* para professores” exponha a necessidade de se formar autores de suas próprias produções a serem veiculadas em *sites* como o *Youtube*, o que se observa é que os

⁴ O *TeacherTube* possui diversos vídeos direcionados ao ensino/educação. No conteúdo veiculado pelo *site* podem ser encontrados vídeos sobre ciências, matemática e geografia, por exemplo. Disponível em: <<http://teachertube.com/>>. Acesso em: 21 jan. 2013.

⁵ Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/gestao-escolar/8-razoes-usar-youtube-sala-aula-647214.shtml>>. Acesso em: 10 out. 2012.

alunos/usuários limitam-se a fazer vídeos relacionados às temáticas selecionadas por professores ou ao registro e reprodução de aulas presenciais.

Pensar na relação a ser estabelecida entre escola e *YouTube*, ou entre educação e tecnologias não implica na construção de réplicas virtuais de escolas ou no desenvolvimento de plataformas voltadas à Educação a Distância (EaD). Iniciativas como a presente no canal *Khan Academy*⁶ ou *TeacherTube*, embora sejam de extrema relevância, não se caracterizam como objeto de enfoque desse trabalho. A abordagem que se pretende fazer envolve as tecnologias e suas funcionalidades como objeto de estudo nas escolas, e não como aparato ou complemento às aulas.

Estudos brasileiros atuais na área de Educação e Comunicação abordam a relação educação e tecnologia a partir de dois eixos principais: práticas concretas e práticas idealizadas. A primeira abordagem diz respeito aos estudos realizados acerca dos usos e comportamentos correntes entre jovens e professores que já possuem acesso aos recursos tecnológicos e ao ambiente virtual. Nesse âmbito, podem-se citar os trabalhos desenvolvidos por Saraiva e Kirchof (2012) acerca da produção da identidade infantil em *sites* de jogos, e Macedo (2012) cujo enfoque recai sobre os usos que as crianças fazem de redes sociais, como *Orkut* e *Facebook*. Como dito anteriormente, o professor acaba se tornando um dos elementos principais quanto o trabalho pedagógico que se objetiva empreender em sala de aula, justificando estudos como o desenvolvido por Fantin e Rivoltella (2010). Acerca dos usos das mídias e consumos culturais de professores, os autores revelam um importante dado: a presença marcante de tecnologias tanto em ambiente doméstico como escolar revela que os professores observados possuem acesso e navegam pela internet, no entanto, a maioria se autodefine mais como consumidora que produtora de conteúdo.

O segundo eixo é composto por pesquisas em sala de aula e reflexões acerca de práticas consideradas ideais a se pensar a relação educação e tecnologias. Nesse campo, podem-se citar os trabalhos desenvolvidos por Junqueira (2009), Guimarães et. al (2010), Soares e Valentini (2011) e Netto (2012). Ao abordarem o uso de tecnologias, *blogs* e textos multimidiáticos em sala de aula, os estudos contribuem com a definição de aspectos marcantes do cenário escolar atual: a) professores e alunos de escolas públicas veem a inclusão de tecnologias nas escolas como meio de sanar possíveis “atrasos” em relação a outras instituições sociais, e como forma de preparar o aluno para o mercado de trabalho (GUIMARÃES et al.,2010); b) o uso do computador e as pesquisas em ambiente virtual se

⁶ Disponível em: <<http://www.youtube.com/user/khanacademyportugues>>. Acesso em: 27 jan. 2013.

realizam como atividades complementares de estudos realizados em sala de aula (SOARES; VALENTINI, 2011).

Como pode ser observado, ainda que tratem de questões relacionadas aos usos de tecnologias em ambiente escolar e seus produtos, poucos trabalhos propõe o enfrentamento de questões relativas à análise estrutural das narrativas digitais, como as veiculadas pelo *YouTube*. Um exemplo a ser citado é a pesquisa desenvolvida por Almeida (2010) cujo objeto de análise se limitou aos padrões composicionais de vídeos musicais (videoclipes) produzidos por usuários do *YouTube*. Sendo assim, a presente pesquisa se insere em um ambiente ainda pouco explorado, mas que será observado na tentativa de reunir elementos que possibilitem seu enfrentamento em ambiente escolar como prática social e cultural.

Capítulo 2 - Cultura participativa e o início da era *Broadcast Yourself*

2.1 Inovação ou renovação? O processo de criação do *YouTube*

Desenvolvido por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, o *site* de compartilhamento de vídeos *YouTube* foi lançado oficialmente em 2005. Os jovens criadores, ex-funcionários do *site* de comércio on-line *PayPal*, aprimoraram o conceito de *upload* (ação de enviar conteúdo a ser disponibilizado em rede) de vídeos já existente na rede, tornando-o mais acessível aos usuários (BURGUESS; GREEN, 2009).

A acessibilidade e a participação *bottom-up*⁷ foram os princípios básicos que nortearam o desenvolvimento do *YouTube*, que utiliza o formato *Adobe Flash Player*⁸ para disponibilizar o conteúdo. Até a data de sua veiculação na internet, os *sites* que disponibilizavam o sistema de *upload* e *download* (ação de baixar conteúdo disponibilizado em rede) exigiam conhecimento técnico e aparato tecnológico requintado. Além disso, o processo lento de transferências (*in/out* ou de entrada e saída) também acabava por dar vantagem a conteúdos profissionais (televisão e cinema).

A maioria dos formatos tradicionais de programas para execução de mídias (como o *Windows Media Player*) necessita de uma instalação prévia de um *plugin*⁹ que faz o *download* do conteúdo. Estrategicamente, o formato utilizado pelo *YouTube* permite que usuários assistam ao vídeos sem baixá-los, bastando para isso apenas uma conexão com a internet.

Para Hartley (2009), ele teria sido o inventor do *YouTube*, não exatamente como ele é, mas de um projeto semelhante chamado *Youth Internet Radio Network*¹⁰ (YIRN) ou “Rede

⁷O termo *bottom-up* é utilizado no presente trabalho como uma forma de participação e, principalmente, produção de conteúdo que se diferencia do parâmetro *top-down*. Burgess e Green (2009) definem que “*Top-down* refere-se a uma atitude vertical descendente, enquanto *bottom-up*, uma vertical ascendente. Na pirâmide social ou econômica, o *top-down* refere-se à imposição das elites sobre as massas, e o *bottom-up* a vontade das massas sobre a das elites”.

⁸Segundo o *site* da *Adobe*, o *Adobe Flash Player* é um padrão para o fornecimento de conteúdo de alto impacto e rico para a *web*. Distribuído gratuitamente, o aplicativo é utilizado comumente em páginas *web* em propagandas animadas (*banners*), jogos e vídeos. No *YouTube*, o aplicativo permite que o usuário assista ao vídeo sem a necessidade de fazer o *download* prévio do conteúdo. Disponível em: <<http://www.adobe.com/br/software/flash/about/>>. Acesso em 5 dez. 2012.

⁹*Plugin* ou módulo de extensão é um programa instalado no navegador que permite a utilização de recursos não presentes na linguagem HTML, na qual são criadas as páginas com o objetivo de promover funcionalidades especiais ou específicas. Disponível em: <<http://br.mozdev.org/firefox/plugin>>. Acesso em: 5 dez. 2012.

¹⁰Desenvolvido entre 2003 e 2005 por John Hartley e sua equipe, o objetivo era encontrar uma maneira de proporcionar um espaço para a produtividade e criação individual associada à internet, combinando-a com a facilidade de acesso e a imaginação de outras pessoas. Na junção de elementos como facilidade, imaginação e qualidade associada à radiodifusão, o pesquisador tencionava desenvolver e propiciar aos jovens um contexto simples, semelhante ao ato de ouvir rádio.

Jovem de Rádio na Internet”. O projeto tinha como propósito estabelecer um elo entre jovens espalhados por todo o mundo, conectando-os por meio de um espaço em que pudessem publicar fotos, vídeos, músicas e interagir por meio de comentários.

A iniciativa fazia parte de uma pesquisa cujo foco era compreender o comportamento dos jovens na condição de “consumidores e produtores de novos conteúdos de mídia, especialmente com materiais feitos por seus pares” (HARTLEY, 2009, p.166). No plano teórico, Hartley e sua equipe iriam desenvolver um espaço no qual os jovens pudessem “largar as suas coisas”, que posteriormente seriam observadas por meio de pesquisa de ação etnográfica. Em meio a tantas questões, o *site Sticky.net* (“o lugar para você guardar suas coisas”) foi ao ar depois de certo tempo, no entanto, o grupo de crianças envolvidas na pesquisa já havia se dispersado e o projeto não foi adiante.

O YIRN, embora tenha falhado tecnicamente, conceitualmente atingiu um *status* que talvez nem tenha sido cogitado pelos criadores do *YouTube*. No início, mesmo a plataforma tendo sido projetada para facilitar a participação dos usuários na produção de conteúdo, pairava a incerteza sobre o conceito dessa ferramenta, sobre qual seria a sua verdadeira utilidade. O primeiro *slogan* do *site* “*Your Digital Video Repository*” (“Seu Repositório de Vídeos Digitais”) definia o *YouTube* como uma espécie de arquivo digital pessoal que ficaria disponível para todos que acessassem o *site*. Na página inicial constavam dicas sobre os elementos que poderiam compor o repositório: a) exiba seus vídeos favoritos para o mundo; b) faça vídeos de seus cães, gatos e outros bichos; c) publique em seu *blog* os vídeos que você fez com sua câmera digital ou celular; d) exiba seus vídeos com segurança e privacidade aos seus amigos e familiares no mundo todo (BURGUESS; GREEN, 2009).

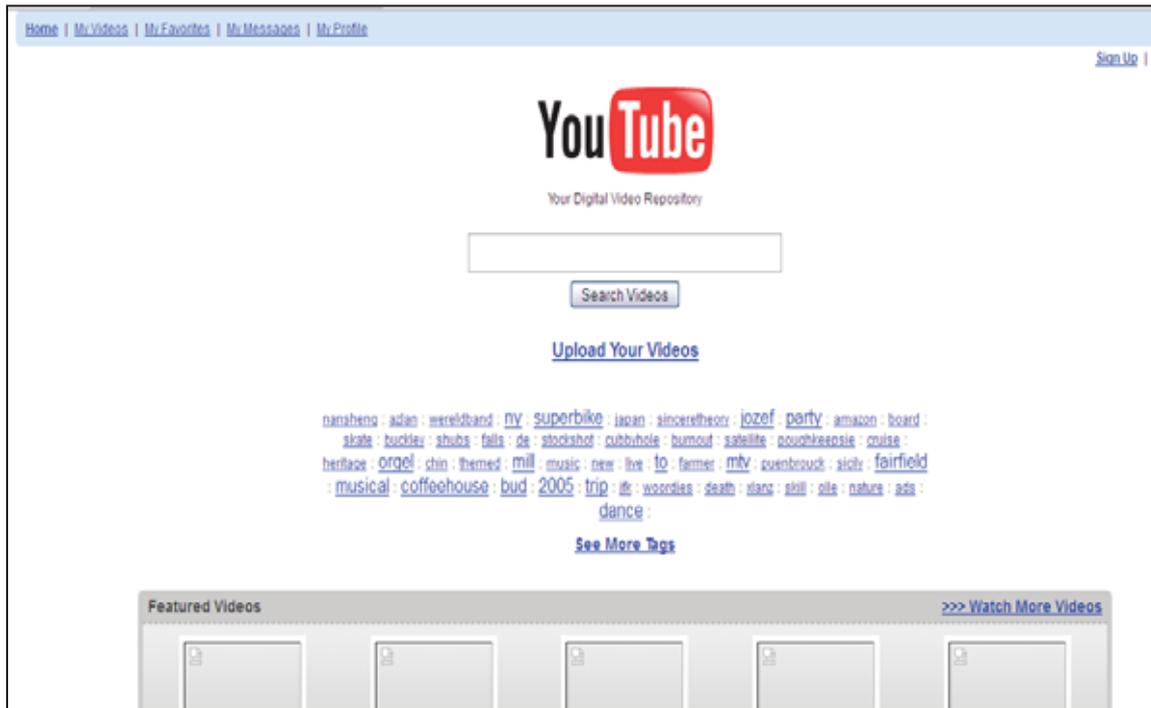


Figura 1 - Interface do YouTube em 1º jul. 2005 obtida por meio do banco de dados digital Wayback Machine. Fonte: <http://archive.org/web/web.php>.

Observa-se na figura 1, não apenas a falta de direcionamento ao usuário sobre a funcionalidade do sistema, como também o ainda pouco elaborado ambiente de navegação.

O primeiro vídeo da história do YouTube, intitulado “*Me at the zoo*”, mostra o próprio Jawed Karim, um de seus cofundadores, em um zoológico. O vídeo foi postado em março de 2005 e, com apenas 19s de duração, a filmagem atinge a marca de aproximadamente nove milhões de visualizações. Pouco à vontade em frente à câmera, o jovem Jawed diz: “Bem, aqui estamos nos elefantes, e uma coisa sobre esses carinhas é que eles possuem uma tromba muito, muito, muito longa. E isso é legal. E... isso é tudo que eu tenho a dizer.”¹¹

O vídeo inaugural exemplifica o espírito do projeto dos jovens criadores do YouTube: transmitir a si próprio. A delimitação do lema deu início à era *Broadcast Yourself* (algo como “Transmitir-se”), que, não coincidentemente, passou a ser o novo *slogan* do site. Segundo Burgess e Green (2009), a mudança conceitual de recurso de armazenamento pessoal para

¹¹ Do original: “Well, here we are at the elephants, and one thing about this guys is that they have really, really, really long proboscis. And that’s cool. And that’s pretty much all that’s to say.” Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw>>. Acesso em: 19 abr. 2012.

uma plataforma destinada à expressão pessoal insere o *YouTube* como um dos aspectos da revolução comandada por usuários e contextualizada na retórica em torno da *web 2.0*.¹²

2.2 *First Person Media* e o fascínio pela imagem

Depois de ser colocado no ar, o *site* passou por várias mudanças promovidas na tentativa de atrair a atenção do público. Burguess e Green (2009) citam três dentre as principais tentativas empreendidas por seus fundadores e fatores que possivelmente poderiam ter sido responsáveis pelo sucesso. A primeira, embora tenha fracassado, incluía uma oferta de 100 dólares para que garotas atraentes postassem mais de 10 vídeos. Em seguida, a disponibilização aos usuários de um quadro produzido para o programa televisivo *Saturday Night Live*, que, nos dois primeiros minutos após sua postagem, foi visto 1,2 milhão de vezes. Segundo o próprio Jawed Karim, citado por Burguess e Green (2009), a terceira proposição é de que

[...] o sucesso do site se deve à implementação de quatro recursos essenciais: recomendações de vídeos por meio da lista “Vídeos Relacionados”, um link de e-mail que permite o compartilhamento de vídeos, comentários (e outras funcionalidades inerentes a redes sociais) e um reprodutor de vídeo que pode ser incorporado (*embed*) em outras páginas da internet. (BURGUESS; GREEN, 2009, p.19, grifo do autor).

Da imprecisão ao tentar delimitar qual teria sido o elemento responsável por tornar o *YouTube* um fenômeno extremamente popular, pode-se suscitar a ideia de que, na verdade, o resultado alcançado seja decorrente da diversidade de fatores que vão desde a ordem técnica (ferramentas do *site*) à ordem temática (o que é veiculado nos vídeos). Relacionado a este segundo aspecto, estaria o fascínio pela imagem de indivíduos que se tornam a própria mensagem veiculada, talvez também por isso “o *YouTube* seja um irresistível local dessa enorme ágora virtual que, independentemente dos seus problemas e formatos, permite a cada um ser a própria mídia, celebridades do nosso cotidiano” (BURGUESS; GREEN, 2009, p.9, grifo nosso).

Segundo Jon Dovey, citado por Matthews (2007), este tipo de participação caracteriza o conceito de *first person media*¹³ presente primeiramente no programa *Video Nation Shorts*¹⁴

¹² Cunhado por Tim O’Reilly, o termo *web 2.0* define o período experimentado por usuários, no qual o ambiente em rede é desenvolvido com vistas a proporcionar a interação e a participação coletiva. Conteúdo gerado por usuário e conteúdo moderado pelo usuário são exemplos que podem ser encontrados na *internet* e que caracterizam o movimento atual de cultura participativa e da exploração da inteligência coletiva de seus consumidores (BURGUESS; GREEN, 2009; JENKINS, 2009b).

transmitido pela BBC2, entre 1994 e 2000. A transmissão de alguns minutos, durante a maioria das noites, para o público da Grã-Bretanha totalizou a exibição de 1.300 vídeos ao longo de sua permanência na TV. O programa desenvolvido por Chris Mohr e Mandy Rose, em 1993, iniciou com a distribuição de câmeras Hi-8 por todo Reino Unido, e com as quais cada colaborador deveria filmar cenas de seu cotidiano durante um ano. Assim como o *YouTube*, o programa *Video Nation Shorts* trazia a ideia de tornar audível a voz das pessoas comuns em um espaço público incorporado ao íntimo, ao experiencial, ao doméstico e ao confessional; compondo assim a programação *docu-soap*¹⁵ em uma televisão de acesso (MATTHEWS, 2007, p.436).

O vídeo inaugural do programa *Video Nation Shorts*, intitulado “*Mirror*”, mostra Gordon Hencher, coronel aposentado do exército, falando sobre envelhecimento e seu ódio por espelhos. Para Mandy Rose, citada por Matthews (2007), o foco particular do programa era o de documentar e celebrar a diversidade na Grã-Bretanha por meio do trabalho de *diarists*¹⁶, registrando em vídeo acontecimentos, assim como a prática histórica de escrevê-los em diários. O termo *diarists*, empregado aqui, foi utilizado por remeter ao projeto *Mass Observation* (MO) iniciado, em 1937, pelo antropólogo Tom Harrison, o poeta Charles Madge e o cineasta Humphrey Jennings, juntamente com observadores e um grupo de colaboradores que incluía críticos, fotógrafos, pintores e escritores¹⁷.

Marcado por impulsos democratizantes com o objetivo de diminuir a lacuna entre a visão real dos indivíduos, o povo comum, e a dita “opinião pública” divulgada nos jornais, rádio e telejornais; a finalidade do projeto MO, segundo o *site*¹⁸ oficial do programa, era criar uma “antropologia de nós mesmos”, e estudar a vida cotidiana de pessoas comuns na Grã-Bretanha. Os observadores deveriam registrar, em diários ou em questionários, o comportamento das pessoas detalhadamente em qualquer situação pública em que se

¹³ O termo *first person media* ou “mídia em primeira pessoa” foi utilizado pelo autor por remeter a produções centradas na apresentação do “auto” ou do “eu”. Segundo o autor, a mídia em primeira pessoa pode se dar de diversas maneiras, como: testemunho, confissão, lembrança e performance.

¹⁴ Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/videonation/history/birth.shtml>>. Acesso em 17 jul. 2012.

¹⁵ O termo é resultado da junção das palavras *documentary* e *soap opera*; utilizado para designar os programas televisivos dedicados a documentar a vida pessoal e profissional de indivíduos. Tais programas podem ser vistos como uma forma de *reality show*, nos quais são apresentadas pessoas reais realizando suas tarefas diárias. Disponível em: <<http://vtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DocuSoap>>. Acesso em: 5 dez. 2012.

¹⁶ Traduzido literalmente, o termo remete à prática exercida por algumas pessoas de registrar em diários acontecimentos cotidianos vivenciados ou presenciados por elas. Disponível em: <<http://www.dictionarist.com/diarist>>. Acesso em: 10 dez. 2012.

¹⁷ Disponível em: <http://www.massobs.org.uk/a_brief_history.htm>. Acesso em: 17 jul. 2012.

¹⁸ Disponível em: <http://www.massobs.org.uk/original_massobservation_project.htm>. Acesso em: 15 jul. 2012.

encontrassem: reuniões, grupos religiosos, momentos esportivos e de lazer, na rua ou no trabalho.

Matthews (2007) afirma que o projeto foi descrito muitas vezes como espionagem pública, pois a ênfase dos observadores era assistir àqueles que se encontravam em torno deles. Enquanto *Mass Observation*¹⁹ voltava seu olhar para o outro; *Video Nation Shorts* encorajava seus colaboradores a falarem sobre si mesmos, a revelarem suas próprias vidas:

Os cidadãos de *Video Nation* não são solicitados a informar o que seus vizinhos dizem na fila do cinema sobre as questões e personalidades do dia, como membros do *Mass Observation* eram, mas são convidados a responder sobre seus próprios sentimentos, crenças e experiências. (MATTHEWS, 2007, p.437, tradução nossa).

Certamente, outros aspectos poderiam ser mencionados no que diz respeito aos programas descritos. No entanto, o que se pretende nesse momento é demonstrar que a representação de pessoas comuns no *YouTube* não é algo inovador. O interesse pelo *outro* ou a exibição de um *eu* são temáticas recorrentes ao longo da história social do homem. A grande novidade compreende, principalmente, as oportunidades ofertadas em ambiente virtual que favorecem tanto o surgimento de novas formas e formatos de representação (*blogs*, vídeos e redes sociais, por exemplo), como a multiplicação de espaços em que os próprios indivíduos possuem autonomia para divulgarem os conteúdos que produzem (*YouTube*, por exemplo).

Atualmente, a prática de representação de indivíduos comuns por meio das novas mídias define o que Burgess (2006) chamou de *digital storytelling*. Segundo o autor, a definição de *digital storytelling*, como manifestação de criatividade vernacular, compreende os processos criativos em que pessoas comuns produzem seus próprios filmes autobiográficos a serem transmitidos na *web* ou na televisão. *Digital storytelling* é descrito como um processo que envolve mais do que uma forma de comunicação, constituindo-se como prática cultural. A criatividade vernacular, termo usado para distinguir a linguagem corrente nas narrativas digitais dos modelos institucionais de expressão (da televisão, por exemplo), realiza-se por meio do uso de ferramentas digitais para a produção e distribuição de práticas comunicativas cotidianas, em que são contempladas, principalmente, histórias e imagens pessoais.

¹⁹Em 1991, foi lançado “*The Mass-Observation Diaries - An Introduction*” pela Universidade de Sussex, que tanto é detentora do arquivo *Mass Observation*, quanto foi a responsável por reiniciar o projeto na década de 1980. O livro é a biografia de 12 “*diarists*” e informações sobre a relação que mantinham com o projeto MO.

Assim como no programa *Video Nation Shorts*, as narrativas digitais se constituem como espaços democráticos em que se veicula a voz de cidadãos comuns (BURGUESS, 2006, p.207). No entanto, Burgess (2006) salienta a necessidade de se pensar esses espaços participativos, presentes principalmente em meio digital, a partir “de letramentos” necessários à participação dos usuários. O autor fala em letramento no plural, pois relaciona o desempenho dos indivíduos a uma série de fatores, dentre eles: habilidades que envolvem a capacidade de conceber e executar eficazmente uma narrativa utilizando um computador; desempenho quanto ao ato de narrar oralmente histórias pessoais; capacidade de utilizar recursos visuais para potencializar suas próprias narrativas, dentre outros.

Dito isso, pretende-se introduzir a questão de ser o *YouTube* um espaço onde também se manifestam narrativas digitais e problematizar a abordagem feita quanto aos seus possíveis usos em ambiente escolar. Ao pensar nas políticas públicas voltadas à educação formal, veem-se frequentemente os esforços direcionados à formação de sujeitos inseridos na chamada educação cidadã. Liberdade, autonomia intelectual, pensamento crítico e responsabilidade são elementos a serem desenvolvidos obrigatoriamente durante a formação dos educando na Educação Básica (CNE/CEB N°:11/2010). Como será abordado adiante, a prática participativa em *sites* como o *YouTube* também se constitui como uma forma de participação e exercício de cidadania.

Antes mesmo de apontar possíveis caminhos a serem seguidos na interação escola e cultura participativa, o objetivo principal deste trabalho é analisar os aspectos estruturais das narrativas digitais produzidas por indivíduos comuns. Importante salientar que não há interesse por parte da pesquisadora de qualificar e distinguir os vídeos do *YouTube* como profissionais ou amadores; o que se pretende é realizar um levantamento das características essenciais do conteúdo já existente no *site*. Trajeto este que se justifica como etapa inicial a se pensar as oportunidades que o ambiente virtual pode oferecer em sala de aula. Em suma, pode-se dizer que o presente trabalho tem como finalidade servir de base para discussões e reflexões futuras quanto às práticas escolares em relação às novas tecnologias.

Os tópicos seguintes serão dedicados à descrição do *site* como ferramenta, além de descreverem certos comportamentos dos usuários da comunidade observados ao longo da pesquisa. Não há como dissociar as regras sociais e estruturais do ambiente de exibição dos vídeos (plataforma *YouTube*) das características do conteúdo que se pretende analisar. O contexto de produção está fortemente relacionado aos seus produtos, e vice-versa, fato que justifica os apontamentos a seguir.

2.3 Descrição estrutural e funcional da plataforma

O *YouTube* apresenta características técnicas que merecem destaque nesta seção, não apenas como mera descrição da plataforma, mas para elucidar como certos procedimentos interferem e ajudam a compor a prática dos usuários.

Em seu primeiro acesso ao *site*, o internauta se depara com uma mensagem de opções para configuração de seus acessos futuros, na qual são apresentados dois elementos que nortearão a disponibilização do conteúdo na *homepage* sempre que esta for acessada. Os elementos são “Idioma” e “Filtro de local”, sugeridos automaticamente pelo sistema por meio do IP²⁰ do computador conectado à rede, e que em nosso caso retornou a opção pelo idioma “Português (Brasil)” e o filtro de local para “Brasil”. Se o usuário ignorar tais configurações, o *site* automaticamente seleciona o idioma “Inglês” e a localização “Global” como padrões, o que obviamente, resultará em vídeos oriundos de qualquer país, onde o sistema esteja ativo, e todo o ambiente de navegação estará na língua estrangeira citada anteriormente. Após as opções serem selecionadas, o usuário será direcionado ao ambiente retratado na figura 2.

²⁰ O *Internet Protocol* (IP), também conhecido como número IP, é o código responsável pela identificação dos computadores conectados à internet. Cada máquina conectada a *web* tem um número de identificação exclusivo. Disponível em: <<http://www.techterms.com/definition/ipaddress>>. Acesso em: 10 dez. 2012. .



Figura 2 – Interface do site YouTube em 26 jul. 2012. Fonte: www.youtube.com.

No campo 1 (figura 2), algumas categorias são listadas dentre as 14 categorias definidas automaticamente pelo sistema, são elas: 1) Todas as categorias; 2) Recomendado para você; 3) Automóveis; 4) Humor; 5) Entretenimento; 6) Filmes e desenhos; 7) Jogos; 8) Guias e Estilo; 9) Sem fins lucrativos/ativismo; 10) Pessoas e blogs; 11) Animais; 12) Ciência e tecnologia 13) Esportes; 14) Viagens e eventos. O campo de número 2, correspondente à área central da tela, é reservado à apresentação de miniaturas dos vídeos exibidas de acordo com a categoria selecionada. Neste campo, observa-se que a origem predominante da produção é o componente responsável por inserir o YouTube como um site reproduzidor de *User Generated Content* (UGC)²¹, ou seja, de “conteúdo gerado por usuários”. A profusão de temas e categorias caracteriza o que Jenkins (2009a) definiu como a estética do *vaudeville*²², na qual

²¹ O termo é utilizado por Meeyoung Cha et al. (2007) para diferenciar o conteúdo gerado por usuários (UGC) do conteúdo gerado profissionalmente (Non-UGC), como filmes e vídeos.

²² *Vaudeville* foi um gênero de entretenimento de variedades, predominante nos Estados Unidos e Canadá, do início dos anos 1880 ao início dos anos 1930. As apresentações típicas do gênero contavam com cerca de 13 atos, cada um com até 15 minutos de duração. De comediantes a contorcionistas, de truques de mágica a peças musicais, o *vaudeville* influenciou profundamente a cultura popular, fato que continua até os dias atuais.

várias tendências observáveis ao longo da variedade de conteúdos criados ou não por usuários sugerem experimentações visuais associadas à mídia emergente.

Para que se compreenda a razão pela qual o campo 3 recebeu destaque na figura 2, faz-se necessário estabelecer uma relação com estudos empreendidos por Nielsen (2006) sobre o comportamento do leitor na tela. Por meio da tecnologia de mapeamento por calor *eyetracking*, utilizada pelo autor, foi possível estabelecer a trilha em forma de F percorrida pelo olhar leitor (figura 3).

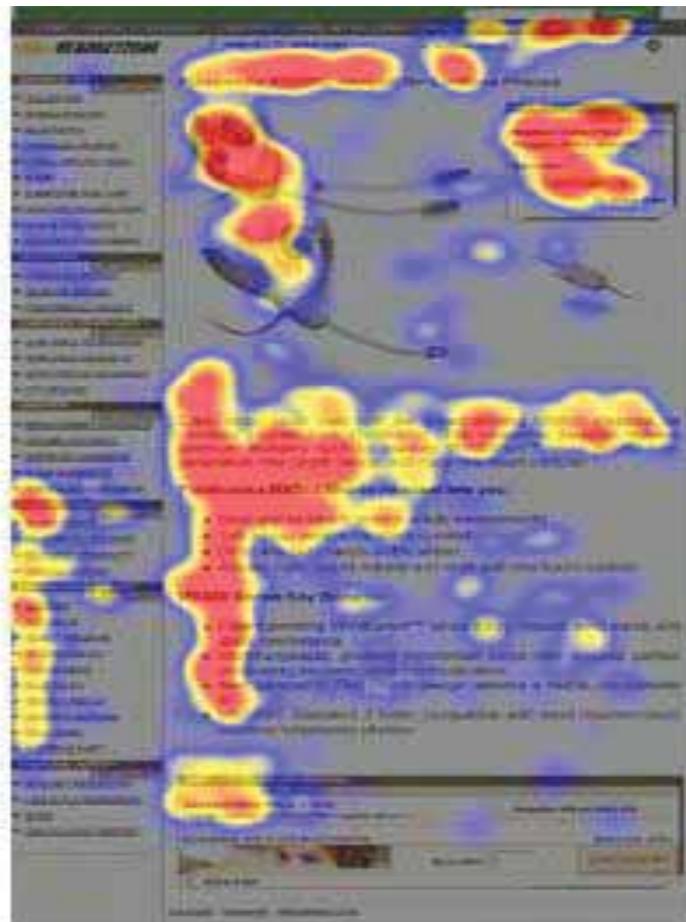


Figura 3 – Mapa de calor obtido com a tecnologia *eyetracking*.
Fonte: http://www.useit.com/alertbox/reading_pattern.html

Nielsen (2006) estabelece a classificação das cores da seguinte forma: o vermelho indica o local onde o leitor mais concentra o seu olhar; em seguida, o amarelo, azul e o cinza como as regiões que menos recebem atenção. Ainda que o leitor possa percorrer outros trajetos em tela, o padrão dominante de leitura (em forma de F) é o demonstrado na figura 3. O autor estabelece para o padrão três componentes principais: a) a primeira leitura feita pelos usuários é realizada por meio de um movimento horizontal em toda parte superior da área, representada pela barra superior do F; b) em seguida, os leitores movem o olhar um pouco para baixo e realizam um segundo movimento horizontal, porém, menor que o anterior. Esse trajeto forma a segunda barra do F. c) Por fim, os usuários realizam um movimento vertical no lado esquerdo da tela. Esse escaneio constitui a haste do F.

Por ser o topo da página o primeiro lugar em que o usuário detém sua atenção e realiza uma busca por informações, pode-se, com isso, também estabelecer uma relação com a estrutura textual, chamada de pirâmide invertida, utilizada no jornalismo. Trata-se do modo de se construir uma notícia, partindo dos elementos mais importantes ou interessantes (o lide, concentrado no primeiro parágrafo do texto), seguidos de elementos cada vez menos relevantes, até chegar a detalhes descartáveis (ZANCHETTA, 2001). Para Sodré (2009, p.206), a introdução ou lide (na terminologia dos jornais) é “o aspecto mais importante do acontecimento [...] posto em primeiro lugar, deslocando-se, assim, a ordem temporal dos acontecimentos”, garantindo ao texto um formato narrativo que, certamente, desperte o interesse do leitor.

Se transpusessemos os conceitos de estrutura de pirâmide invertida e o trajeto em forma de F, percorrido pelo olhar do leitor, para a página inicial do *YouTube*, poderíamos chegar à conclusão de que o campo 3 (destacado na figura 2), é o local para onde seus desenvolvedores desejam que os usuários direcionem sua atenção primeiramente. Assim como a maioria dos meios de comunicação são subvencionados pelos lucros gerados com a propaganda publicitária, o *YouTube* não se configura como uma exceção.

2.4 Profissão *YouTuber* e a economia intelectual

Em 2006, a empresa Google pagou US\$1,65 bilhão de dólares pelo *Youtube*. A transação econômica envolvendo o *site* e seu esquema publicitário (referido no tópico anterior) apenas constituem informações significativas à medida que se articulam à ideologia

Do It Yourself (DIY) ou “Faça você mesmo” presente no ideário de cultura participativa e valorização da mídia “amadora” e comunitária do *YouTube*. Sob o slogan “*Broadcast Yourself*”, o ato de transmitir a si mesmo se tornou um caminho possível a qualquer indivíduo “para o mundo da fama e da fortuna” (BURGUESS; GREEN, 2009, p.44).

Joe Penna, conhecido em seu canal do *YouTube* como *MysteryGuitarMan*²³, é o que muitos de seus seguidores gostariam de ser: um *Youtuber*²⁴ bem sucedido. O jovem paulista de 25 anos, radicado há mais de 10 anos em Los Angeles, cursava medicina na Universidade de Massachusetts, em Boston, quando começou a fazer vídeos por diversão para o *YouTube*. Em entrevista ao pesquisador Luciano Almeida (ALMEIDA, 2010, p.52), “Joe considera-se um *videomaker* ou, como costuma dizer, um ‘*Youtuber*’, obtendo seu sustento por meio das visualizações e propagandas associadas a seus vídeos.” *MysteryGuitarMan* é o canal mais popular entre os brasileiros e conta atualmente com aproximadamente 325 milhões de exibições e quase 3 milhões de inscritos.

O surgimento da profissão *Youtuber*, movimentada pelo esquema publicitário do *site*, envolve a tendência de aperfeiçoamento do conteúdo criado por usuários. Os vídeos de Joe Penna, por exemplo, são amostras do alto grau de criatividade e habilidosas técnicas de edição e composição²⁵ envolvidas nos “produtos” apresentados. À medida que produções inovadoras, ou no mínimo interessantes, despertam grandes audiências, estas, possivelmente, serão capazes de instaurar a monetização do canal de que são originárias. A seguir, um trecho da explicação oferecida pelo *vlogger*²⁶ do canal *iGuguHorn* sobre o processo de monetização:

[...] a monetização no *YouTube* funciona assim: quando você é parceiro do *YouTube* tem esses *bannerzinhos* que aparecem embaixo e as propagandas que vocês veem no começo do vídeo; quanto mais pessoas veem essas propagandas, mais a gente recebe. Então, a gente recebe por visualização e

²³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/MysteryGuitarMan>>. Acesso em: 28 jun. 2012.

²⁴ O termo *Youtuber* ou *videomaker* é utilizado tanto por autores (BURGUESS; GREEN, 2009; ALMEIDA, 2010) como pelos usuários do *YouTube* para designar aqueles que são membros ativos na comunidade, ou seja, aqueles que produzem vídeos e, eventualmente, passam a lucrar com essa atividade.

²⁵ Uma das técnicas mais utilizadas por Joe Penna é o *stop motion* que possibilita a criação de animações quadro a quadro. Muito utilizada no cinema (*A fuga das galinhas*, de 2000, por exemplo), tal técnica pode ser vista em diversos vídeos do *YouTube*, como no criativo “Guitar: Impossible - stop motion music short”. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=MU00Q3RhDg&feature=relmfu>>. Acesso em: 19 ago. 2012.

²⁶ O termo é utilizado para designar os usuários que fazem vídeos no formato de *vlog*. O *vlog* (ou *videoblogue*) segue o mesmo padrão instaurado pelo *blog*, no entanto, ao invés de comportar apenas texto e imagem fixa (fotografias, por exemplo), o *vlog* se realiza na forma de vídeos em que os indivíduos apresentam ideias e acontecimentos de seu cotidiano. O termo também pode ser utilizado para designar as páginas pessoais que suportam a incorporação e execução de vídeos e comentários. Disponível em: <<http://www.techterms.com/definition/vlog>>. Acesso em: 10 dez. 2012.

por clique nesses anúncios. É assim que funciona a monetização do *YouTube*.²⁷

Assim, qualidade e popularidade estão embrenhadas no desejo de tornar rentável um objeto de prazer. O “trabalhar com o que gosta” fica explícito no pedido recorrente, principalmente de *vloggers*, para que usuários sinalizem seus vídeos por meio de recursos do próprio sistema. Esse movimento, descrito por Banks e Humprheys (2008) como trabalho de co-criação, insere nos discursos modernos a categoria da economia intelectual.

O ambiente interativo da *web 2.0* acaba por remodelar padrões e valores do trabalho tradicional; característica evidenciada pela existência de obras em aberto e que se constituem por meio da colaboração e contribuição de consumidores/produtores em inúmeras plataformas, como *Wikipedia* e *MySpace*. Segundo os autores, ao monetizar o conteúdo gerado por usuários, mais do que reduzir custos, as empresas passam a ter acesso a um recurso escasso na sociedade industrial - a criatividade humana - assim, evidenciando o surgimento de mercados onde entretenimento e lazer se tornam uma prática financeiramente rentável.

Segundo Benkler, citado por Banks e Humprheys (2008), a participação criativa de usuários confere aos colaboradores um *status* social dentro da comunidade²⁸. O reconhecimento por seus pares e o estabelecimento de uma reputação e posição fazem do trabalho colaborativo nem sempre uma atividade remunerada. Atualizações constantes de perfis no *Facebook*, divulgação de pensamentos no *Twitter* e opiniões em *sites* de compra *online* são alguns exemplos de como os indivíduos trabalham compulsivamente apenas para serem notados e se manterem “vivos” no ciberespaço. Porém, em alguns casos, o prestígio social alcançado nos limites da rede, não é suficiente a exibicionistas ambiciosos.

²⁷ Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=n1XzaEcAl9I>>. Acesso em: 2 ago. 2012.

²⁸ A comunidade *YouTube* organiza o festival *Youpix* como uma maneira de celebrar e reunir grandes celebridades e fãs do *site* em um espaço para integração fora da internet. Além do festival, a comunidade conta com uma página na rede destinada ao “mundo de *YouTube*”, com informações e notícias atualizadas, além de apresentar novas celebridades, sucessos virais e uma revista online destinada ao público fã de tecnologia e ambiente virtual. Disponível em: <<http://youpix.com.br>>. Acesso em: 4 ago. 2012.

2.5 Traços do processo de “institucionalização” do *Youtube*

A promessa de que *YouTubers* talentosos podem saltar para o mundo da fama e obter um reconhecimento que vai além dos limites da internet ilustra o trajeto percorrido pelos *vloggers* Felipe Neto e PC Siqueira, respectivamente, segundo e terceiro lugar no *ranking* de canais populares do *YouTube*. Em seu canal “Não faz sentido”²⁹, Felipe Neto tece comentários ácidos sobre acontecimentos banais e celebridades do mundo *teen*. A popularidade notória do jovem no *YouTube* acabou por lhe render um quadro de esquetes no programa televisivo “Esporte Espetacular”, transmitido pela Rede Globo, e algumas participações em *talkshows* como o “Programa do Jô”.

O *vlogger* PC Siqueira traçou percurso semelhante ao descrito anteriormente. Com vídeos nos quais comenta uma série de temas e fatos que vivencia, PC, e sua famosa cachorra Lola, tornaram-se ícones de uma legião de fãs que veem nos vídeos a emergência de um sujeito crítico e questionador. O rapaz tatuado que fala, dentre outras coisas, sobre pombos, pizza, emos e penteados, se rendeu a cultura *mainstream*³⁰ e aceitou a proposta da MTV para comandar o programa televisivo “PC na TV”³¹.

Estes são apenas alguns exemplos de *web* celebridades que difundiram suas imagens para além da comunidade *underground* e passaram a se apresentar em âmbito televisivo. No entanto, não se pode deixar de mencionar os sucessos completamente acidentais, mas que também transpõem as barreiras virtuais da internet, os chamados vídeos virais.

Segundo Grossman (2006), o primeiro sucesso viral teria sido o vídeo “*Dancing Baby*”³² que veio à tona em 1996. Desenvolvido por Michael Girard, Robert Lurye e Ron Lussier, o vídeo era apenas uma demonstração de um novo *software* de animação profissional, mas que em pouco tempo passou a circular entre caixas de correio eletrônico de usuários que o enviavam em uma corrente infinita. Para o autor, a maioria dos vídeos virais vêm de amadores, grandes autores ou sortudos com câmeras de vídeo que são suficientes para colocar seu trabalho na rede e vê-lo decolar.

²⁹ Disponível em: <http://www.youtube.com/user/felipeneto?feature=results_main>. Acesso em: 10 ago. 2012

³⁰ Segundo Burgess e Green (2009), o termo é utilizado para se referir àquilo que é comum ou está disponível às massas. Neste trabalho, o termo foi empregado para diferenciar os ditos padrões da cultura *mainstream* em oposição à cultura *underground*.

³¹ Disponível em: <<http://extra.globo.com/tv-e-lazer/depois-derecusar-primeiro-convite-pc-siqueiravira-apresentador-da-mtv-1324282.html>>. Acesso em: 10 ago. 2012.

³² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4ooD2CMIPBQ>>. Acesso em: 10 ago. 2012.

Assim como as celebridades instantâneas lançadas por *reality shows*, como o “*Big Brother Brasil*”, da Rede Globo, e “A Fazenda”, da Rede Record, os famosos da *web* também percorrem uma efêmera trajetória, os conhecidos “15 minutos de fama”. Se a ascensão é extraordinariamente rápida, a decadência segue o mesmo ritmo rumo ao esquecimento popular. Sucessos virais do *Youtube* como “Tapa na Pantera”³³, de 2006, “Truco valendo o toba”³⁴, de 2007, e “Fala Sônia”³⁵, de 2007, são exemplos da efemeridade do vídeo viral. Se os marcássemos em uma linha cronológica de acontecimentos, os exemplos citados corresponderiam a uma era pré-histórica, e que se distancia cada vez mais em vista do dinamismo do *site*.

Há na televisão brasileira a tendência recorrente de utilizar a popularidade dos vídeos virais para alavancar a audiência de seus próprios programas. Um dos exemplos é o programa “Eliana”, do SBT, que dedica o quadro “Famosos na internet” não só para rerepresentar os vídeos mais visualizados da internet em rede nacional, como também para entrevistar os autores das produções. A apropriação de audiência mais recente se deu em decorrência do fenômeno “Para nossa alegria”³⁶ que envolveu uma gama de canais de transmissão televisiva. O vídeo, com quase 3 milhões de visualizações, fez com que o trio “Para nossa alegria” passasse pela cozinha de Ana Maria Braga, da Rede Globo; pelo palco caótico dos “Legendários”, da Rede Record; recebesse em sua casa a equipe do “Pânico Na TV”, da Rede Bandeirantes; estrelasse em um comercial da *Pepsi*; gravasse um CD de músicas gospel, além de outras apresentações desencadeadas pelo sucesso do vídeo.

Ainda que conceitualmente envolvam tipos de participação diferentes, pode-se comparar o fenômeno desencadeado por vídeos virais com o que Jenkins (2009b) chamou de narrativa transmídia. Segundo o autor, a narrativa transmídia envolve histórias que se “desenrolam em múltiplas plataformas de mídia, cada uma delas contribuindo de forma distinta para nossa compreensão do universo” (JENKINS, 2009b, p.384). Enquanto que os vídeos virais compreendem apenas a repetição de narrativas que por algum motivo se popularizaram. Mesmo que não haja nenhuma progressão quanto à história narrada, personagens e as tramas envolvidas nos vídeos virais percorrem o mesmo trajeto das narrativas transmídia.

³³Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6rMloiFmSbw>>. Acesso em: 10 ago. 2012.

³⁴Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yVKk5AmbI0E>>. Acesso em: 11 ago. 2012.

³⁵Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XVNnjB55jDY>>. Acesso em: 11 ago. 2012.

³⁶Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=K02Cxo3fAC8>>. Acesso em: 13 ago. 2012.

O que interessa nessa relação entre narrativas transmídia e vídeos virais é o interesse que os indivíduos mantêm vivo por histórias. Segundo Jenkins (2009b, p. 170), as “histórias são fundamentais em todas as culturas humanas, o principal meio pelo qual estruturamos, compartilhamos e compreendemos nossas experiências comuns.” Segundo o estudo realizado por Jenkins (2009b), projetos iniciados por jovens na internet, como o que envolve o sucesso mundial *Harry Potter*, demonstram que as crianças aprendem a viver nos novos tipos de estruturas sociais por meio de uma cultura popular. Enquanto as escolas americanas não abordam a internet como um espaço em que se desenvolvem comunidades do conhecimento, a participação criativa dos jovens se apoia em uma “pedagogia informal” (JENKINS, 2009b, p.237). Dessa aprendizagem que ocorre fora da sala de aula, Jenkins (2009b, p.379) destaca “o aprendizado menos estruturado que ocorre à medida que as pessoas se deparam com novas ideias por meio das mídias ou de suas interações sociais”; aprendizado este que marca principalmente os tipos de participação criativa dos jovens em ambiente virtual.

A respeito dos vídeos, classificados como filmes amadores, Jenkins (2009b, p. 212) é enfático ao definir que 90% da criação cultural amadora é “lixo”, demonstrando um cenário em que a maioria sabe consumir, mas não sabe se expressar. Com relação a esses dados, o autor salienta:

[...] a importância da educação para o letramento midiático[...] As mídias são interpretadas basicamente como ameaças, em vez de recursos. Coloca-se mais ênfase nos perigos da manipulação do que nas possibilidades de participação; fala-se mais em restringir o acesso – desligar a televisão, dizer não ao Nintendo – do que em expandir habilidades para utilizar as mídias para nossos próprios fins, reescrevendo as histórias que a cultura nos concede. (JENKINS, 2009b, p. 343).

Segundo o autor, ao valorizar as práticas criativas de indivíduos que até o momento se apresentam como uma reação espontânea a uma cultura popular, as escolas não só estariam promovendo novas habilidades e competências quanto aos usos de ferramentas tecnológicas e mídias, como também promoveriam o crescimento do número de trabalhos interessantes na rede (consideração do autor acerca dos filmes amadores). Essas considerações se justificam à medida que o conteúdo gerado por usuários do *YouTube*, como forma de participação criativa, apresenta-se como um possível ponto de partida a se pensar a relação entre educação formal no Brasil e as possibilidades ofertadas pelas novas tecnologias.

A seguir serão descritos os aspectos relacionados à popularidade dos vídeos, fator este que está intimamente relacionado a um dos requisitos principais para seleção de dados (capítulo 4).

2.6 Os índices de popularidade dos vídeos e a configuração do *site*

Acidentais ou inexplicáveis, o fato é que o conteúdo UGC é imprevisível. Confissões chorosas, bebês sorrindo e danças estranhas podem se tornar grandes campeões de audiência ou ficarem condenados à obscuridade. No entanto, alguns elementos podem ser considerados por exercerem certa influência sobre fatores determinantes de popularidade.

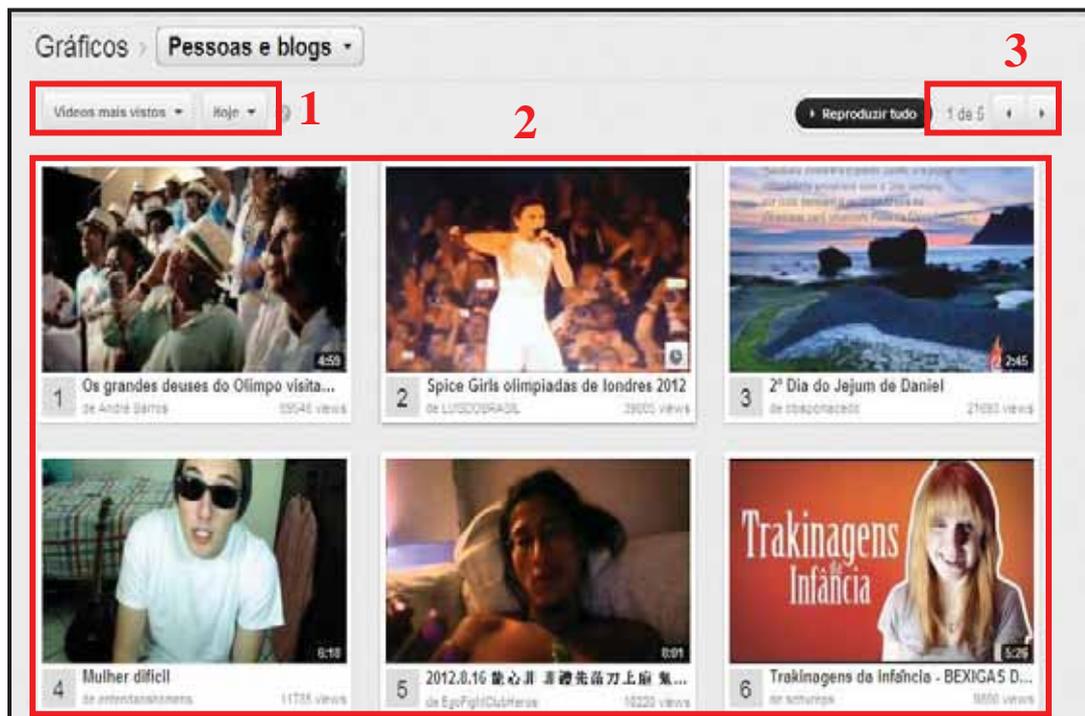


Figura 4 – Interface do *YouTube* ao selecionar a categoria “Pessoas e blogs”. Imagem capturada em 14 ago. 2012.

Ao selecionar uma categoria, o usuário é redirecionado para uma página como a mostrada na figura 4. Automaticamente são selecionados os vídeos mais vistos no dia em que o *site* é acessado (campo 1) e apenas seis miniaturas (de vídeos) são disponibilizadas por página (campo 3 – mostrando 1 de 5 páginas).

A pequena quantidade de vídeos apresentada em um primeiro momento e as respectivas datas de envio levam à conclusão de que a escolha do usuário, além de limitada a uma pequena parcela dentro da infinidade de vídeos da categoria, é direcionada ao conteúdo mais recente. Em seu estudo sobre o ciclo de vida de conteúdo UGC, Cha et al. (2007) afirmam que se um vídeo não recebe visualizações nos primeiros dias, dificilmente poderá se tornar um dos mais populares posteriormente. Observe no gráfico 1, o percurso evolutivo de popularidade do vídeo “Mataram a Formiguinha - Que Dó [Original]”³⁷.

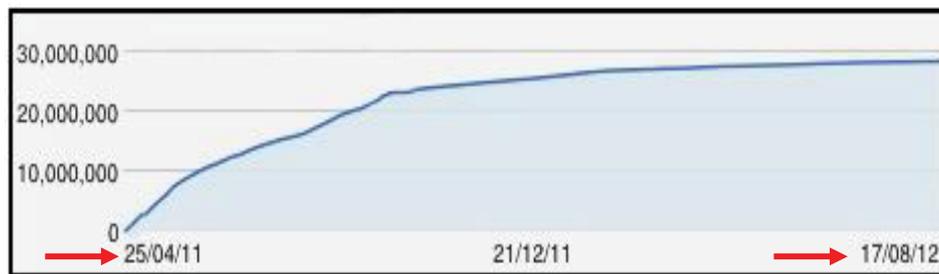


Gráfico 1 – Estatísticas do vídeo com base no número de visualizações.

Enviado no dia 25 de abril de 2011, o vídeo em que um dos gêmeos chora copiosamente pela morte da formiga morta por seu irmão, apresenta um rápido movimento de ascensão nos primeiros dias e meses após sua postagem no *site*, constituindo o trajeto percorrido pela maioria dos vídeos virais. O percurso traçado no gráfico 1 deixa evidente que “vídeos novos podem mudar de posição no *ranking* muito rápido, enquanto que vídeos antigos têm uma flutuação menor, indicando uma classificação mais estável para vídeos antigos” (CHA et al., 2008, p.8, tradução nossa).

A “vida útil” de um vídeo pode estar limitada a um dia, um mês e, em raríssimos casos, um ano, até atingirem o ponto de estagnação. A mídia, principalmente a televisão, pode influenciar de duas maneiras a popularidade de um vídeo: sustentando a “novidade” ou alavancando sua audiência. O primeiro caso é representativo do que foi descrito anteriormente com o fenômeno “Para nossa alegria” e que pode ser observado no gráfico 1, também ilustrativo de um vídeo viral.

³⁷ Vídeo e gráfico disponíveis em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Nq0GP4yQup4>>. Acesso em: 17 ago. 2012.

Segundo Burgess e Green (2009), vídeos comparativamente pouco assistidos antes de sua exposição na imprensa, passam a atrair mais a atenção do público que busca em sua fonte original informações complementares. A popularidade de um vídeo, no entanto, pode ser diluída pelo efeito *aliasing*³⁸ de conteúdo. Em sistemas UGC, como o *YouTube*, existem cópias idênticas ou semelhantes para um único evento. Esses “clones” são chamados de *aliases*, enquanto que o fenômeno de multiplicação em que estão envolvidos é definido como *aliasing*. Além de gerar cópias, o *aliasing* é utilizado como uma maneira de baixar a qualidade de vídeos profissionais para que sejam suportados pelo *site*, e driblar a política de direitos autorais.

O *aliasing*, como uma técnica desenvolvida pelos próprios usuários para burlar o *status quo* de vídeos populares, remete a outro mecanismo observado durante a coleta de dados, propiciado pelas próprias ferramentas do *site*. Após o cadastro no *YouTube*, o sujeito está apto a enviar vídeos, devendo para isso preencher uma ficha técnica sobre o mesmo: o usuário controla as configurações de privacidade (público, não listado ou privado) e a categoria em que o vídeo será enquadrado (dentre as 14 categorias citadas anteriormente), além de definir título, descrição e palavras-chave relacionadas ao conteúdo. O título e as palavras-chave são os principais alvos de usuários que pretendem de alguma maneira manipular e atrair a atenção de outros membros da comunidade.

À primeira vista, o vídeo intitulado “CASAL TRANSANDO NA CAM”³⁹, recebe um destaque não pela mensagem que denunciaria seu teor, mas pela maneira como foi escrito; uma vez que não existem opções de configuração de texto disponíveis no *site*, a saída encontrada pelo *uploader* (usuário que envia o vídeo) foi utilizar apenas letras maiúsculas. Abaixo do título, a imagem mostrada na miniatura do vídeo apresenta um casal em trajes íntimos protagonizando uma cena sensual. Os que são levados a assistir ao vídeo se deparam com um *slideshow*⁴⁰ de fotos sobre técnicas para evitar a ansiedade (segundo a descrição do próprio conteúdo). Em nenhum momento a imagem enfatizada no vídeo cumpre com a “promessa” do título ou com a categoria “Animais” em que a produção está listada.

³⁸Segundo Cha et al. (2007), *aliasing* é o fenômeno de multiplicação de conteúdo idêntico ou similar e *aliases* são as cópias propriamente ditas.

³⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_yfRsZqGeuw>. Acesso em: 18 ago. 2012.

⁴⁰ As apresentações em *PowerPoint* são chamadas de *slideshow*. O termo foi utilizado por remeter a uma espécie de animação em que fotografias são apresentadas sequencialmente.

Se compararmos o título dos vídeos às manchetes de jornal e as descrições feitas pelo usuário ao lide de uma matéria, veremos que em ambos os casos há a intenção de despertar e prender o interesse do leitor/internauta. Enquanto no jornal impresso o indivíduo traça uma busca por aquilo que quer ler, o *YouTube* facilita essa procura por meio de seu próprio sistema que estabelece uma rápida relação entre o que é acessado e o perfil do “web espectador”. O *YouTube* utiliza a classificação dos vídeos para indicar conteúdos semelhantes ao visualizado, por meio de uma lista gerada ao lado do vídeo em exibição, e que são armazenados na seção “Recomendado para você”, que não apenas personaliza o acesso ao conteúdo, como contribui na formação de uma identidade no ideário de comunidade.

Esses são os caminhos planejados para “cativar os visitantes, fortalecer o grau de aderência ao *site* e incentivar usuários a se cadastrar e iniciar relacionamentos com o *site*, assim como um desejo de encorajar anunciantes a atuarem dentro do *YouTube*” (BURGUESS; GREEN, 2009, p.138). Definido por Burgess e Green (2009) como um processo contínuo de participação cultural dentro de um espaço comum que comporta uma gama diversificada de usos e motivações, o *YouTube* envolve uma lógica coerente não só de criadores de conteúdo, como também de suas audiências.

Citar, adicionar aos favoritos, comentar, responder, compartilhar e assistir são ações que desencadeiam o fenômeno globalizante denominado *YouTubidade*⁴¹. A interconexão externa e interna que este fenômeno provoca, mais do que disseminar vídeos que por algum motivo se popularizam, interfere na esfera comportamental dos indivíduos. Expressões como “Cada faxina é um *frash*”, “Aham, senta lá Cláudia”, “Pedro, me dá meu chip” e “Véi, na boa”, marcam a história de uma geração que interage e transfere para o cotidiano suas experiências virtuais.

Se o objetivo deste trabalho é fornecer elementos que contribuam com reflexões e discussões futuras acerca da relação entre educação e tecnologias, neste capítulo enfatizou-se a comunidade *YouTube* como um ambiente em que se verificam práticas culturais características da esfera social em que ocorrem. Dessa forma, um dos fatores iniciais a se pensar essa relação, diz respeito à impossibilidade de transposição de espaços, ou seja, pensar o *YouTube* unicamente como espaço voltado às práticas escolares, e vice-versa. Essa questão será abordada nos capítulos seguintes.

⁴¹ Segundo Burgess e Green (2009) o termo é utilizado para remeter ao microuniverso proporcionado pelo *site*. As mais diversas formas de usos e motivações estão inseridas na lógica coerente do *YouTube* como uma comunidade.

CAPÍTULO 3 - No campo, no mar ou na cidade: narrativas e as eras midiáticas

3.1 As “narrativas clássicas”

A narrativa sempre esteve presente na história social do homem. Em tempos em que a comunicação entre os povos se restringia à linguagem oral, a narrativa constituía “a base comunicativa do grupo social, portanto, as formas primordiais de transmissão do *ethos* comunitário, ou seja, de tradições e modos de ser” (SODRÉ, 2009, p.180). O ato de narrar, sumarizado por Sodr  (2009) como a pr tica de contar hist rias, implicava nas sociedades tradicionais a exist ncia de uma figura espec fica que assumisse o papel de narrador. Segundo o autor, o narrador ocupava uma posi o simb lica de centralidade, exercida apenas por aqueles que fossem mais velhos e j  iniciados na vida. Condi o esta que se fazia indispens vel ao ato narrativo por remeter a fonte propulsora das manifesta es do narrador: a experi ncia.

Para Costa (2002), a experi ncia vivida e processada internamente   o que permite ao sujeito, por meio da linguagem, compartilhar impress es e significados relativos ao mundo e aos homens. No entanto, Benjamin (1985), sob a luz da filosofia ocidental, estabelece que a experi ncia e a viv ncia remetem a caracter sticas distintas. A primeira seria auferida do conhecimento a partir da vida pr tica, da a o cotidiana; enquanto que viv ncia pressup e a revela o em um acontecimento individual, imediato e transit rio. Para o autor,

A experi ncia que passa de pessoa a pessoa   a fonte a que recorreram todos os narradores. E, entre as narrativas escritas, as melhores s o as que menos se distinguem das hist rias orais contadas pelos in meros narradores an nimos. Entre eles, existem dois grupos, que se interpenetram de m ltiplas maneiras. A figura do narrador s  se torna plenamente tang vel se temos presentes esses dois grupos: “Quem viaja tem muito que contar”, diz o povo, e com isso imagina o narrador como algu m que vem de longe. Mas tamb m escutamos com prazer o homem que ganhou honestamente sua vida sem sair do seu pa s e que conhece suas hist rias e tradi es. (BENJAMIN, 1985, p. 198-199).

Este algu m que vem de longe   tipificado por Benjamin (1985) como a figura arcaica do marinheiro comerciante, enquanto que o campon s sedent rio representa aqueles que se tornam narradores, exclusivamente, porque conhecem e cultivam suas hist rias. No campo, no mar ou na cidade, a narrativa assume uma forma artesanal de comunica o que “[...] n o est 

interessada em transmitir o ‘puro em si’ da coisa narrada como uma informação ou relatório” (BENJAMIN, 1985, p.205). A narrativa é introduzida na vida do narrador, e este faz dela objeto de sua marca, assim “como a mão do oleiro na argila do vaso” (BENJAMIN, 1985, p.205).

A narrativa, utilizada, por exemplo, para explicar os mistérios da natureza ou fazer perdurar lendas de heróis antepassados, assume diversos formatos à medida que a sociedade evolui. Dois grandes marcos foram o desenvolvimento da linguagem escrita e o nascimento da indústria cultural. Costa (2002) cita as mascaradas, teatros de feira, pantomimas, danças e “contações” de histórias como práticas de comunicação que eram resgatadas e catalogadas como manifestações de uma herança milenar.

Mas foi a indústria cultural que viu nesse patrimônio um espaço privilegiado de atuação. Nas cidades, a partir da Revolução Industrial, havia se concentrado uma população heterogênea e plebéia que deixava o campo por causa das transformações que o capitalismo introduzira na sociedade agrária – o trabalho livre e remunerado e a máquina. A possibilidade de trabalho atraía também artesãos, que pouco a pouco iam desaparecer seu ofício. A urbanização se acelerava, e grupos de pessoas se espremiavam nas periferias em busca de sobrevivência. Cada um trazia de seu uma bagagem cultural vigorosa, que, se não lhes oferecesse meios de subsistência, ao menos poderia representar formas agradáveis de sociabilidade e de diversão. (COSTA, 2002, p.40)

Segundo a autora é dessa profusão entre a cultura popular e a cultura erudita que surgiram formas como a ópera, o melodrama, e o circo, que deixaram as ruas para ocupar palcos, jornais e telas de cinema. A indústria cultural, que no século XIX aproveitaria a fonte de entretenimento barato para criar a cultura de massa, se estabelece como princípio de distinção social entre diferentes camadas da sociedade.

Mas é com a chegada da classe burguesa ao poder e a adoção do sistema capitalista que, segundo Sodré (2009), o contexto sócio-histórico sofre grandes transformações no campo cultural. A primeira diz respeito ao desenvolvimento das tecnologias da informação e que corresponde a I Era Digital descrita por Costa (2002). Para a autora, um dos marcos dessa nova época foram invenções como a fotografia, que além de incutir no homem a valorização do instantâneo, fez com que o século XX fosse marcado pelo interesse em produções que privilegiassem mais a imagem e o som do que o texto escrito. A televisão “surge proletária como os *vaudevilles* europeus ou como as feiras em que se misturavam vendedores e encantadores de serpentes” (COSTA, 2002, p.69); as histórias contadas no cinema são

inspiradas nos romances do século XIX e o rádio surge com uma programação variada e ininterrupta. São estes meios de comunicação em massa os responsáveis por satisfazer o desejo humano de “narrar e escutar histórias, mais ou menos fantasmáticas, mais ou menos verossímeis” (BECHELLONI apud COSTA, 2002, p.70).

Os próximos elementos desencadeadores das mudanças apontadas por Sodré (2009) são a hipertrofia da mídia e a descrença nos metarrelatos ou explicações totalizantes do mundo. Este período, chamado por Costa (2002) de II Era Midiática, se caracteriza pela substituição das mídias analógicas por mídias digitais modificando o cenário moderno de produção cultural e alterando os padrões de comportamento do público. A sociedade cada dia mais tecnológica contribui com o progressivo isolamento do indivíduo e a substituição da sabedoria pela informação. Segundo Benjamin (1985), o saber tradicional, aquele que vem de longe, encontra cada vez menos ouvintes. Estes, no entanto, estão interessados na veiculação de acontecimentos próximos e que se fazem presentes na informação. Nesse contexto, popularizam-se narrativas cada vez mais fluídas, efêmeras, cuja trama principal compreende, na maioria das vezes, flagrantes de acontecimentos cotidianos e superficiais. Assim como no *YouTube*, destacam-se as narrativas rápidas o suficiente para conquistar observadores, mas facilmente esquecíveis.

Ao perscrutar os vestígios das “narrativas clássicas” em sociedades tradicionais, vê-se por uma perspectiva diacrônica que o caráter centralizador remetido a uma autoridade foi se diluindo ao longo dos anos e se incorporando como prática comum aos indivíduos. Assim como pode ser observado no *YouTube*, a existência do permanente movimento de criação e veiculação de narrativas continua atraindo a atenção do público, ainda que estas repitam uma das temáticas mais triviais – o cotidiano. A narrativa se faz presente desde a infância na voz da mãe que encanta seu filho com contos e fábulas, mas também ocupa espaço nas histórias narradas pela criança que comete uma travessura. No campo da psicologia, Julian Jaynes, citado por Sodré (2009), define a narração como uma das características estruturais da consciência humana, ou seja, qualquer indivíduo está psicologicamente preparado para explicar comportamentos e ações por meio da narração. Por esta perspectiva, Sodré (2009) situa as narrativas como pertencentes tanto ao campo da experiência (expoente da sabedoria individual) daquele que narra, como da vivência que se insere no plano pessoal.

Ainda que tudo possa ser narrado, a narrativa, assim como a linguagem, não é uma habilidade inata ao ser humano. Nas sociedades primitivas, os indivíduos se apropriavam

dessa prática social como um saber histórico transmitido por meio da oralidade, sendo a memória humana sua única fonte de armazenamento. Com o advento da escrita, o acesso à herança cultural se faz perante grandes obras - fornecendo elementos que subsidiem novas práticas ou perpetuem estratégias ancestrais de comunicação. O romance, como um exemplo da tradução das narrativas orais para a escrita, passa a constituir, segundo Costa (2002), o “patrimônio narrativo da humanidade”, no qual ficção e realidade se entrecruzam entre relatos, biografias e testemunhos. As peripécias de Ulisses, as aventuras de Dom Quixote e a paixão entre Lúcia e seu primo Basílio são alguns dentre os inúmeros exemplos encontrados na literatura que fazem da narrativa ficcional um meio capaz de deslocar a individualidade do leitor, mas que também se apresenta como modelo estrutural.

3.2 Romance e jornalismo

O romance tem como aspecto fundamental a narração de acontecimentos dispostos em uma sequência temporal que se constitui como estória⁴² (FORSTER, 1969). No entanto, o simples ato de estabelecer uma ordem cronológica ao ato de narrar não garantiria que a vida de Sherazade se estendesse por mais de uma noite. Bronckart (2009) se refere a essa organização linear como *script*; completamente desprovida de qualquer processo que gere tensão ou suspense.

Em um primeiro plano, o desenvolvimento da estória se dá a partir da vida no tempo, ou seja, de sequências naturais ou estipuladas socialmente às quais está sujeito qualquer indivíduo (dia antes da noite e o trabalho antes do descanso, por exemplo). Para Forster (1969), a estória que se prende exclusivamente a esse tempo isolado de aspectos mais nobres, além de insossa, desperta no leitor uma das faculdades humanas mais inferiores: a curiosidade. Segundo o autor, o bom romance se constrói por meio da articulação entre dois tempos, definidos como a vida no tempo e a vida dos valores. Este último responsável por revelar

[...] algo mais na vida além do tempo, algo que pode, convenientemente, ser chamado ‘valor’, mensurável não por minutos ou horas, mas pela intensidade. Tanto que ao revermos nosso passado, ele não se estende regularmente, mas se aglomera em alguns pináculos memoráveis e, quando olhamos para o futuro, este parece, às vezes, uma parede, às vezes uma

⁴² O termo estória foi utilizado apenas como forma de manter a escrita original empregada por Forster (1969) em sua análise do romance. Nos próximos capítulos, o termo será mantido por estar diretamente ligado com a definição de conceitos que serão utilizados nas categorias de análise deste trabalho.

nuvem, às vezes um sol, mas nunca um gráfico cronológico. (FORSTER, 1969, p. 21-22).

Para que a construção da narrativa no romance transponha os limites do *script*, outros três aspectos são fundamentais: enredo, padrão e ritmo. O enredo se torna responsável por conferir às sequências temporais narradas a causalidade dos acontecimentos, ou seja, enquanto a estória se pauta no “e depois?”, a ênfase do enredo recai sobre o “por quê?”.

O enredo, então, é o romance no seu aspecto lógico intelectual: requer mistérios, mas os mistérios são solucionados mais tarde; o leitor pode estar se movendo em mundos impercebidos, mas o romancista nem suspeita disso. Ele é competente, para cima de seu trabalho, lançando um raio de luz aqui, atirando um manto de invisibilidade acolá, e (*qua* fazedor de enredos) continuamente negociando consigo mesmo *qua* mercador de personagens, quanto ao melhor efeito que se possa produzir. (FORSTER, 1969, p.77).

Para o autor, o desenvolvimento do enredo envolve tanto a memória quanto a inteligência do autor e seu leitor. O mistério e as surpresas não existiriam se um não fosse capaz de produzi-las, assim como poderiam ser relegadas “a nada” pela falta de compreensão do outro. Dessa maneira, a estória satisfaz a curiosidade, o enredo atua sobre a inteligência, e o padrão e o ritmo despertam o senso estético.

Forster (1969) utiliza o termo “padrão” como um empréstimo feito da pintura para designar aquilo que nasce do enredo e que confere beleza ou esperança de beleza ao romance; capaz de encantar o leitor como uma expressão artística. Neste todo artístico, está o ritmo cuja função na ficção é “não estar lá todo o tempo, como um padrão, mas por seu adorável crescendo e decrescendo, encher-nos de surpresa, frescura e esperança” (FORSTER, 1969, p.131). Para o autor, toda obra mal construída em que reina o caos de ideias se mantém *una* por meio do ritmo; é ele que “costura” internamente pedaços soltos reorganizando-os em “frases musicais”.

Ainda que superficialmente, é possível identificar os aspectos inerentes ao romance como estratégias constituintes e promotoras da narrativa, mas também como elementos essenciais à finalidade literária. No âmbito do jornalismo, por exemplo, a estrutura narrativa se insere na notícia como uma estratégia para atrair leitores e facilitar o acesso do público ao fato descrito. O esquema básico de uma sequência narrativa, segundo Sodré (2009), se constitui em seis etapas, a saber: a) situação inicial; b) complicação; c) reação; d) resolução;

e) situação final; f) avaliação ou moral da história. “A narração de uma notícia pode construir-se sequencialmente do início do acontecimento até sua resolução [...]” (SODRÉ, 2009, p.205), onde a parte mais importante se encontra no final do texto (modelo textual descrito pelo autor à maneira de uma pirâmide) ou logo nas primeiras linhas (pirâmide invertida) constituindo-se como um atrativo para o leitor que busca saber o desfecho da “história”.

Os textos que passaram a veicular pelos jornais a partir da década de 1960, principalmente em solo norte-americano, criaram o *New Journalism*, definido por Sodré (2009) como um estilo jornalístico utilizado na produção de textos sedutores que se aproximavam da arte literária. Junto à hierarquização dos enunciados, recursos de linguagem pertencentes ao campo estilístico da *hipotipose* (por exemplo, o hipérbato, a hipálage e a enálage) contribuem com a produção de um sentido destinado a aproximar “as coisas do olhar do leitor, buscando produzir [...] uma ilusão de simultaneidade entre o tempo do acontecimento e o da recepção” (SODRÉ, 2009, p.215). Nessa mesma direção está o texto descritivo que contribui com a idealização mental dos aspectos visuais (cores, por exemplo) e sonoros que contribuem para que o leitor imagine que está vendo e ouvindo o acontecimento.

A partir da I Era Midiática, citada anteriormente, as narrativas passaram a contar com um novo elemento potencializador: a imagem. No cinema, a imagem narrativa envolve o indivíduo no mundo fantástico criado pelo cineasta; na publicidade serve de veículo à conotação da mensagem implícita e, nos quadrinhos a história é composta, essencialmente, por imagens. Com a televisão, as narrativas noticiosas assumem estratégias capazes de superar o conteúdo das notícias, nas quais a

[...] sedução exercida pelo contar histórias é incrementada pelas possibilidades da linguagem do próprio meio. Dentre muitas, sua ênfase na oralidade (lembremo-nos de que sempre há uma matriz oral numa boa história); a simultaneidade entre o acontecer e sua divulgação, o que torna os relatos mais excitantes porque desconhecidos; a presença da imagem que opera não só como testemunha, mas acrescenta possibilidades ao olhar que não cabem no relato oral; a possibilidade de aproximação a uma linguagem teatral, em que a performance sempre emerge como ato possível; o sentido da veracidade trazida pelas cenas ao vivo; os recursos de edição que trabalham som (música), imagem e presença de narradores distintos em diferentes locais relatando o fato de diversos pontos de vista. (RONDELLI, 1998, citada por ZANCHETTA, 2001).

Embora as tecnologias analógicas representem um grande avanço e modificações consideráveis quanto à produção cultural humana; é no século XXI que se verifica o início de

uma novíssima era, marcada pela cultura digital. No cinema, já não é necessário gastos exorbitantes para se filmar em outros países ou reproduzir formas de vida de outros planetas; programas de computador podem criar quaisquer situações possíveis e imaginadas pelo intelecto humano. As doses de informação diária oferecidas pelo jornal impresso ficam relegadas a um passado não tão distante, mas que é encoberto pela avalanche noticiosa e informativa de fatos ocorridos no mundo todo, e que chegam ao conhecimento popular quase instantaneamente por meio da internet.

Esse estágio atual da sociedade, demarcado pela inteligência artificial, automação e mídias digitais, Costa (2002) utiliza o termo cibercultura para designar a cultura promovida por meio de redes informacionais e que gerenciam as mais diferentes formas de ação humana. Segundo a autora, o termo *kybernetike* era utilizado na Antiguidade por Platão para remeter a capacidade de dirigir máquinas e homens (piloto e pilotagem); atualmente, designa o resultado obtido por meio das transformações no comportamento das pessoas, criando “novos padrões de relacionamento, valores e formas de representar seu estar no mundo [...]” (COSTA, 2002, p.85). A esse último aspecto, deve-se atentar que, como mencionado pela autora, a noção do público como uma massa constituída por receptores anônimos desaparece frente aos modelos interativos e multidirecionais que exigem do usuário atitudes ativas e participativas.

Essa nova maneira de estar no mundo, que não se limita ao “estar presente”, mas ao sujeito atuante, concretizando o que Davis (1997) profetizou há mais de uma década atrás:

Da mesma forma que muitas vezes achamos difícil imaginar nossa própria civilização antes do advento da alfabetização comum nos séculos 17 e 18, no próximo século nossos descendentes acharão difícil entender que embora todos assistissem filmes, vídeos e TV, poucos tinham ferramentas para fazê-los (DAVIS, 1997, p.48, tradução nossa).

O poder centralizador do narrador tradicional perdurou por séculos na figura do escritor, do jornalista e da programação televisiva em um sistema em que a autoridade da escrita e da produção artística quando não estava relegada às elites, restringia-se a pequenos setores da sociedade. Com o desenvolvimento e a acessibilidade às novas tecnologias qualquer indivíduo passa a ter ao alcance de suas mãos as “ferramentas” que os capacitam como produtores, narradores de suas próprias histórias. Estas que se inserem no sem-número de possibilidades ofertadas pela *web 2.0* como meio de cultura participativa.

3.3 As narrativas visuais

Ao pontuar alguns dos momentos históricos assumidos pela narrativa e as consequentes transformações a que foram sujeitas, pretende-se com isso introduzir o objeto de estudo abordado neste trabalho. Na tentativa de angariar elementos que exemplifiquem as novas práticas culturais possibilitadas pelo meio digital, pretende-se analisar produções populares, como os vídeos disponíveis no *YouTube*. Não se trata de analisar o nível qualitativo das narrativas veiculadas pelo *site*, mas de identificar como tais vídeos se organizam em termos narrativos, perpetuando, atualizando ou rompendo com estratégias narrativas bastante comuns na cultura escolar ou em outras mídias (televisão, por exemplo). Dessa forma, pretende-se abordar o conteúdo produzido por usuários como prática social dotada de especificidades próprias e naturais ao seu ambiente de ocorrência. Aspectos estes que poderão ser utilizados em reflexões posteriores acerca das tecnologias e das possibilidades ofertadas em ambiente virtual como objetos de aprendizagem, e não como meios acessórios às práticas escolares tradicionais (SOARES; VALENTINI, 2011).

Ao considerar que “existem narrativas não só na forma escrita, mas também na língua oral e nas imagens” (ABDALA JUNIOR, 1995, p.14), a exemplo do que se observa na pintura e no cinema, far-se-á neste tópico uma abordagem quanto aos aspectos referentes à linguagem humana. Trajeto que se justifica como meio de introduzir a análise que se pretende realizar acerca da linguagem envolvida nas narrativas do *YouTube*.

De acordo com Curado (2011), no decurso da História, podem-se destacar três concepções principais sobre a linguagem humana. A primeira é definida como expressão ou representação do mundo, cuja utilidade se restringe a exteriorizar e traduzir o pensamento. Segundo o autor, surge dessa concepção o entendimento da ação de enunciar como um ato monológico, individual, ou seja, a “eficiência comunicativa dependeria da capacidade de o indivíduo organizar de maneira lógica seu pensamento [...]” (CURADO, 2011, p.26) e, por isso, os estudos que levam em consideração tais prerrogativas se inserem sob a denominação da gramática tradicional.

A segunda concepção, representada pelos estudos da linguística moderna, entende a linguagem como instrumento de comunicação e transmissão de informações. Inspirada nos princípios de Saussure “a língua é vista como um código (conjunto de signos que se combinam segundo regras), por meio do qual um emissor comunica determinada mensagem a um receptor” (CURADO, 2011, p.26). O sistema linguístico é tido como externo à

consciência humana e a língua compreendida fora de suas situações de uso, afastando assim os falantes da dimensão histórica e social em que se realiza. Nesse âmbito estão situadas as correntes estruturalista⁴³ e gerativista⁴⁴, tendências nas quais a linguagem se reduz a sistemas abstratos e monológicos (apreendida independentemente da sua relação com as ações humanas e com a vida).

Por fim, a terceira concepção trata da linguagem como forma de interação entre sujeitos inseridos em diferentes contextos sociais e históricos. Para Curado,

O indivíduo, ao fazer uso da língua, não exterioriza apenas o seu pensamento, nem transmite somente informações; mais do que isso, realiza ações, age, atua, orientado por determinada finalidade, sobre o outro. A linguagem passa a ser vista como lugar de interação, inclusive comunicativa, a partir da produção, construção de efeitos de sentido entre os falantes, em certa situação de comunicação e em um contexto específico (CURADO, 2011, p.27).

O processo interativo, definido por Bakhtin (2011) como dialógico, fez com que linguistas voltassem seus olhares para a linguagem como mediadora das relações entre a língua e seus falantes como ação que se realiza na e pela linguagem. Nessa mesma vertente, Bronckart (2009) determina que qualquer unidade linguística (do fonema ao texto) deve ser interpretada como “conduta humana” ou “propriedade da conduta humana”, esta que se determina como ação significativa ou ação situada resultante da socialização. Segundo a abordagem sociointeracionista proposta por Vygotsky (1995), o homem sofre influência tanto do meio social quanto do biológico e constitui-se como sujeito por meio da interação social como modo de internalizar formas culturais. Essa relação mediada pela linguagem, além de

⁴³ Em nota, Curado (2011) define o estruturalismo como uma corrente de estudo da linguagem, cujo início pode estar associado à publicação, póstuma, em 1916, do *Cours de linguistique générale* (Curso de linguística geral), contendo as principais ideias do suíço Ferdinand de Saussure, produzidas em diversas conferências na Universidade de Genebra entre 1907 e 1911, e reunidas por alguns de seus discípulos. O princípio básico de Saussure postula a língua como uma “estrutura”; como um sistema (“a língua”, diz-nos, deve ser entendida como “um sistema de signos e suas regras combinatórias”). Por sua caracterização como uma estrutura, o método de investigação se define com o estruturalismo. “Nesses termos, as noções de estrutura (sistema, relação), função e dualismo tornam-se fundamentais: uma unidade de língua não se explica por si mesma; mas com base em outra (daí o caráter dual), com a qual estabelece, no interior da própria língua, relações combinatórias e em função dela se define. Um ‘o’, por exemplo, terá o valor de um artigo quando combinar-se, articular-se, com um substantivo; ou de um pronome, se se articular com um verbo, e assim por diante. Observando tais relações, a linguística estrutural poderá descrever a língua (seu verdadeiro objeto de investigação, isolado de seu contexto de produção) e verificar como se organiza internamente, como funciona, como suas unidades ‘se encaixam’, combinam-se” (CURADO, 2011, p.28).

⁴⁴ A teoria Gerativa, elaborada pelo americano Noam Chomsky, seguiu à proposta estruturalista de estudo da linguagem. Segundo Curado (2011), o gerativismo privilegia a sintaxe por meio de uma abordagem das estruturas frasais, “produzidas por um ‘falante de desempenho ideal’, competente, sem limitações ou interferências externas, de nenhuma natureza” (CURADO, 2011, p.28).

transformar cognitivamente o sujeito, capacita-o a se tornar agente transformador de seu meio. Compreendida como atividade social, a linguagem se torna o grande diferencial entre a espécie humana e a animal, visto que:

[...] os episódios comunicativos do mundo animal apresentam um caráter fundamentalmente *acionador*. A correspondência entre o sinal e a resposta comportamental é direta, não se faz objeto de nenhum procedimento de negociação (e, portanto, de contestação), como mostra a aparente ausência de diálogo: o animal não responde ao sinal emitindo um outro sinal e se engajando em uma “conversação”. Isso implica que os conhecimentos elaborados pelo animal no quadro de sua participação em uma atividade são representações **não negociadas** sobre o meio [...].

Na espécie humana, a cooperação dos indivíduos na atividade é, ao contrário, regulada e mediada por verdadeiras interações verbais e a atividade caracteriza-se, portanto, por essa dimensão que Habermas (1987) chamou de **agir comunicativo**. (BRONCKART, 2009, p.32, grifo do autor).

Segundo o autor, a linguagem surge no processo de negociação “prática (ou inconsciente) das pretensões à validade designativa das produções sonoras dos membros de um grupo envolvidos em uma mesma atividade” (BRONCKART, 2009, p.33). Os signos, então, emergem como resultado de negociações sociais, transformando as representações individuais em representações parcialmente comuns, compartilháveis ou comunicáveis.

O agir comunicativo como “constitutivo do social” pressupõe uma “dimensão transindividual” dos signos, responsável não apenas por difundir representações coletivas em um meio, mas também como modo de estruturar configurações de conhecimentos que, segundo Popper e Habermas (apud BRONCKART, 2009) se constituem nos chamados mundos representados. Em primeira instância está o mundo objetivo representado por meio de signos que remetem ao meio físico. O mundo social é constituído por signos que refletem a maneira de organizar tarefas convencionais entre os membros de um grupo e conhecimentos coletivos acumulados. Por fim, o mundo subjetivo abarca os signos que remetem a características particulares dos indivíduos empenhados em determinadas tarefas (habilidade e eficiência, por exemplo), além dos conhecimentos coletivos sobre essas matérias que são acumulados historicamente.

Assim, a interação social, proporcionada pela linguagem, comporta os signos como formas compartilhadas em que a compreensão de determinado significado (inerente às representações particulares) se faz como significante coletivo. Para Bronckart (2009), a semiotização das relações com o meio “transforma as representações dos organismos

humanos; elas são, a partir daí, o produto de uma reformulação coletiva imposta às representações até então idiossincráticas”(BRONCKART, 2009, p.35). Esse processo dá origem à atividade de linguagem organizada em discursos ou em textos que se diversificam em gêneros.

3.4 Gêneros e textos

Ao considerar a linguagem em seu caráter dialógico, Bakhtin (2011) define o enunciado como a real unidade da comunicação discursiva inserida no evento da enunciação. Segundo essa corrente, a enunciação (processo de produção) se apresenta como um evento único marcado pela interação de agentes sociais situados em um determinado contexto de produção (tempo, lugar e objetivo da interlocução) que confere sentido ao enunciado. Este último tem como traço essencial a existência permanente de um indivíduo que o produz, direcionando-o a um outrem, um destinatário. Ainda que o enunciado não provoque uma resposta imediata e exteriorizada, como nos diálogos, essa atitude, chamada por Bakhtin (2011) de atitude responsiva ativa, pode se verificar internamente por meio da compreensão de leitores de uma obra, por exemplo.

O enunciado “dialoga” não apenas com leitores e ouvintes, mas também com outros enunciados constituídos como formas relativamente estáveis – definidos por Bakhtin (2011) como gêneros do discurso. Ao considerar a variedade de circunstâncias da enunciação, a posição social e o relacionamento que os sujeitos envolvidos na situação comunicativa possuem, o autor propõe a seguinte dicotomia dos gêneros do discurso: gêneros primários e gêneros secundários. Enquanto os gêneros primários se constituem como formas imediatas e espontâneas de comunicação (as que se verificam no cotidiano, em âmbito familiar, por exemplo), os gêneros secundários aparecem em situações mais complexas como nas formas artísticas (literatura, por exemplo), científicas e sociopolíticas.

Bronckart (2009) cita que a preocupação quanto às delimitações e classificações impostas à noção de gêneros do discurso se manifesta desde a Antiguidade grega até os dias atuais. Segundo o autor:

Essa dificuldade de classificação deve-se, primeiramente, à diversidade de critérios que podem ser legitimamente utilizados para definir um gênero: critérios referentes ao tipo de atividade humana implicada (gênero literário, científico, jornalístico, etc.); critérios centrados no efeito comunicativo

visado (gênero épico, poético, lírico, mimético, etc.); critérios referentes ao tamanho e/ou à natureza do suporte utilizado (romance, novela, artigo de jornal, reportagem, etc.); critérios referentes ao conteúdo temático abordado (ficção científica, romance policial, receita de cozinha, etc.) (BRONCKART, 2009, p.73).

Além de outros critérios possíveis, o autor destaca o caráter histórico e adaptativo das produções sociais como responsável pelo desaparecimento, reformulação e a emergência de gêneros que ainda podem se combinar resultando em formas híbridas. Assim, um romance que se constitui, primordialmente, por meio da narração de acontecimentos que seguem determinada cronologia pode apresentar segmentos intercalados de diálogos e comentários do autor; também uma conversação cotidiana que comporta, além dos seguimentos dialogados, monólogos que introduzem uma argumentação, um relato ou uma explicação. Em suma, tais segmentos (narração, diálogo, argumentação, entre outros), por obedecerem a critérios linguísticos, (pronomes, organizadores, determinados subconjuntos de tempos verbais, por exemplo) deveriam ser reconhecidos e classificados ao invés dos gêneros que compõem.

Com o levantamento, ainda que superficial, sobre a problemática enfrentada por diversos autores a respeito das fronteiras incertas quanto à classificação dos gêneros, pretende-se com isso explicitar que no presente trabalho adotar-se-ão as mesmas decisões teóricas e terminológicas empregadas por Bronckart (2009) sobre gêneros e textos:

Chamamos de **texto** toda unidade de produção de linguagem situada, acabada e auto-suficiente (do ponto de vista da ação ou da comunicação). Na medida em que todo texto se inscreve, necessariamente, em um conjunto de textos ou em um gênero, adotamos a expressão **gênero de texto** em vez de *gênero do discurso* (BRONCKART, 2009, p.75, grifo do autor).

Segundo o autor, se o texto se constitui como uma unidade comunicativa, o gênero ao qual pertence não pode ser completamente definido por critérios linguísticos; apenas os diferentes segmentos que compõem um gênero podem ser reconhecidos e classificados por tais critérios. Dessa forma, os gêneros se apresentam como múltiplos e infinitos, no entanto, os segmentos que entram em sua composição são em número finito, e podem ser identificados parcialmente por suas características linguísticas. Segundo Bronckart (2009), são os segmentos utilizados na composição dos gêneros, como trabalho particular de colocação em forma discursiva, que devem ser chamados de discursos. Dessa forma, os discursos que

apresentam fortes regularidades de estruturação linguística são definidos como tipos de discurso.

Essa exposição se apresenta como forma de justificar a não adoção das definições de gênero propostas por Bakhtin (2011). Ainda que popular entre pesquisadores e educadores de diversas áreas do conhecimento, as definições propostas por Bakhtin (2011), se comparadas com as de Bronckart (2009), assumem um caráter aparentemente genérico. Ao invés de gênero de texto, Bakhtin (2011, p.279) utiliza o termo gênero do discurso para designar “os tipos relativamente estáveis de enunciados”. Ainda que Bakhtin (2011) defina o enunciado como uma unidade formada pelo conteúdo temático, estilo e construção composicional em relação às especificidades das esferas comunicativas, há uma certa lacuna quanto às especificidades dos gêneros em si. Características particulares estas que Bronckart (2009) chamou de discursos, e que na opinião da pesquisadora parecem contemplar de uma forma mais abrangente os diversos aspectos que caracterizam os gêneros de texto.

Como dito anteriormente, a linguagem se caracteriza como um processo de interação verbal, em que os enunciados produzidos em determinado contexto (enunciação) pressupõe sempre a existência de um *outro* capaz de agir de forma responsiva. Pode-se dizer que desse “agir comunicativo” surgem formas que se cristalizam como textos e gêneros. No entanto, se novas motivações sociais e novas circunstâncias de comunicação modificam o contexto de produção e, conseqüentemente, a maneira como os indivíduos produzem seus “meios” de interação; como o aparecimento de novos suportes (rádio, televisão, internet) influencia essa relação?

A partir desse questionamento, as narrativas disponíveis no *YouTube* serão analisadas à medida que se constituem como textos e gêneros textuais. Se a interação comunicativa eficaz tem como princípio fundamental o domínio de diversos gêneros textuais pertinentes às diferentes situações experimentadas nas mais diversas esferas sociais, como a produção dos internautas se relaciona com os “constructos históricos” que são os gêneros?

Para Bronckart (2009) a competência textual dos indivíduos provém da experiência do intertexto. Mesmo que a produção textual seja fortemente marcada pelo estilo de seu agente produtor, ela ainda se realiza sob a égide dos gêneros estabelecidos social e historicamente. Assim, nenhum sujeito é biologicamente capaz de interagir comunicativamente nas diversas esferas sociais como se essa fosse uma característica natural; pelo contrário, o domínio dos gêneros e sua adequação às situações de uso se fazem à medida que ele é exposto a tais

produções. Se em nossa sociedade essa “exposição” é exercida como elemento inerente ao papel formador desempenhado pela escola, como os jovens estão sendo preparados para lidarem com as novas formas de produção em meio digital? Este e outros questionamentos serão abordados nos capítulos seguintes a partir da análise dos dados.

Capítulo 4 – Descrição dos procedimentos de pesquisa

4.1 Percurso da pesquisa e metodologia

Toda pesquisa traz no bojo de sua efetiva realização marcas singulares do pesquisador. Segundo Lüdke e André (1986), a pesquisa, como atividade humana e social se realiza a partir da carga de valores, preferências, interesses e princípios que orientam o pesquisador.

Claro está que o pesquisador, como membro de um determinado tempo e de uma específica sociedade, irá refletir em seu trabalho de pesquisa os valores, os princípios considerados importantes naquela sociedade, naquela época. Assim, a sua visão do mundo, os pontos de partida, os fundamentos para a compreensão e explicação desse mundo irão influenciar a maneira como ele propõe suas pesquisas ou, em outras palavras, os pressupostos que orientam seu pensamento vão também nortear sua abordagem de pesquisa. (LÜDKE; ANDRÉ, 1986, p.3).

A presente pesquisa surgiu, inicialmente, como tentativa de articular o tempo vivenciado por membros de nossa sociedade às suas práticas sociais. O progressivo avanço das tecnologias é umas das características contemporâneas mais evidentes e não há como dissociar tal movimento de sua influência na vida humana. A “modernidade”, que revolucionou o setor industrial e marginalizou inúmeros trabalhadores, configura-se como um capítulo distante na história dos “novos tempos modernos”. As inovações tecnológicas já não se prestam apenas a servir setores esparsos da economia ou pequenos grupos; ao invés disso, tornam-se acessíveis aos diversos segmentos sociais nas mais diferentes formas e funcionalidades.

Delimitada uma das principais influências do século XXI, o passo seguinte foi estabelecer o objeto de estudo dentre os sem-número de possibilidades existentes nesse contexto. Nesse momento, a lembrança de um fenômeno notado há tempos pela pesquisadora se tornou decisivo para um primeiro recorte: o fenômeno *YouTube*. Ainda no período de formação acadêmica da pesquisadora, os vídeos veiculados pelo *site* circulavam, principalmente, em rodas de amigos como assunto principal ou durante a exposição de professores que utilizavam a plataforma como biblioteca audiovisual (exibição de momentos históricos raros, por exemplo). A partir de então, as menções ao *site* se tornaram mais perceptíveis à pesquisadora, desde programas diários que dedicavam parte de sua programação à rerepresentação do conteúdo mais acessado do *YouTube* às atividades

desenvolvidas na própria comunidade virtual desencadeadas pelo movimento globalizante de compartilhamento⁴⁵.

À medida que o estudo pretendido nesta pesquisa se faz a partir da análise das narrativas visuais do *YouTube*, como formas textuais, definiu-se como método de pesquisa a abordagem qualitativa. Esta abordagem se justifica, pois não se trata de um estudo de quantidade; serão adotados uma série de mecanismos de seleção que possibilitem a análise de um universo menor composto pelos vídeos mais representativos de outros tantos veiculados pelo *site*. Segundo Bogdan e Biklen (1994), a investigação qualitativa possui cinco características, no entanto, a determinação dessas não classifica se uma investigação é ou não totalmente qualitativa, trata-se na verdade de uma questão de grau.

A primeira característica estabelece que na investigação qualitativa a fonte direta de dados é o ambiente natural (por isso, essa abordagem também é chamada de naturalística) e o investigador seu instrumento principal. Nesta pesquisa, embora os dados a serem analisados sejam as produções de usuários, estes foram observados em seu ambiente habitual de ocorrência, o *YouTube*. Ainda que seja possível ter acesso ao conteúdo em outros *sites* (*Facebook*, por exemplo), Bogdan e Biklen (1994) afirmam que a ação do investigador qualitativo de separar o ato, a palavra ou o gesto do contexto em que ocorrem significa perder de vista seu significado.

O trabalho descritivo posterior à coleta de dados se configura como a segunda característica da investigação qualitativa. O registro e a transcrição de certas ocorrências no campo das imagens selecionadas serão utilizados na elaboração de categorias que organizem e sistematizem a análise. Segundo Bogdan e Biklen (1994), o trabalho descritivo dos pesquisadores contribui para uma abordagem minuciosa em busca de informações e elementos que contribuam para que o investigador compreenda plenamente seu objeto de estudo.

Em um primeiro momento, o investigador qualitativo coleta o maior número de informações possível, isso porque o processo de análise vai ganhando forma à medida que se efetua a coleta e observação das unidades constituintes do objeto. Esse trajeto define a terceira característica da abordagem qualitativa como uma forma indutiva de análise de dados. “O

⁴⁵ O compartilhamento é uma das ferramentas do *site* que permite que o vídeo seja incorporado a outras páginas. Assim, os grandes sucessos do *YouTube* podem ser visualizados nas páginas pessoais do *Facebook*, *blogs*, versões *online* de jornais, revistas e *sites* de programas televisivos, por exemplo.

processo de análise dos dados é como um funil: as coisas estão abertas de início (ou no topo) e vão se tornando mais fechadas e específicas no extremo” (BOGDAN; BIKLEN, 1994, p.50). Um exemplo dessa característica no presente estudo é o fato de que no início da coleta de dados todos os vídeos foram descritos detalhadamente, ou seja, foi colhido o maior número de informações possível dentre as quais seriam retirados os principais elementos de análise.

O significado constitui a quarta característica da abordagem qualitativa e envolve o significado impresso nas narrativas analisadas. Os diferentes modos de representar refletem os diferentes significados que as coisas e a vida possuem para os indivíduos, é, portanto, a partir deles que serão observados elementos estruturais utilizados como condutores de significação. Por fim, a última característica estabelece o processo como estágio mais interessante para os investigadores, ao invés dos resultados ou produtos. Isso significa que o objetivo da pesquisa não é obter um resultado final que corresponda às expectativas, mas que o seu processo revele elementos essenciais à sua composição e compreensão.

Tendo em vista o ambiente de reprodução dos dados a serem analisados, o método de coleta de dados se classifica como análise documental. Ainda que Lüdke e André (1986) definam documento dentro do universo da escrita (leis, regulamentos, normas, pareceres, jornais, roteiros de programas de rádio e televisão, arquivos escolares, dentre outros), o sentido adotado neste trabalho estabelece os vídeos também como documentos, nos quais o registro se faz no formato audiovisual. O processo de coleta será explicitado no tópico a seguir.

4.2 Procedimento de seleção e coleta de dados

Os vídeos do *YouTube*, como dados a serem analisados, configuram um campo amostral selecionado a partir de certos critérios. Enumeramos os procedimentos adotados para a composição da amostra, dentro de um universo de 200 vídeos coletados entre abril e julho de 2012.

- a) **Conteúdo** – Sendo o objetivo primeiro dessa pesquisa a análise de conteúdo gerado por usuários⁴⁶, detivemo-nos em vídeos produzidos para serem veiculados pelo canal e produzidos por brasileiros⁴⁷. Clipes musicais, vídeos de caráter publicitário, replicação de programas de TV e filmes foram desconsiderados por remeterem a produções originárias de outras mídias.
- b) **Categorias** – Como mencionado no capítulo 2, o *YouTube* disponibiliza as seguintes categorias: 1) Todas as categorias; 2) Recomendado para você; 3) Automóveis; 4) Humor; 5) Entretenimento; 6) Filmes e desenhos; 7) Jogos; 8) Guias e Estilo; 9) Sem fins lucrativos/ativismo; 10) Pessoas e blogs; 11) Animais; 12) Ciência e tecnologia 13) Esportes; 14) Viagens e eventos. Os vídeos são compilados em cada categoria automaticamente pelo sistema a partir da classificação realizada pelo usuário no momento do *upload*. Na tentativa de delimitar horizontes que pudessem corresponder às nossas expectativas quanto ao conteúdo, deparamo-nos com produções que em nada se assemelhavam às propostas contidas no título das categorias. Tais distorções entre texto e imagem fazem com que capítulos de novela e lances de futebol sejam encontrados na categoria de “Pessoas e blogs” ou “Educação”; assim como shows de grupos musicais ou a apresentação de duplas sertanejas estejam inseridos na categoria

⁴⁶ Não será utilizado nesta pesquisa o termo “amador” para designar os vídeos estudados por três razões: a) inserir a produção de usuários no universo amador traz no bojo de sua significação uma série de pré-conceitos culturalmente estabelecidos, como a ideia recorrente e generalizada da produção amadora como tosca ou pouco elaborada; b) se a produção amadora é estabelecida como o oposto daquilo que é profissional (ou resultante de uma profissão), devemos lembrar que, como dito anteriormente, o estabelecimento de parcerias entre o *site* e usuários subsiste como uma relação econômica (*videomakers*, *gamers*, *youtubers* atuam como profissionais que produzem e lucram com seus vídeos); c) quanto à qualidade, as produções estão cada vez mais requintadas à medida que usuários comuns passam a ter acesso a novas tecnologias e a desenvolverem habilidosas técnicas de manuseio de programas que aperfeiçoam e sofisticam suas produções (programas profissionais para criação e edição de vídeos são distribuídos gratuitamente por meio da internet). Dessa maneira, utiliza-se apenas a expressão “conteúdo gerado por usuários” ou, em alguns momentos, “*User Generated Content*” (UGC).

⁴⁷ A opção por vídeos produzidos por brasileiros e disponíveis, prioritariamente, no Brasil, foi feita como forma de contextualizar as produções à realidade escolar brasileira, e tornar a análise e seus resultados acessíveis aos mais diversos leitores, uma vez que os vídeos são produzidos em português e a qualquer momento podem ser acessados e observados à luz da análise feita neste trabalho.

“Animais”. Dessa maneira, estabelecemos nossa busca por todas as categorias, levando em consideração o enfoque no conteúdo de produção mencionado no tópico anterior.

- c) **Subcategorias** – Após selecionar um tema, o internauta tem a opção de estabelecer a ordem de exibição dos vídeos segundo sua popularidade em determinados períodos. O esquema abaixo exemplifica o sistema de subcategorias do *YouTube*:



Quanto ao primeiro nível de subcategorias, observamos que os vídeos “Mais apreciados”, “Mais adotados como favoritos” e “Mais comentados” entram nesse rol pela ação do usuário devidamente cadastrado e *logado* (ou conectado) a sua conta no momento da aferição. A subcategoria que envolve conteúdo *High Definition* (HD) é majoritariamente composta por *flashes* de programas televisivos. Dessa maneira optamos pela seleção de “Vídeos mais vistos” não só pela diversidade de formas e formatos de participação produtiva, mas como um meio abrangente de contabilizar a ação especulativa daqueles que não são membros da comunidade e que, no entanto, são “espectadores da programação”.

Ao selecionar o estado de popularidade do conteúdo, cujo parâmetro é o número de visualização do conteúdo, o segundo nível de subcategorias se abre

como um leque de possibilidades sinalizando os vídeos mais vistos em determinados períodos. Nessa etapa, elegemos as quatro marcações temporais (“hoje”, “esta semana”, “este mês”, “desde o início”) por dois motivos básicos. O primeiro diz respeito ao enfoque da pesquisa, ou seja, a busca por conteúdo gerado por usuários independentemente do período de realização; o segundo leva em consideração a lentidão com que o *ranking* de vídeos mais assistidos é atualizado. As miniaturas⁴⁸ dos vídeos mais vistos “este mês” podem perdurar por outros meses, assim como os mais vistos “esta semana” muitas vezes são os mesmos durante semanas consecutivas.

Após a coleta de dados, elaboramos um sistema de tabulação no qual os vídeos foram enumerados e detalhados quanto ao endereço eletrônico (URL), categoria, título, data de coleta e postagem (disponibilização no *site*), duração, número de visualizações, nome do usuário e sinopse (elaborada pela pesquisadora). Procedimento este que se justifica pelos seguintes fatores: a) certificar que o vídeo analisado correspondesse ao original coletado em primeira instância, e não material gerado por *aliasing*⁴⁹; b) fornecer elementos que possibilitassem a criação de um sistema de codificação para categorizar os vídeos de acordo com características a serem utilizadas na análise. Juntamente ao registro das informações textuais sobre os vídeos, recorreremos ao programa *VDownloader*⁵⁰ para realizar o *download* de todo o material selecionado e que, posteriormente, foi gravado em mídia física (DVD), como medida de segurança dos dados contra a prática recorrente de remoção de conteúdo pelo *YouTube*⁵¹.

Estabelecidos os critérios utilizados na seleção de dados, faz-se necessário justificar a não utilização da seção “Comentários” do *site*. Inicialmente, estabelecemos que as informações encontradas nesse campo pudessem contribuir para uma análise quanto à recepção do conteúdo pelo público envolvido. No entanto, os seguintes fatores impediram que essa abordagem fosse implementada: a) todos os usuários têm a opção de autorizar ou não que seus vídeos sejam comentados no momento do *upload*, ou seja, a seção não se constitui como

⁴⁸As miniaturas dos vídeos (ver capítulo 2) é o modo de apresentação do conteúdo nas páginas do *Youtube*. Em síntese, as miniaturas dos vídeos são como pequenas fotos com legenda.

⁴⁹*Aliasing* (ver capítulo 2) é o processo de multiplicação de vídeos, gerando cópias idênticas ou similares.

⁵⁰ O programa utilizado é distribuído gratuitamente na internet e pode ser encontrado em *sites* para *download* de *softwares*.

⁵¹ Os vídeos que infringem direitos autorais e considerados ofensivos são removidos do *site*. Disponível em: <http://www.youtube.com/t/copyright_center>. Acesso em: 18 ago. 2012.

um elemento linear; b) quando o vídeo está aberto a comentários, o autor (*uploader*) detém o poder de permitir ou excluir a opinião de outros membros em sua página de exibição; c) a ferramenta raramente é utilizada como forma de interação positiva entre os membros da comunidade ou como fórum de discussão sobre o material produzido pelos *videomakers*; na verdade, se torna o local propício para a atuação de *haters* e *trolls*⁵². Em suma, adotar essa seção como possível objeto de análise seria investir em um componente repleto de deficiências justificadas tanto pela ausência ou manipulação de informações, assim como o teor das mensagens disponíveis.

4.3 Perfil da amostragem

Após a coleta, os vídeos foram agrupados segundo características em comum, compondo o que chamaremos de perfis. Os eixos orientadores dessa primeira categorização envolvem tanto os temas veiculados como a maneira como são narrados. Não há como dissociar esses elementos, uma vez que foi possível identificar a existência de certos padrões associados às temáticas recorrentes na comunidade. No gráfico 2 é possível visualizar os perfis da amostragem denominados segundo os eixos orientadores.

⁵² O *blog*, como um diário *online*, possibilita a expressão individual de usuários, por meio de comentários em suas páginas pessoais. A partir dos *blogs*, a autorrevelação se tornou uma prática recorrente em *vlogs*, redes sociais, como *Facebook*, e plataformas de compartilhamento de vídeos, como o *YouTube*. Estes que fazem do sujeito exposto alvo vulnerável e passível de sofrer humilhações e incitações violentas ou sexuais. Tal apontamento pode ser verificado na seção destinada a comentários de usuários pertinentes a cada vídeo visualizado no *YouTube* e que ilustra a atividade de *haters* inserida no processo de *ciberintimidação*. Os *haters* ou *trolls* podem ser descritos como aqueles que odeiam a produção e a postura alheia, interagindo sistematicamente para desestabilizar discussões, provocar, enfurecer e depreciar as pessoas envolvidas (LANGE, 2012).

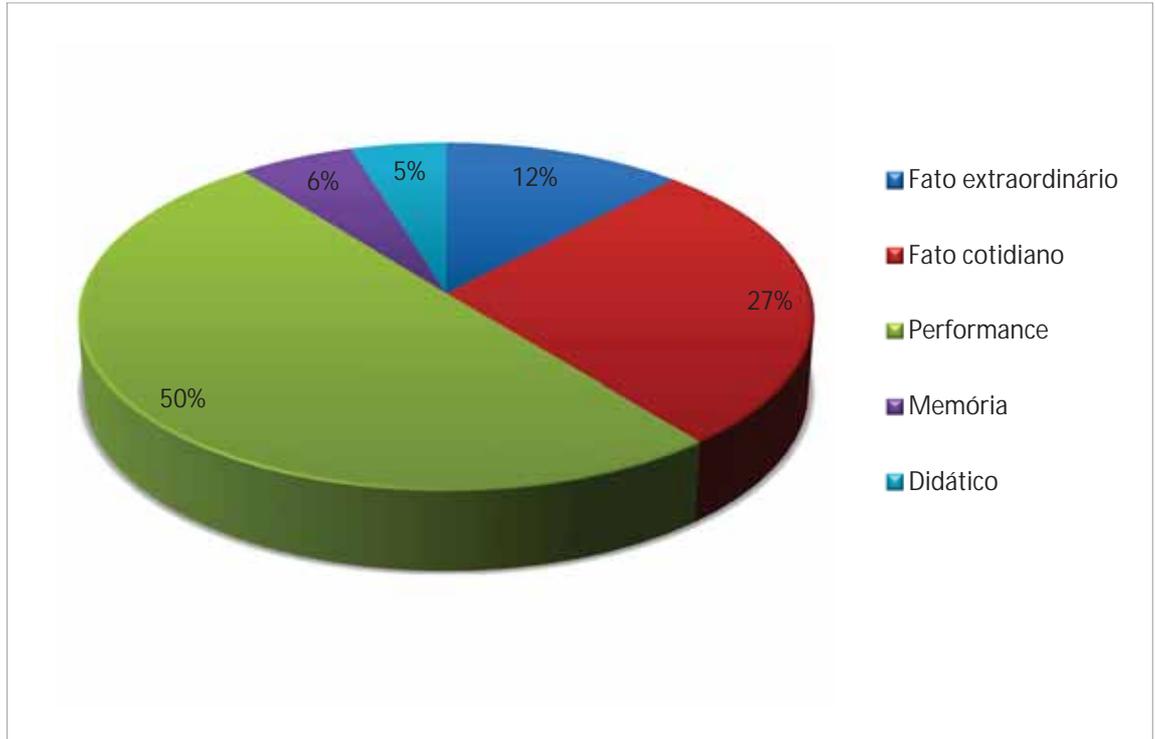


Gráfico 2 – Perfis da amostragem

Fato extraordinário compreende aos vídeos que se constituem como flagrantes da realidade que ultrapassam os limites do ordinário. Por serem eventos capturados em determinado instante, não há como interferir ou modificar sua ocorrência no mundo real (em contraposição às inferências possíveis no âmbito da imagem, como a edição), ou seja, a situação e os atores nela envolvidos são decorrentes do acaso. Como exemplo, podemos citar as brigas de trânsito ou em colégios, acidentes em rodovias e marchas pela defesa de direitos públicos. Em outras mídias, o registro destes eventos equivaleria à fotografia que circula junto à manchete de jornal ou às imagens exclusivas que são exploradas no telejornalismo.

Fato cotidiano abarca as produções realizadas como registro de eventos ordinários. Diferente do perfil anterior, o fato cotidiano se revela pela atividade esperada e pré-concebida das personagens envolvidas na ação. Dessa maneira, podem ser citados como exemplares desse perfil tanto as filmagens empreendidas em uma viagem entre amigos, uma festa de aniversário, como a primeira vez que a mãe amamenta seu filho. Este perfil se caracteriza como uma atividade arraigada, principalmente, na cultura familiar em que predomina o desejo de eternizar momentos do cotidiano, mas repletos de significação aos sujeitos de um círculo social.

Performance diz respeito aos vídeos que possuem um traço particular em comum: o exibicionismo. No perfil *fato cotidiano* as personagens sabem que estão sendo filmadas e o contexto de produção se insere dentre as inúmeras ocorrências diárias comuns a qualquer sujeito, ou seja, o registro se constitui como consequência de um evento natural⁵³. No entanto, no perfil *performance*, o trajeto de ação se modifica: a necessidade de registrar cria a situação ou o evento. Como exemplo, podem-se citar os *vlogs*⁵⁴ e os “*realities shows*” realizados pelos próprios usuários, nos quais a aparente ausência de roteiros e a naturalidade dos protagonistas mascaram o caráter performático de suas representações.

Memória abrange o conteúdo que se realiza como homenagem póstuma ou rememoração de acontecimentos. Embora este perfil trate de acontecimentos naturais, o que o diferencia do perfil *fato cotidiano* é a sua localização temporal. Assim, enquanto o perfil *memória* deixa evidente o seu caráter de ação já transcorrida em determinado tempo, o perfil *fato cotidiano* se apresenta sob a ilusão da simultaneidade do acontecimento ou sua atemporalidade.

Didático compreende o conteúdo criado exclusivamente com o objetivo de ensinar algo aos outros usuários da comunidade. Importante ressaltar que os perfis foram traçados segundo a dominância de certas características em decorrência de outras. No entanto, essas generalizações não se definem como formas puras, ou seja, os vídeos pertencentes a este perfil, chamado de *didático*, também podem apresentar traços inerentes aos de *performance*.

4.4 Categorias de análise

Delimitado o perfil do conteúdo que compõe a amostragem foram selecionados quatro vídeos mais significativos de cada perfil. A análise dos 20 vídeos terá como amparo teórico os trabalhos desenvolvidos por Barthes (1984), Joly (1996), Campos (2007) e Block (2010). Embora os conceitos tratados aqui sejam amplamente explorados pela Literatura, a definição

⁵³ Natural deve ser compreendido em contraposição aos eventos extraordinários. Ainda que alguns fatos extraordinários se tornem recorrentes (crescimento da taxa de acidentes de trânsito, por exemplo), eles permanecerão como incidentes, ou seja, chover é um evento natural, no entanto, as enchentes são acontecimentos atípicos ou extraordinários. Dessa forma, o registro de eventos naturais do perfil “fato cotidiano” representa àquilo que é natural segundo as convenções criadas cultural e socialmente (reuniões familiares e nascimento de bebês, por exemplo).

⁵⁴ Versão em vídeo dos difundidos *blogs*. Os autores de tais vídeos seguem uma fórmula já difundida entre os internautas e que consiste no posicionamento de um indivíduo frente a uma câmera por meio da qual expõe seus sentimentos e opiniões, principalmente, sobre a vida e acontecimentos diários na sociedade.

do referencial teórico foi baseada na tentativa de aproximar as formas de representar dos indivíduos no *YouTube* às estratégias narrativas populares entre as massas. Os autores mencionados utilizam um referencial oriundo da Literatura aplicado no cinema e televisão, linguagens estas que possuem maior trânsito no imaginário do público do *YouTube* do que as originárias na Literatura. A análise dos vídeos quanto às temáticas e certos comportamentos narrativos terá como base teórica os trabalhos desenvolvidos por Leite (1993) e Lipovetsky (2004).

Para tornar esse processo mais operacional foram estabelecidas três categorias principais, a saber:

- a) **Elementos de estória** – Corresponde à análise feita a partir dos elementos que compõem a estória – o tema, por exemplo. Segundo Joly, é impossível analisar imagens “se não se souber do que se está falando nem porque se quer fazê-lo” (1996, p.28). Para a autora esse trajeto se justifica como meio de compreender a mensagem que as imagens veiculam, porém, em nossa pesquisa tal abordagem permite a identificação de uma função secundária da temática: o estabelecimento de padrões narrativos.
- b) **Recursos de narrativa** – Nesta categoria serão analisados os recursos agregados à massa de estória na composição da narrativa. Enquanto a categoria “elementos de estória” compreende *o quê* é narrado, esta categoria estabelece a maneira como se constrói a narrativa, ou seja, *o como* é narrado. Os recursos colhidos no plano da imagem não só contribuem com a identificação dos componentes que tornam possível a representação do acontecimento, mas que também preparam a leitura do espectador quanto aos possíveis significados de conotação implícitos na narrativa.
- c) **Características de edição** – Elementos situados “sobre” a narrativa, responsáveis pela criação de representações que ultrapassam os limites do real ou que simplesmente evidenciam o poder de manipulação de imagens e criação de efeitos por meio de programas computacionais de edição. Ainda que revelem procedimentos agregados à estória após sua produção, as características de edição também concorrem com a criação de significações na narrativa visual verificáveis apenas no plano da recepção.

4.5 Descrição das categorias de análise

4.5.1 Elementos de estória

O termo elemento de estória é utilizado por Campos (2007) para designar aquilo que se pode colher de uma massa de estória para compor uma narrativa. Os elementos principais propostos pelo autor serão abordados aqui como componentes da primeira categoria de análise. Nesse primeiro nível estão as **personagens** envolvidas em **ações** que constituem os **fiões de estória** narrados.

A classificação quanto aos tipos sociais representados resulta em personagens simples e complexas ou, de acordo com Forster (1969), em personagens planas e redondas. Enquanto as personagens planas representam figuras estáticas que não se transformam ao longo da narrativa, as personagens redondas, por apresentarem complexidade psicológica, vão sendo delineadas lentamente à medida que suas atitudes e ações são expostas ao leitor.

A segunda classificação das personagens pode ser realizada a partir da função que exercem na narrativa, constituindo-se em personagens principais e personagens secundárias. Ao considerar as características dos vídeos a serem analisados (duração, por exemplo), vê-se que a abordagem quanto aos tipos representados se torna inviável, uma vez que não se desenvolvem “narrativas completas”, mas apenas fragmentos incapazes de suportar o desenvolvimento do caráter das personagens.

Dessa maneira, a identificação das personagens segundo a função que exercem na narrativa, pressupõe outro elemento fundamental da categoria: as **ações**. Tanto personagens principais como secundárias executam ações ou atividades dentro da narrativa. Em novelas, por exemplo, as ações se desenvolvem em diversas esferas, constituindo-se como microrrelatos ou **fiões de estória**. Em analogia a vida cotidiana de qualquer indivíduo, pode-se dizer que as diversas ações realizadas ao longo do dia e que se relacionam, inevitavelmente, com outras pessoas podem ser chamadas de fiões de estória. Porém, se este mesmo sujeito é convidado a narrar sua rotina, certamente, selecionará aquilo que considera indispensável para o seu relato – essa seleção de fiões de estória constitui a **trama**.

Segundo Campos (2007), a trama é uma “reunião de fiões” que merece o foco do narrador e pode se dividir entre trama principal, trama secundária e subtramas. Utilizamos, de maneira geral, apenas o conceito de **trama principal**, uma vez que este fornece elementos essenciais à definição do **tema** das produções. No campo da narração, tema “é o conceito a partir do qual o narrador percebe, interpreta, seleciona e organiza os elementos de uma

estória”; já do ponto de vista do espectador “tema é um conceito que emana ou é explicitamente veiculado por uma narrativa” (CAMPOS, 2007, p.245-249). Embora o tema possa ser definido sob o ângulo da produção e da recepção, os conceitos não são concorrentes, e sim coincidentes. À medida que um tema é estabelecido pelo narrador, o esforço empreendido na construção da narrativa se faz, essencialmente, por meio de elementos que colaborem para que a compreensão do espectador esteja em sintonia com o tema originário.

O tema está ancorado não só nas ações executadas por personagens, mas também se encontra diretamente relacionado ao ambiente de produção. Elementos como **lugar** e **objeto** são exemplares do esforço narrativo para promover a aproximação entre o que é representado e o que se quer representar, o tema. Lugar e objeto possuem a função de situar a estória e transmitir informações no plano externo (do espectador), e motivar ações ou jogos de ações no plano interno (da narrativa). Sobre os objetos, Campos (2007) cita como exemplo o filme *Chinatown* (1974):

As venezianas instaladas recentemente, a mesa reluzente, o terno de linho branco, as garrafas de bebida e o isqueiro especial são objetos que passam informação sobre Gittes: Gittes é um profissional de sucesso. E os carros, relógios, chapéus, vestidos e outros objetos da narrativa passam informação sobre os personagens e situam a estória num espaço e num tempo: Los Angeles, década de 1930. (CAMPOS, 2007, p.205).

O objeto pode exercer na narrativa função auxiliar ou principal, ou seja, a trama principal pode ser construída a partir da existência de um objeto que se apresenta como motivador das ações (por exemplo, a possível jornada em busca do colar perdido durante o naufrágio do Titanic) ou como elemento essencial à conclusão de uma estória - o enigma de “*Rosebud*” não solucionado na massa de estória é desvendado para o espectador enquanto o trenó de Charles Foster Kane⁵⁵ queima junto ao resto da mobília de sua mansão. Como auxiliares, os objetos se inserem na narrativa como condutores de informações (exemplo citado acima do filme *Chinatown*) ou, como define Barthes (1984), os objetos são indutores correntes de associações de ideias e significados conhecidos. Assim, os lugares e os objetos implicados na estória e atrelados aos demais elementos que conferem vida à narrativa constituem as **cenar**. Segundo Campos (2007), as cenas são delimitadas por lugares e, ainda que o fato narrado seja o mesmo, conforme o lugar muda, muda-se de cena. Para o autor:

⁵⁵ Protagonista do filme *Cidadão Kane*, de 1941, baseado na obra de Orson Welles.

Mesmo que narre a mesma ação dos mesmos personagens, há diferença entre a cena se passar num carro ou estacionamento ou corredor ou sala ou quarto. Carro é elemento móvel, estacionamento é espaço público e aberto, corredor é semi-público e fechado, sala é espaço privado e quarto, ainda mais privado. E diferentes carros, estacionamentos, corredores, salas e quartos dos diferentes personagens vão emitir informações diferentes. (CAMPOS, 2007, p.123).

Considerando a função e o percurso de todos os elementos de estória que foram descritos, as cenas⁵⁶ serão definidas como líricas, épicas ou dramáticas. Campos (2007) sugere que cada elemento pode exercer uma dentre as três funções – um objeto, por exemplo, pode ser selecionado para situar e informar espectadores (objeto épico), para servir como veículo de expressão de subjetividade das personagens (objeto lírico) ou ser utilizado como meio de motivar ações e reações das personagens (objeto dramático). Assim como os gêneros textuais, qualquer classificação pretendida apresentar-se-á como forma híbrida, ou seja, uma cena dificilmente será composta por elementos de uma mesma categoria. Por isso, as cenas serão classificadas segundo fatores predominantes em sua realização e, nos casos em que um mesmo vídeo apresente várias cenas, elas serão denominadas segundo o tipo mais evidente ou recorrente.

As **cenas líricas** são constituídas por elementos cuja função principal é exibir expressões da subjetividade de uma personagem. Os temas abordados giram em torno da expressão de um “eu” que percebe, sente, pensa e imagina. As **cenas épicas** possuem como função principal o caráter informativo cuja trama se desenvolve a partir do relato de acontecimentos que as personagens vivem ou viveram. Por fim, as **cenas dramáticas** mostram ações de personagens que motivam ou motivaram reações. Campos (2007) define sinteticamente que uma cena dramática deve responder, explícita ou implicitamente, questões como: *onde, quando, com quem, o que, como, por que e para que* acontece determinada ação. As cenas épicas limitam-se a explanação de *onde, quando, com quem, o que e como* acontece; já as cenas líricas bastam *quem, o que e como* acontece.

⁵⁶ Campos (2007) faz distinção entre os gêneros de estória e os gêneros narrativos. Para o autor, a delimitação de gêneros de estória se pauta em parâmetros pouco nítidos, uma vez que é praticamente impossível mencionar gêneros que ocorram na ausência de outros. Por esse motivo, o autor utiliza o gênero de narrativa como uma classificação clara e mais abrangente, resultando na definição de narrativas épicas, líricas e dramáticas. Ainda que esta terminologia pudesse ser adotada, ao invés de cena, estariam em voga os recursos narrativos. Ao optar pela utilização de cena, pretende-se com isso remeter aos elementos que compõem a estória (o tema, por exemplo), e não apenas as características implicadas em sua transmissão.

4.5.2 Recursos de narrativa

A existência do trenó de madeira que pertenceu ao jornalista Charles Foster Kane (do filme *Cidadão Kane*, de 1941) durante a infância é um elemento de estória. No entanto, no momento em que o trenó queima, o movimento percorrido pela câmera de aproximação e *close* no nome gravado no pequeno pedaço de madeira se constitui como recurso de narrativa. Na maioria das produções cinematográficas, um dos principais recursos de narrativa – o narrador – tem sua voz substituída pelo “olhar” vigilante da câmera que perscruta os detalhes mais instigantes e decisivos da estória. São esses caminhos percorridos pela câmera ou por um narrador que compõem o **ponto de vista**. Segundo Campos (2007), o “ponto de vista é o lugar e a postura a partir dos quais o narrador ou um personagem percebe e interpreta os pontos de foco⁵⁷ da estória” (CAMPOS, 2007, p.46).

Para o autor é possível estabelecer pontos de vista a partir do lugar que o narrador ocupa na narrativa: a) acima da estória – narrador onisciente e onipresente, narra a partir de uma estória que conhece de antemão; b) ao lado de personagem (principal ou secundário) – proporciona acesso restrito à estória, não estabelece de antemão a relação entre os fios de estória; c) narrador dentro de personagem (principal ou secundário) – narra apenas o que percebe, da forma e no momento em que percebe, não tem o poder de antecipações; d) voltado para dentro dele mesmo – a narrativa se constitui sob a percepção em estado puro, sem a interferência de personagens.

O ponto de vista do narrador acima da estória, por exemplo, pode estar presente predominantemente nas novelas de televisão, nas quais o espectador tem acesso aos diversos fios de estória que acontecem concomitantemente. O extremo oposto dessa narração “panorâmica” é o ponto de vista no qual o narrador está voltado para dentro de si mesmo – como exemplo, pode-se citar a cena⁵⁸ do filme *Quero ser John Malkovich*, de 1999, em que Craig Schwartz descobre um portal que o leva direto à mente de John Malkovich. Nesse momento, o espectador vê exatamente o que se passa diante dos olhos de Craig incorporado em John. Assim também ocorre em *A Bruxa de Blair*⁵⁹, de 1999, filme narrado em primeira pessoa ou, como define Campos (2007), por meio de uma câmera subjetiva – a estória termina quando os olhos do narrador se fecham.

⁵⁷ Para Campos (2007), ponto de foco é o que se narra, enquanto o ponto de vista é o como se narra os pontos de foco.

⁵⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Q6Fuxkinhug>>. Acesso em: 17 out. 2012.

⁵⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MLrnydr3u68>>. Acesso em: 17 out. 2012.

No plano da imagem, o ponto de vista do narrador é um dos recursos responsáveis pelo **movimento da câmera**. Segundo Block (2010), o trajeto percorrido pelo movimento da câmera atrai o ponto de atenção do público. O narrador pode fazer uso desse recurso como meio de direcionar e enfatizar elementos da estória criando três planos narrativos, definidos por Block (2010) como: a) primeiro plano (*foreground* ou FG) – representado pelos objetos e personagens que estão mais próximos ao espectador ou à câmera; b) plano intermediário (*midground* ou MG) – objetos e personagens que estão situados um pouco mais distantes do espectador ou da câmera; c) plano de fundo (*background* ou BG) – àquilo que está mais distante do espectador ou da câmera. O movimento de câmera será ainda analisado sob dois aspectos: câmera fixa (o movimento se dá apenas no plano da narrativa) e câmera dinâmica (o movimento é alcançado por meio das busca por ações; o movimento se dá no plano da produção). A partir dos conceitos de narrador e dos efeitos criados pelos movimentos de câmera, o narrador será definido como: a) narrador onisciente – caracteriza as narrativas em que aquele que narra não pode ser identificado, tanto por seu distanciamento da trama narrada, como por não figurar entre os planos narrativos; b) narrador observador – pode ser identificado (*voz off*⁶⁰, por exemplo), mas não participa das ações narradas; c) narrador personagem – narra e participa da estória contada como personagem, figurando entre os planos narrativos.

O narrador ainda é responsável pela **progressão temporal da narrativa** (Campos, 2007). Segundo o autor, o narrador pode optar tanto pela progressão ditada pelo tempo da estória, como pode recompô-la por meio de recursos como *flashback* (narrar ações que ocorreram antes da que está sendo narrada) e *flashforward* (antecipar ações ou incidentes que podem ocorrer adiante do que está sendo narrado). A progressão temporal da narrativa resulta em **eventos contínuos** ou **eventos fragmentados** narrados segundo a alternância ou a repetição de cenas. Segundo Block (2010), o evento pode ser “uma única ação, uma cena ou um grupo de cenas, ou uma história inteira pode ser chamada de evento” (BLOCK, 2010, p.224). Considerando o campo amostral em que a análise será desenvolvida, utilizar-se-á o conceito de evento como a narrativa em sua totalidade. O autor define como evento contínuo aquele que chega ao fim quando a câmera é desligada, filmado sem cortes; enquanto que o evento fragmentado é dividido em várias tomadas, ainda que o resultado final seja *uno*.

⁶⁰ A *voz off* corresponde às falas inseridas no plano da estória e que podem ser percebidas pelas personagens envolvidas na cena. Ao contrário, a *voz over* é perceptível apenas no plano da recepção, geralmente inserida na narrativa em um momento posterior ao de produção (CAMPOS, 2007).

Movimento de câmera e progressão temporal da narrativa estão, inevitavelmente, atrelados aos processos de **trucagem** e **sintaxe**. Esses conceitos são definidos por Barthes (1984) e dizem respeito aos processos de conotação verificáveis na imagem fotográfica, portanto, na imagem fixa. Segundo o autor, a trucagem é o aproveitamento da credibilidade da imagem fotográfica para transformar uma mensagem fortemente conotada em simplesmente denotada. Um exemplo de trucagem pode ser observado na fotografia vencedora do Prêmio Esso 2012⁶¹, em que a presidente Dilma Rousseff parece ser transpassada por uma espada de um militar. A sintaxe é referida como o encadeamento ou a sequência estabelecida entre imagens em decorrência da mensagem ou do efeito que se pretende criar (por exemplo, o cômico nos quadrinhos surge por meio da repetição e variação de atitudes das personagens).

Para a análise dos vídeos, os conceitos de trucagem e sintaxe serão observados à medida que constituem efeitos causados pelo agir arbitrário do narrador. Assim, enquanto na fotografia o ângulo de tomada selecionado favorece o surgimento de “impressões”, a trucagem nas narrativas visuais compreende as estratégias de seleção dos fios de estória narrados e a perspectiva em que são abordados. Imagine a filmagem de uma briga entre dois alunos (aluno A e aluno B) de um colégio qualquer. O indivíduo que registra o acontecimento mantém verdadeira antipatia pelo aluno A, por isso, todas as vezes que ele consegue dominar a situação, a câmera é posicionada de maneira tal que ambos são engolidos pela multidão delirante. O resultado desta narrativa “trucada” é o retrato do desempenho do aluno B, em vista da incerteza que paira a respeito de uma possível revanche do aluno A. Supondo que o *cameraman*, ao invés de uma mudança de ângulo, ocorra em uma mudança de foco - “cortando” para a aglomeração de alunos ou qualquer outro ponto que não a briga – verifica-se o processo de **sintaxe narrativa**. Os momentos de glória do aluno B são intercalados com a imagem da comemoração dos que presenciam a luta, ou seja, ao invés de causar no espectador incerteza e desconhecimento em determinados momentos, a sequência das imagens determina claramente a invencibilidade de um sobre a fragilidade do outro (ainda que na realidade não exista vencedor ou perdedor).

Na literatura, por exemplo, a história de Brás Cubas é apresentada *in ultimas res*, ou seja, a sequência estabelecida pelo narrador (o próprio Brás) rompe com o padrão natural inerente a qualquer ser vivo – nascimento, desenvolvimento e morte. Dessa inversão de “cenas reais”, pode-se inferir que a construção da narrativa não tem como objetivo principal o

⁶¹ Disponível em: <http://g1.globo.com/economia/midia-e-marketing/noticia/2012/11/saem-os-vencedores-do-premio-esso.html?utm_source=twitterfeed&utm_medium=twitter>. Acesso em: 14 nov. 2012.

“fim” em si mesmo, mas o percurso, a trajetória de vida da personagem principal (sintaxe narrativa). O filme *Babel*, de 2006, por exemplo, é um modelo de narrativa cuja progressão temporal resulta em eventos fragmentados, porém, as cenas são encadeadas intencionalmente de maneira tal que o espectador se mantenha vigilante e interessado. A sintaxe, então, diz respeito à sequência estabelecida como resultado da substituição da voz do narrador (ou do movimento de câmera) pelo agir arbitrário do editor. Ainda que em alguns casos, a sintaxe seja estabelecida por meio de edição, ela será considerada na presente categoria, pois está intimamente relacionada aos recursos narrativos, ou seja, ao modo de narrar. Essa opção também se justifica à medida que a divisão do conceito em duas categorias (sintaxe narrativa e sintaxe de edição) poderia causar no leitor possíveis confusões acerca da unidade do conceito.

Por fim, a **caracterização das personagens** será analisada a partir do conceito de **pose** proposto por Barthes (1984). Segundo o autor, a pose é um recurso cuja conotação se produz a partir do real ou da mensagem denotada. Barthes (1984) cita como exemplo o busto do presidente Kennedy com os olhos erguidos e as mãos postas – ainda que represente Kennedy a orar, a pose remete a outros significados de conotação como jovialidade, espiritualidade e pureza. Nas narrativas visuais, a pose será observada a partir de ações e atitudes que denunciem significações produzidas pelas próprias personagens envolvidas na trama narrada. Enquanto no exemplo anterior os efeitos são causados pelo modo como as ações são capturadas, a pose existe na personagem, na maneira como ela se apresenta para a câmera e para seus possíveis espectadores.

4.5.3 Características de edição

O texto escrito é fundamentado em unidades linguísticas, ademais, a leitura que se pode empreender permite a identificação de procedimentos supratextuais. Assim, o título de uma notícia de jornal sempre é apresentado de maneira destacada do corpo textual: o tamanho da fonte é significativamente maior e segue o padrão de estilo em negrito. Nos textos orais, esses procedimentos podem se realizar no tom, nos silêncios e nos acentos prosódicos.

Esse processo de “formatação” dos textos escritos equivaleria ao processo de edição que sofre a imagem após sua produção. Utilizar-se-á neste trabalho o termo **características**

de edição como referência às intervenções no plano da imagem capazes de provocar distorção (alteração de imagens reais) e agregar elementos essenciais à construção da narrativa.

A realidade aparente, representada nas fotografias, vídeos e filmes, é considerada por Joly (1996) como constituinte de ícones puros - imagens perfeitamente semelhantes ao que representam. No entanto, a autora destaca o surgimento das “novas imagens”, representadas não só pelas imagens de síntese, em que universos virtuais são criados por meio de computação gráfica, como pelas imagens manipuláveis por meio de programas de computador. Os recursos que criam essas “novas imagens” serão definidos e utilizados na presente pesquisa como **efeitos especiais**. No campo da imagem fixa, pode-se citar a fotomontagem como exemplar da manipulação de imagens reais utilizada na criação de novos significados – por exemplo, a fotografia veiculada internacionalmente em que o Papa Bento XVI beija um líder religioso sunita do Cairo⁶². A imagem, símbolo de combate à cultura do ódio, é construída por meio da aproximação entre personalidades mundialmente conhecidas e flagradas em um momento, no mínimo, inimaginável segundo os preceitos morais da sociedade ocidental, mas possível e realizável por meio de técnicas digitais de edição.

Finalmente, as características de edição que agregam informações à narrativa serão analisadas a partir de recursos inseridos na **composição das cenas principais**, como as legendas e os sons incidentais. Ambos estão situados “sobre” a imagem, ao contrário dos elementos de estória que se inserem na cena. Na definição de Campos (2007), a legenda é o texto agregado à narrativa que coloca o narrador em contato direto com o espectador, e somente com ele, cuja função é fornecer informação sobre a estória e/ou sobre personagens. Por exemplo, a placa na estrada que indica o nome da cidade em que as personagens acabam de chegar é um elemento de estória (letreiro), no entanto, se essa mesma informação viesse sobreposta à imagem e disponível apenas ao espectador este seria um elemento de narrativa (legenda) criado por edição.

Os sons incidentais podem se realizar como trilhas sonoras, efeitos sonoros e voz *over*. A voz *over*, muitas vezes, é o equivalente oral da legenda – corresponde àquela voz que só o espectador pode ouvir, assim como no início do filme *Crepúsculo dos Deuses*, de 1950, em que uma voz, ainda desconhecida, narra o primeiro acontecimento do dia: o assassinato de uma grande “estrela”.

⁶² Disponível em: <<http://g1.globo.com/mundo/noticia/2011/11/vaticano-entra-com-acao-legal-contrapropaganda-da-benetton-com-o-papa.html>>. Acesso em: 18 out. 2012.

Os efeitos sonoros são sons produzidos artificialmente (ou fora da estória) e inseridos na narrativa cuja função é motivar reação no espectador - por exemplo, as gargalhadas e aplausos que o telespectador ouve durante a apresentação de um quadro cômico produzido na ausência de plateia. Finalmente, as trilhas sonoras ou músicas incidentais são aquelas que embalam as ações de personagens. A trilha sonora conduz a narrativa a um ponto de expectativa, ou seja, uma cena de suspense pode ser acompanhada por uma música que desperte ainda mais emoção naquele que a assiste. As trilhas, muitas vezes, acabam se tornando índices⁶³. Isso ocorre quando a música incidental estabelece forte relação entre ações ou personagens, tornando sua execução o prelúdio de determinado acontecimento ou aparição na narrativa. Por exemplo, a música *Love story*, do filme homônimo de 1970, faz com que o espectador saiba de antemão que determinada cena será dedicada exclusivamente ao casal enamorado. Em síntese, os recursos utilizados na composição das cenas principais são essenciais ou acessórios à narrativa, porém inseridos “sobre” a massa de estória.

⁶³ Na semiótica peirciana, o signo é algo que está no lugar de alguma coisa para alguém, devido alguma relação ou qualidade. Peirce propõe a distinção de três signos principais: o ícone, o índice e o símbolo. O ícone corresponde à classe dos signos cujo significante mantém uma relação de analogia com o que representa (desenho de uma cadeira, por exemplo). O índice corresponde à classe dos signos que mantêm uma relação causal de contiguidade física com o que representam (uma nuvem escura no céu remete a possibilidade de chuva, por exemplo). O símbolo corresponde ao signo que mantêm relação de convenção com o seu referente (certa bandeira remete a um determinado país). Neste trecho, a analogia estabelecida entre a trilha sonora e o índice foi feita, pois a execução da música atua, muitas vezes, como prelúdio à inserção de cenas ou certos acontecimentos. Assim, uma trilha sonora composta por músicas agitadas pode anunciar uma cena de ação, enquanto que uma música romântica pode ser o anúncio do tão esperado beijo dos protagonistas (JOLY, 1996).

4.6 Procedimento de análise dos dados

A partir da definição das categorias de análise e da delimitação dos elementos constitutivos que serão observados, foi elaborada a seguinte grade de análise.

Dados gerais
Título do vídeo
Data de <i>upload</i>
Data de <i>download</i>
Nome do usuário
Duração
Número de visualizações
Perfil
Elementos de estória
Personagens
Fios de estória (ações principais)
Trama principal
Tema
Objeto
Lugar
Cena
Recursos de narrativa
Narrador (ponto de vista; movimento de câmera)
Progressão temporal (eventos contínuos; eventos fragmentados)
Trucagem
Sintaxe narrativa
Caracterização da personagem principal (pose)
Características de edição
Efeitos especiais
Composição das cenas principais (legendas; sons incidentais)

Levando-se em conta a natureza e a diversidade de informações a serem observadas nos vídeos que compõem o campo amostral, foram definidas categorias descritivas utilizadas como eixo orientador para a análise avaliativa dos resultados. São elas:

- 1) *Similaridades*: após o preenchimento da grade de análise, as informações obtidas serão observadas e confrontadas segundo características que contribuam com a identificação de padrões narrativos.
- 2) *Particularidades*: tendo em vista a primeira classificação dos vídeos coletados - feita a partir do estabelecimento de perfis - observar-se-á a recorrência de elementos e estratégias utilizadas que definam ou caracterizem particularidades em determinados perfis narrativos.
- 3) *Predominâncias*: características observadas no conjunto geral de vídeos analisados e que estão presentes de maneira recorrente nas produções, como elementos estruturais básicos utilizados nas composições narrativas.
- 4) *Excepcionalidades*: corresponde à identificação de características narrativas que são raramente utilizadas na produção de conteúdo gerado por usuários. Assim como características predominantes revelam muito sobre as principais estratégias de produção, aquelas que ocorrem em menor incidência podem revelar tanto novos elementos incorporados à narrativa em função de seu ambiente de veiculação, como a utilização de estratégias narrativas já conhecidas, no entanto, menos populares entre usuários.

A partir da observação de tais características, objetiva-se com isso reunir elementos que possibilitem a reflexão acerca de questões, como: a) Quais as principais estratégias de produção e veiculação? b) Qual a estrutura básica dos vídeos produzidos por usuários? c) Quais linguagens compõem as narrativas? d) Quem promove e a quem, provavelmente, se endereçam tais produções? e) Quais são as tendências observadas nos vídeos e que se relacionam com maneiras de narrar já consolidadas? Questões como estas serão utilizadas para se observar o comportamento narrativo dos indivíduos em ambiente virtual, reunindo assim elementos que sirvam de base a se pensar abordagens em sala de aula que mais se aproximem das narrativas como práticas sociais.

Capítulo 5 – Análise dos vídeos

5.1 Considerações acerca da análise dos vídeos

Analisar a obra de autores que permanecem em constante atividade produtiva pode oferecer certos contratempos. O *YouTube* é uma obra aberta, uma biblioteca que recebe diariamente milhares de novos exemplares; uma ferramenta que a cada dia é aprimorada; um jogo cujas regras podem ser modificadas frequentemente. Sem mencionar as mudanças ocorridas desde o lançamento do *site*, pretende-se destacar apenas aquelas que interferiram na presente pesquisa. Sem dúvida, a maior complicação enfrentada ao longo do trabalho diz respeito à categorização e à disposição dos vídeos na plataforma.

Os critérios adotados para seleção de dados se fossem aplicados após o término da coleta e análise certamente não seriam eficazes por dois motivos principais: a) atualmente a interface do *site* não disponibiliza um *ranking* de vídeos populares; b) os vídeos estão distribuídos em categorias que não possibilitam estabelecer certa ordem de preferência para exibição do conteúdo (popularidade, origem, cronologia). Enquanto no início da coleta de dados o *site* contava com 13 categorias, atualmente os vídeos estão distribuídos em 23 categorias⁶⁴.

Afora isso, as categorias de análise estabelecidas pela pesquisadora também precisam ser comentadas. Em uma pesquisa como a desenvolvida por Leite (1993), a análise da fotografia se pautou em quatro níveis: fotógrafo, fotografados, recursos técnicos e o interesse dos observadores colecionadores de fotografias. Dessa maneira, pretendia-se delinear os diferentes sentidos das fotografias e marcas características da representação da sociedade ao longo da história. Um vídeo, assim como uma fotografia, pode ser tomado como uma forma de documentação dotada de valor histórico e social. Ao se empreender a análise desse tipo de material, deve-se assumir tanto uma postura crítica externa como uma interna. A primeira diz respeito às condições de produção, na qual estão envolvidos os recursos técnicos ou, como definidos na pesquisa, características de edição. Nesse nível, pretendeu-se observar quando e como são utilizados os meios e as técnicas computacionais de composição e criação de vídeos. A segunda postura adotada se refere ao conteúdo das produções analisadas. Nesse

⁶⁴ A saber: 1) O melhor do *YouTube*; 2) Recomendado para você; 3) Animação; 4) Automóveis; 5) Beleza e moda; 6) Ativismo/sem fins lucrativos; 7) Celebidades e fofocas; 8) Comédia; 9) Culinária e saúde; 10) Família; 11) Filme e entretenimento; 12) Da TV; 13) Blogs mais acessados; 14) Jogos; 15) Como fazer e faça você mesmo; 16) LoL e internetês; 17) Música; 18) Notícias e política; 19) Ciência e educação; 20) Idioma espanhol; 21) Esportes; 22) Tecnologia; 23) Estrelas de vlog.

momento, em vez de se levar em conta fotógrafo e fotografados, são observados os trajetos percorridos por narradores e personagens nas tramas audiovisuais. Ao quarto nível estabelecido por Leite (1993), vê-se atrelada a ideia do que é passível de ser registrado/filmado e do que não o é.

Certos componentes das categorias de análise em alguns momentos podem ser considerados pretensiosos, tendo em vista a qualidade do material veiculado pelo *YouTube*. Colocar em um mesmo grupo vídeos que se constituem como flagrantes do cotidiano e vídeos performáticos planejados e produzidos exclusivamente para serem publicados se torna arriscado. Os possíveis equívocos ou incongruências encontradas ao longo da análise podem resultar de dois perigos citados por Leite (1993). O primeiro diz respeito à insensibilidade do leitor quando exposto a diversas imagens que de alguma forma se repetem, “a saciedade da percepção chega a cegar o leitor para o conteúdo da foto” (LEITE, 1993, p.50). O segundo perigo está relacionado ao perfil do observador, sobre isso Arnheim, citado por Leite (1993), diz que “o que se vê, depende de quem olha e de quem ensinou a olhar” (LEITE, 1993, p.130). A leitura da imagem está, portanto, intimamente relacionada à formação cultural e intelectual do leitor.

Faz-se necessário ainda dizer que a definição das categorias utilizadas neste trabalho não tem por objetivo esgotar as possibilidades de análise das inúmeras formas e formatos do conteúdo produzido por usuários e disponível na rede. Assim, como não há pretensão de estabelecer regras e fórmulas segundo as quais os vídeos seriam produzidos. Ao considerar uma parcela do material veiculado pelo *YouTube* pretendia-se reunir elementos que possibilitassem a identificação de características acerca do comportamento dos usuários como geradores de conteúdo, que oferecessem subsídio para a reflexão sobre as políticas educacionais em vigor voltadas à formação do aluno nas áreas de mídia e tecnologias.

Quanto aos vídeos, no capítulo 4 foi definido que um dos principais critérios de seleção dos vídeos seria seu número de visualizações, ou seja, sua alta popularidade em determinado momento. Como mencionado anteriormente, o *ranking* de vídeos mais vistos não era atualizado frequentemente, o que ocasionou em um campo amostral composto por vídeos de diferentes “idades” e “popularidade”. Como pode ser observado nas fichas de análise, o vídeo que possui o maior número de visualizações (aproximadamente 28 milhões) foi divulgado no *YouTube* no ano de 2009; enquanto que o menos visto (aproximadamente 5 mil visualizações) foi enviado em 2012 (sobre os aspectos implicados na popularidade dos vídeos, ver capítulo 2). Importante ressaltar que desse grupo heterogêneo de dados foram

selecionados para uma análise detalhada apenas os 20 vídeos mais representativos dos perfis definidos inicialmente (*fato cotidiano, fato extraordinário, memória, didático e performance*).

5.2 Aspectos de conteúdo e de forma entre os vídeos

Nesta seção serão descritos aspectos observados na análise dos vídeos e que contribuem com a delimitação de características quanto ao agir produtivo dos usuários. As fichas de análise dos vídeos são apresentadas ao final deste trabalho (ver anexo). Ao longo deste capítulo, a remissão a determinados vídeos é feita por meio dos códigos de identificação estabelecidos nas fichas de análise.

Esse trajeto se faz necessário à medida que fornece elementos que possibilitam o cotejo entre a prática dos usuários e a abordagem de ensino no atual cenário escolar brasileiro quanto às novas mídias e tecnologias, voltada principalmente às possibilidades disponíveis na *web 2.0*. A comparação a ser apresentada nas considerações finais do presente trabalho terá como fundamento as informações apresentadas a seguir.

5.2.1 Conteúdo

Neste tópico serão abordadas questões relacionadas ao conteúdo e forma presentes nos vídeos. As temáticas mais comuns serão contempladas a seguir, com destaque às ideias relacionadas à família e ao comportamento performático das personagens envolvidas nas tramas.

5.2.2 Temas

Ao estudar os retratos de imigrantes que chegaram a São Paulo entre 1890 e 1930, Leite (1993) faz um levantamento de traços característicos observados nas fotografias de família. Ao cotejar alguns dos aspectos descritos na pesquisa sobre o modo de representação da sociedade nos séculos XIX e XX e os elementos difundidos atualmente nos vídeos do *YouTube*, pôde-se estabelecer os seguintes paralelos:

A família como distintivo social – Segundo Leite (1993), o ritual de fotografar a família ultrapassava qualquer barreira social e econômica. Dos álbuns organizados pelos pertencentes

das classes média e alta, aos retratos avulsos pregados em volta de um espelho ou entavias de madeira das casas mais humildes, os retratos de família revelavam um desejo que se constituía como distintivo social – “sou de família” (LEITE, 1993, p.75). Antes mesmo de considerar o conteúdo das narrativas, faz-se necessário salientar um elemento introduzido recentemente na plataforma – a categoria “Família”. Há um movimento interno no *site* de valorização da instituição familiar que, como dito anteriormente, não possuía uma categoria exclusiva para divulgação dessa temática. Ao reservar um espaço dedicado à família, a plataforma não só organiza as narrativas já existentes, facilitando o acesso dos usuários interessados no assunto, como estimula a produção de vídeos que tomem por base o tema⁶⁵.

Em vídeos como 1C, 2C e 3C (ver anexo), a estória narrada se constitui basicamente pela exibição de fotos que enaltecem a unidade familiar. No vídeo 3C, pode-se perceber o esforço realizado pelo narrador em apresentar toda a família, assim como nas fotos de séculos passados em que todos os membros da família se aglomeravam para serem fotografados em um único retrato (LEITE, 1993).

O pertencer a uma família é enfatizado nos outros dois vídeos citados acima, fazendo com que o sentimento de perda seja intensificado. A estória de Duda (vídeo 2C), por exemplo, narra as principais passagens com sua família: festas de aniversários, comemoração do natal, festa junina, dentre outras. Esses momentos não só se estabelecem como a demarcação de um distintivo social, como também representam valores apreciados socialmente. Não basta pertencer a uma família, deve-se pertencer a uma “boa” família. Nas fotos de casamento, o espetáculo produzido para ser fotografado tinha como principal objetivo reafirmar às famílias dos noivos que havia se realizado um “bom casamento” (LEITE, 1993). Os retratos de família sempre privilegiaram momentos de união e alegria, ainda que performáticos (LEITE, 1993). Nas narrativas analisadas, a exibição desses momentos em família cria uma representação das crianças como seres bons e admiráveis, fazendo da morte um acontecimento ainda mais lastimável.

No vídeo 4A, a narrativa assume outra direção. O narrador pretende enfatizar a menina por seu comportamento “especial”, no entanto, ela não é alguém comum, ela é sua filha. Implícito na narrativa está o orgulho e a admiração de um pai que não só exhibe as qualidades da filha, como também reafirma a relação que há entre eles: “minha filha”. Certamente, o mesmo objetivo está implícito no vídeo 2E. A finalidade ao veicular uma narrativa como esta, talvez, resida no fato de apresentar a menina como uma jovem a frente de seu tempo, e que se

⁶⁵ A categoria “Família” no *YouTube* não veicula exclusivamente narrativas de acontecimentos familiares. Há também conteúdo direcionado à família, por exemplo, canais de músicas infantis e utilidades domésticas.

distingue das outras crianças. Podendo mais uma vez ser observado o papel de incentivo e ostentação de uma condição que enaltece tanto a figura infantil, como da família a qual pertence.

Genealogia – Assim como a fotografia, as narrativas visuais não contam toda uma vida. Os eventos selecionados para serem registrados geralmente captam momentos que reafirmam a continuidade e a interação do grupo doméstico. Segundo Leite (1993), a maioria dos retratos de família é composta por um grande número de pessoas, incluindo diversas gerações, captando a imagem da linhagem. O nascimento de um filho, como retratado no vídeo 3A, apresenta a chegada de um membro que completa o grupo familiar, representando a constituição da família. Ao comparar as representações da família, vê-se que esta diminuiu substancialmente o número de membros, no entanto, pode-se observar um novo fenômeno – alteração dos limites entre o privado e o público. Durante séculos a gravidez foi considerada uma situação íntima que não poderia ser exibida. Essa condição passou a se modificar, nos anos 60, após a exibição que a atriz Leila Diniz fez de sua barriga enquanto gestante (LEITE, 1993). Observa-se que o pudor que cercava a exibição do corpo feminino e do privado se encontra superado e amplamente divulgado no ambiente virtual. Assim como no vídeo mencionado anteriormente, a mãe não só amamenta o filho como deixa à mostra parte de seu seio.

A ideia de genealogia também está presente no vídeo 3C, em que a família, além de ser valorizada como um distintivo social, é apresentada ao lado das várias gerações que a compõe: avós, netos, filhos e sobrinhos. Momentos e registros como estes compunham os álbuns conservados pelas famílias dos séculos passados como forma de conservar sua história, seu inventário (LEITE, 1993).

Os álbuns e retratos que antes eram vistos apenas por familiares e amigos íntimos, agora são publicados abertamente em espaço público. Por meio das narrativas analisadas, pôde-se observar não só a recorrência de temáticas tradicionais, como a espetacularização da vida privada. Aspecto que será abordado adiante.

Integração e memória – A família é retratada ao longo do tempo como instituição símbolo de afeto e união. Nos séculos XIX e XX as famílias não conservavam as fotografias daqueles que eram considerados “ovelhas negras” (LEITE, 1993, p.20), exclusão que também está presente no vídeo 3C. Na narrativa, os membros do grupo familiar são apresentados e descritos por suas qualidades, enquanto a figura paterna em nenhum momento recebe referência. A

exclusão dos desafetos contribui com a construção do ideário de lar ideal; a ostentação da imagem da família perfeita também se torna um distintivo social.

Se por um lado os processos conflituosos capazes de abalar a integração familiar são omitidos, por outro, permanece o culto à memória dos membros mortos. No passado, as famílias eram fotografadas segurando o retrato de seus antepassados ou na presença de quadros e porta-retratos com a imagem dos falecidos (LEITE, 1993). Em narrativas como às dedicadas a Isabela Nardoni e a Duda (vídeos 1C e 2C), observa-se o esforço narrativo de homenagear e cultuar a figura das jovens garotas, tanto pelo apelo religioso como pela apresentação exclusivamente voltada aos momentos alegres vivenciados.

Assim como as fotografias de famílias de séculos passados, a maioria das narrativas analisadas está fundamentalmente ligada aos ritos de passagem. Segundo Leite (1993), os retratos de família atuam como marcadores de mudanças situacionais ou troca de categoria social:

Os retratos passaram rapidamente a fazer parte desses rituais mais amplos, que marcaram a passagem de criança a adulto, de solteiro a casado, de vivo a morto. São registros de momentos sacralizados pela alteração do tempo normal e repetitivo. Marcam um intervalo de indefinição social, da transição em que se atravessam fronteiras e limiares, o que lhes confere um caráter ambíguo e uma aura sagrada (LEITE, 1993, p.159).

Da mesma forma, as datas comemorativas, as reuniões de amigos, o nascimento de um filho, dentre outros, ainda são os temas mais revisitados nas narrativas produzidas por usuários e veiculadas no *YouTube*. O final de semana com os amigos, por exemplo, representa a transição natural pela qual sofrem os jovens que saem do círculo familiar e passam a integrar outros grupos sociais formados por amigos de faculdade, de trabalho, dentre outros. O casamento também se constitui como um desses momentos: os noivos se separam das famílias originais e dos companheiros da adolescência para integrarem uma nova família.

Com cerca de 6 milhões de visualizações, o vídeo 4E apresenta em sua trama a busca pelo símbolo do compromisso eterno: a aliança de ouro. Antes como um evento reservado a familiares e amigos íntimos, o noivado se torna um acontecimento público, um espetáculo exibido a milhões de desconhecidos.

Feminino e infância – As mulheres da casa, as mães e crianças sempre foram mais retratadas que os homens. Segundo Leite (1993), “a mulher de família era identificada ao interior da

casa, de onde deveria sair apenas em situações muito especiais, pois a rua era o domínio da escrava e da prostituta” (LEITE, 1993, p.63). Nos dados observados, a figura feminina está presente predominantemente no perfil definido como *didático*. O cenário em que se apresentam ainda é o local privado e doméstico, no entanto, voltado a temáticas relativas, principalmente, à feminilidade, à moda. Segundo o estudo desenvolvido por Knight (2000) em redes sociais populares nos EUA, as mulheres também se destacam por sua massiva produção de vídeos. As chamadas *camgirls* mais bem sucedidas possuem características em comum: são mulheres jovens e atraentes que passam o maior tempo em casa registrando eventos diários da vida privada.

Como dito no tópico anterior, as temáticas envolvidas nos vídeos versam sobre eventos transitórios, constituindo-se como registros de ritos de passagem. As mudanças que marcam a passagem da infância à adolescência podem ser observadas em tramas como a apresentada no vídeo 4C. Mais do que registrar um momento entre amigas, a pose das garotas revela forte apelo à sedução e à erotização. Se a maneira de retratar o corpo da mulher grávida começa a se modificar a partir dos anos 60, é nesse mesmo período que movimentos radicais feministas queimavam publicamente os símbolos da mulher meramente decorativa – o sutiã, por exemplo (LIPOVETSKY, 2004). Tomando por base os diversos aspectos observados durante a coleta e análise de dados, observa-se o desejo corrente de ornamentação como forma de reafirmação da condição feminina. Assim como as tendências da moda, a exibição de garotas em trajes íntimos representa tanto a maturidade física aparente (ser mulher), como constitui um distintivo sexual. Segundo Lipovetsky (2004), a erotização de símbolos superficiais, como a lingerie, representa a necessidade de reafirmação da identidade feminina à medida que se reduzem as grandes divisões entre masculino e feminino, decorrentes, principalmente, do acesso à educação e ao mercado de trabalho. Algumas dessas questões serão tratadas adiante. Atualmente, as crianças se tornam alvo de narrativas nas quais se observa a promoção de acontecimentos familiares ao nível do extraordinário. Conhecidas por alavancar grandes audiências, a imagem da criança é explorada segundo acontecimentos que a inserem no universo adulto. O estranhamento do espectador surge em decorrência da exposição do que não é natural e que, frequentemente, revela atitudes precoces e inesperadas. A mesma admiração que o público demonstra por crianças que se apresentam em shows ou programas televisionados ao revelarem comportamentos ou habilidades especiais (jovens tenores, por exemplo), também motiva a popularidade de narrativas como a da jovem garota que trava uma discussão com seu pai. Com cerca de 13 milhões de visualizações, a trama apresenta um paradoxo: a menina assume a posição de autoridade perante o pai, age com indignação, no

entanto, o objeto da discussão é completamente banal. Em contraposição ao comportamento “maduro” da garota está o motivo infantil da discussão.

Beleza e moda - Além da família, “Beleza e Moda” também são temas veiculados por uma das categorias criadas recentemente no *YouTube*. Penteados, maquiagens e roupas são as principais tendências abordadas pelas narrativas cuja apresentação é feita, em sua maioria, por mulheres. Segundo Charles (2004), a moda é uma das condições pós-modernas em que a desqualificação do passado e a valorização do novo contribuem com a promoção de signos da diferença social. Junto com as tendências efêmeras da moda estaria o desejo de exprimir uma identidade única, marcada pela afirmação do individual sobre o coletivo. Para o autor, a era da moda extrema se submete a três componentes essenciais: o efêmero, a sedução e a diferenciação marginal.

Ainda que muitas das tramas envolvam o tema em questão, não há como dissociar produção e finalidade. Definidos nessa pesquisa como pertencentes a um perfil *didático*, os vídeos são, em primeiro lugar, educativos. Ao ensinar como enrolar os cabelos ou escrever palavras em japonês, os usuários do *YouTube* fortalecem a filosofia atual conhecida como *Do it Yourself* (DIY) ou algo como “Faça você mesmo”. A independência e a valorização da autonomia fazem parte não só do ideário presente na *web 2.0*, como abrangem toda uma sociedade em tempos pós-modernos (CHARLES, 2004). A efetivação dessa lógica comportamental pode ser observada no *YouTube* após a criação recente da categoria “Como fazer e faça você mesmo”.

Segundo Lipovetsky (2004), “o rótulo *pós-moderno* já ganhou rugas, tendo esgotado sua capacidade de exprimir o mundo que se anuncia” (LIPOVETSKY, 2004, p.52). A novíssima era, definida pelo autor como hipermoderna, é caracterizada por uma sociedade do hiperconsumo, hipernarcisismo e da hipervigilância. O âmbito social se torna um prolongamento do privado e pode ser observado nas narrativas tanto pelo valor de culto e exposição da vida familiar, como pela popularização da “cultura de quarto”. Definida por Bovill e Livingstone (2001), a cultura de quarto começa a crescer a partir da segunda metade do século XX. Mudanças nos padrões de interação familiar, redução do tamanho das famílias e a emergência de uma cultura jovem aliada ao poder de consumo fazem com que nos dias atuais cada criança tenha seu próprio quarto (BOVILL; LIVINGSTONE, 2001). Ao aproximar as informações fornecidas pelo estudo das autoras, observa-se nas narrativas a

tendência de utilização do quarto como local que não só reflete um “estilo próprio”⁶⁶, mas serve de palco para uma das práticas mais populares no *YouTube*: o *vlog*.

Entre os 50% dos vídeos definidos como performáticos, o *vlog* se apresenta como uma tendência virtual que recebe novos adeptos a cada dia. A recente categoria criada no *YouTube*, “Estrelas de vlog”, traz os principais canais de jovens que se destacam por produções em que proferem críticas contra acontecimentos atuais e comportamentos sociais. Ao possuir como principal ponto de foco a existência de um “eu” que proclama sua subjetividade, as narrativas desse gênero são classificadas, em sua maioria, como líricas. Na segurança de seu quarto, o sujeito se expressa, encarando e olhando diretamente para seu espectador como se na ausência de intermediários, criando uma atmosfera confessional. Dessa aparente aproximação entre exibicionistas e observadores, observa-se o retorno da sedução pelo efêmero como forma de distinção social. Ainda que jovens como Cauê Moura, do canal *descealetra* (vídeo 1E), classifiquem suas produções como “vídeos que ofendem a família brasileira”⁶⁷, as tramas ainda possuem como foco narrativo as notícias cotidianas de seu entorno social. Segundo Lipovetsky (2004), os indivíduos hipermodernos vivem a lógica dualista de serem “mais críticos e mais superficiais, mais céticos e menos profundos” (LIPOVETSKY, 2004, p.35).

A sociedade hipermoderna fascinada pelo frívolo e pelo supérfluo se caracteriza pelo apego ao espetacular e pela sensação de que o tempo se rarefaz (LIPOVETSKY, 2004). A hiperatividade em comunidades como o *YouTube* não só reafirma a ideia proposta pelo autor, como, talvez, também justifique os fenômenos relacionados às narrativas veiculadas pelo *site* (curta duração e alta popularidade, por exemplo).

Outro aspecto marcante da hipermodernidade e que merece ser destacado, diz respeito à história. Em sua maioria definidas como cenas épicas, as tramas produzidas por usuários narram, principalmente, uma fatia de vida. Alguns dos temas principais dessas histórias são rerepresentações de elementos tradicionais da cultura social (os retratos de família, por exemplo). Composto por instantes flagrados da história de milhões de indivíduos, o *YouTube* se torna um grande centro de memórias individuais coletivizadas. A velocidade com que as narrativas se renovam faz com que a cada nova visualização o passado seja revisitado; a memória se torna entretenimento e espetáculo. Assim como na moda, a sociedade não para de redescobrir o passado e fazer da antiguidade e da nostalgia argumentos comerciais e ferramentas mercadológicas (LIPOVETSKY, 2004). A celebração das reminiscências e

⁶⁶ Segundo Bovill e Livingstone (2011), a mobília e a decoração do quarto são elementos fundamentais que refletem interesses individuais dos jovens, seu “estilo” próprio.

⁶⁷ Informação disponível em: <<https://www.youtube.com/user/descealetra>>. Acesso em: 10 jan. 2013.

emoções que evocam a memória marca definitivamente o *YouTube* como representante de tempos híbridos em que os indivíduos, seduzidos pelo passado, são governados pelas normas inconstantes do presente.

5.2.3 Elementos formais: aspectos estruturais das narrativas

Segundo os critérios analisados nas narrativas serão comentados a seguir os que oferecem resultados relevantes para a discussão final do trabalho.

Tempo - A duração média das narrativas é de aproximadamente 5 minutos, no entanto, ao considerar os cinco primeiros vídeos mais visualizados, a duração média passa a ser de cerca de 2 min. Segundo Grossman (2006), visitantes do *YouTube* despendem uma média de 15 minutos por sessão, o que na opinião do autor equivale a uma eternidade no mundo “*quick-clicking*” da *web*. Nesse ambiente fluem predominantemente as narrativas concisas, objetivas e, conseqüentemente, capazes de atrair e entreter o maior número de espectadores em um menor tempo.

A estória se reduz ao instante flagrado que termina por fragmentar as tradicionais narrativas disseminadas popularmente ao longo do tempo. Para atrair a atenção do público, o flagrante deve possuir alguns elementos essenciais. O primeiro diz respeito à existência de personagens incomuns ou personagens protagonizando acontecimentos extraordinários, por exemplo, podem-se citar os vídeos 4A e 2B. Classificados como sucessos virais (ver capítulo 2), as narrativas se desenvolvem a partir de um desequilíbrio ou ponto de tensão máximo; não há referências quanto às ações anteriores ou posteriores ao registro. No primeiro vídeo, tanto a pouca idade da garota como o seu comportamento são elementos que causam estranhamento no espectador, mas também se tornam responsáveis por atrair grandes audiências. O segundo vídeo também apresenta uma criança em situação inusitada: um menino ainda muito jovem fugindo desesperadamente de uma multidão de galinhas.

O segundo elemento compreende a velocidade da narrativa. Ainda que possuam personagens em situações incomuns, a intensidade da narrativa facilmente se transformaria em algo monótono se esta se estendesse por mais de 2 min. Vídeos desse tipo compõem quadros como o do programa dominical “Domingão do Faustão”, da Rede Globo, em que são exibidos vídeos curtos de animais, crianças e idosos, principalmente, em situações inusitadas ou constringedoras. Na televisão, os vídeos são exibidos sequencialmente, na tentativa de sustentar por mais tempo o interesse do telespectador.

No entanto, vale lembrar que o quesito velocidade não é um padrão no *YouTube*. O vídeo 4E é a narrativa mais longa dentre os vídeos analisados (cerca de 10 min) e ocupa o sexto lugar no que diz respeito ao número de visualizações. Por se constituir como uma cena dramática, a estória possui elementos narrativos intrínsecos à trama que atraem o espectador. Juntamente com a surpresa e o suspense criados pelo narrador, certamente outro elemento também contribua com o sucesso do vídeo: o tema veiculado.

Ainda que a maioria das estórias se apresente como ínfimas parcelas do que poderia se chamar de um todo composicional, as narrativas visuais do *YouTube* mantêm como substrato representações que permeiam a história social e cultural do homem. A partir dessa afirmação serão discutidas a seguir as principais temáticas envolvidas nas tramas veiculadas pelo *site*.

Progressão temporal e características de edição - Classificados como eventos contínuos ou fragmentados, os dados analisados revelam uma contradição. Ainda que sejam discutidos em vários âmbitos sociais os avanços e a democratização de tecnologias em conjunto com a criação e ampliação de espaços para participação do usuário, como o *YouTube*, o conteúdo observado revela uma prática ainda superficial de seus produtores. Embora a maioria das narrativas tenha sido definida como evento fragmentado, os processos e técnicas composicionais empregados ainda são primários⁶⁸. No vídeo 3C é possível identificar a falta de habilidade ao utilizar programas de criação de vídeos, fazendo com que os 4 min. finais da produção não reproduzam nenhuma imagem, apenas som.

Ao lado dos eventos contínuos que compreendem, majoritariamente, *flashes* e flagrantes do cotidiano que se realizam na ausência de qualquer característica de edição, os eventos fragmentados apresentam três elementos principais em sua composição: legenda (texto sobrescrito a imagem), trilha sonora e cortes de cenas. Esses efeitos são facilmente produzidos em programas simples de edição como o *MovieMaker*.

Sintaxe narrativa: Segundo Knight (2000), as tramas que exibem o instantâneo são narradas sempre *in media res*, isso porque o momento captado pela câmera não revela as ações anteriores ao momento narrado. O mesmo pode ser observado em narrativas que envolvem,

⁶⁸ Como mencionado no capítulo 2, os vídeos que apresentam um maior nível de produção técnica são aqueles conhecidos popularmente como vlogs. A profissionalização desse tipo de conteúdo surge em decorrência dos estímulos financeiros oferecidos pelo *YouTube* aos vloggers mais populares do *site*. Conhecido como monetização, o processo tanto atrai novos usuários interessados em iniciar um trabalho colaborativo em parceria com o *site*, assim como incentiva que membros já atuantes aprimorem suas produções de maneira a atrair grandes audiências.

por exemplo, um acidente de trânsito ou a fuga de um garoto perseguido por galinhas. A sintaxe nos eventos contínuos é geralmente estabelecida pela ordem natural dos acontecimentos em cena e que, em alguns casos, transforma o flagrante do acaso em uma narrativa dramática. O vídeo 3B é um exemplo desse processo: o que era para ser apenas o registro de um momento entre amigos culmina com o incidente final em que um dos jovens bate a cabeça contra o teto e cai estirado no chão.

Ainda que o gênero dramático seja explorado na literatura e na teledramaturgia, vê-se que a sintaxe observada nas narrativas dramáticas pouco denuncia o agir arbitrário do narrador/produtor. No entanto, o que se verifica em outras tramas, pertencentes principalmente aos perfis *performance* e *didático*, é a padronização de um formato narrativo. Esse formato obtido por meio de edição confere unidade e linearidade à narrativa apresentada, fazendo com que esta se assemelhe a configuração de programas televisionados de variedades. O formato é composto basicamente por três momentos: apresentação do assunto abordado na narrativa e da vinheta do canal (abertura); desenvolvimento do assunto e, por fim, reapresentação da vinheta e créditos finais (fechamento).

Narrador e movimento de câmera – O ponto de vista assumido nas narrativas é de um narrador que, na maioria das vezes, estabelece uma relação de aproximação entre personagens e observadores, criando uma atmosfera íntima e de identificação. O movimento de câmera está diretamente ligado a esse efeito do agir narrativo. O *close* que registra expressões faciais e o enquadramento, por exemplo, criam planos que caracterizam a importância do tema em relação aos elementos presentes na imagem. Ao compor o primeiro plano das narrativas analisadas, a presença das personagens demarca a existência de duas categorias temáticas: temas declarados e temas subentendidos. O primeiro diz respeito aos elementos explícitos na narrativa e que delimitam o tema central a ser transmitido. É a partir da estória contada e do jogo de ações desenvolvido na narrativa que o tema declarado pode ser definido (o título da narrativa, em alguns casos, também atua como índice do tema selecionado).

A identificação de temas subentendidos ocorre em função da maneira como narrador e personagens atuam no desenvolvimento da trama. Tomando por base a seleção dos principais pontos de foco das narrativas analisadas, vê-se que o tema subentendido nesse tipo de produção versa sobre o exibicionismo e a autopromoção da imagem das personagens. O conceito de pose utilizado na pesquisa, que teve como base a definição de Barthes (1984), denuncia claramente a atuação performática de indivíduos que atuam para serem vistos.

Lugares e objetos – A descrição dos objetos feita na análise dos vídeos está intimamente relacionada à temática das narrativas. No vídeo 1A, por exemplo, a mala de viagem, maços de cigarro e garrafas de bebidas alcoólicas atuam como índices da trama, contextualizando o leitor. Em outros momentos, como no vídeo 3B, a identificação do uniforme escolar possibilita a caracterização das personagens: jovens, amigos de escola, divertindo-se em um dia qualquer. No entanto, os objetos também exercem o papel principal na definição dos espaços mais recorrentes que ambientam as cenas. Portas, sofás e armários, dentre outros, ainda que remetam a objetos cuja indicação possa parecer desnecessária, comprovam um dado histórico. Esses objetos marcam o espaço privado da casa como local recorrente em mais de 50% dos vídeos analisados.

No vídeo 3C, por exemplo, pode-se observar que todas as fotografias que compõem a narrativa foram retiradas no interior da casa, assim como no vídeo 4C. No vídeo 2B, ainda que o ambiente seja externo a casa, este ainda permanece nos seus limites: o quintal. Segundo Leite (1993), mesmo com as limitações tecnológicas das máquinas fotográficas dos séculos XIX e XX, a maioria dos retratos eram geralmente de interiores. Quando em ambientes externos, as fotografias eram sempre retiradas em locais ligados à habitação, por exemplo, quintal, alpendre ou na frente da casa (LEITE, 1993).

Com temáticas relativas à família ou não, o fato é que o interior da casa ainda permanece como uma tendência em fotografias e narrativas. Para comprovar essa afirmação, basta considerar as inúmeras imagens contemporâneas que ilustram revistas publicitárias ou quadros de programas televisivos nos quais a casa das celebridades é invadida por repórteres ou apresentadores (por exemplo, o quadro “Gugu na minha casa”). Famosos por algum motivo (empresários, atores, modelos, dentre outros), as personagens aparecem posando nos diversos cômodos de suas mansões, exibindo publicamente todo o requinte e poder aquisitivo que possuem. Segundo Poe (2006), o luxo mobiliário exerce a função de distintivo social, colocando em lados opostos os chamados de nobres e o povo. Exibir-se em meio à mobília, então, torna-se uma forma de ostentar mais do que uma condição econômica, e sim requinte e bom gosto.

Se o povo imita aos nobres, como afirma Poe (2006), a moda também se faz presente nessa relação. Ao considerar os vídeos do perfil *didático*, vê-se que a maioria destes está relacionada a uma tendência da moda ou celebridade. O vídeo 1D é um exemplo: ao venerar um *outro* (sua aparência ou condição social), a imitação surge em decorrência do desejo de também ser ou ter o que o *outro* é ou possui. O ato de imitar pode ser definido então como um meio de realização pessoal. Afora isso, pode-se observar que os objetos presente nas outras

narrativas do perfil estão relacionados ao universo da moda e da beleza, tais como maquiagens, esmaltes, chapinha de cabelo, dentre outros.

A seleção dos objetos também pode exercer função de tipificação das personagens. No vídeo 1E, a presença de um cenário com imagens de caveiras e máscaras de gás, demarca a inserção da personagem em um ambiente relacionado a pose que assume ao longo da narrativa. Ainda que questionador, Cauê (vídeo 1E) grita, fala palavrões e, em alguns momentos, chega a ser ofensivo. Essas características, no entanto, são valorizadas (atualmente, Cauê Moura é um dos *vloggers* mais populares no *YouTube*), pois criam uma personagem aparentemente desarticulada das tendências da moda, ou seja, de personalidade autêntica.

No vídeo 3E, a seleção dos objetos compõem um cenário que se assemelha a uma sala de estar. Ao contrário do vídeo anterior, os objetos em cena são esteticamente agradáveis, capazes de suscitar no espectador uma sensação de tranquilidade e conforto, assim como em divãs. Coincidentemente ou não, este é o papel desempenhado pela personagem: conversar e aconselhar pessoas com problemas em suas vidas pessoais.

Os lugares externos e distantes da habitação assumem outra conotação nas narrativas. O espaço público presente no vídeo 4B, como um não-lugar, torna-se palco de manifestação. As personagens não só estão distantes de seus domicílios, como de todo tradicionalismo que é ainda é mantido nessa esfera. Na rua, as personagens podem não só se expressarem, como serem vistas e ouvidas por muitos, além de atrair a atenção popular quanto a causa reivindicada.

Personagens – A identificação das personagens envolvidas nas tramas está limitada principalmente a função social e a ação que exercem na narrativa. Como personalidades do cotidiano, algumas personagens não são nem ao menos nomeadas (vídeo 2B, por exemplo). A maioria dos vídeos analisados não traz informações quanto à identidade das personagens, tornando-se apenas “filhos”, “filhas”, “pais” “garotas” e “garotos” flagrados em algum momento de suas vidas.

Vale ressaltar que dificilmente poderão ser estabelecidos padrões estruturais que abarquem a totalidade de vídeos analisados. Em conformidade com esta afirmação, pode-se citar o vídeo 1E, no qual a personagem não só revela seu nome nos primeiros segundos do vídeo, como também menciona seu sobrenome. Dessa forma, a personagem oferece um elemento de distinção: ele não é alguém comum, nem tão pouco é como os outros *vloggers* do *YouTube*, ele é Cauê Moura. Certamente, podem-se associar determinadas características aos perfis estabelecidos nessa pesquisa. Assim, no perfil *didático* a identidade será um elemento mais

ênfatisado do que em vídeos que se constituem como flagrantes (perfil *fato extraordinário*, por exemplo).

Um único aspecto que poderia ser definido como recorrente é o culto à imagem. Fotos de garotas de pijamas, crianças em situações engraçadas ou jovens ensinando penteados são exemplos dos meios encontrados por personagens que desejam ver a própria imagem veiculada e disponível mundialmente. A face, o corpo ou um gesto se tornam marcas pelas quais essas personagens passam a ser reconhecidas.

5.3 Padrão hiperpúblico

Para encerrar as considerações acerca dos dados analisados, faz-se necessário comentar uma das características evidentes observadas ao longo da pesquisa: o exibicionismo. Como dito anteriormente, o exibicionismo que promove personagens é o mesmo que divulga os cenários e acontecimentos da vida privada. Segundo Boyd (2008), tais práticas revelam aspectos do que definiu como padrão hiperpúblico. O movimento de expor pressupõe a existência de observadores que, para Boyd (2008), são motivados pelo apreço às informações pessoais. Tanto no *YouTube* como em outras redes sociais, acompanhar a vida alheia se torna moeda social, símbolo de hierarquia e conectividade (BOYD, 2008).

Como dito em vários momentos ao longo do presente trabalho, o *YouTube* representa mais do que um *site* de compartilhamento de vídeos. Na verdade, a plataforma abriga membros de uma comunidade que se organizam e agem conforme suas próprias normas sócio-virtuais. A existência de um sujeito nessa “realidade virtual” está intimamente atrelada a sua atividade produtiva em uma hierarquia que se alterna entre “seguidos” e “seguidores”⁶⁹.

Acompanhar as tendências e as informações veiculadas a cada nova “postagem” de vídeos se torna um meio de manter a conectividade, de fazer com que os elos virtuais se mantenham vivos em um espaço marcado pela efemeridade. A conectividade assegura a efetiva realização intertextual de fenômenos da comunidade. Um exemplo é o sucesso alcançado com o vídeo 4A que se tornou uma das imagens mais populares no *Facebook* em determinado período. Conhecer a origem desse tipo de referência é tão valioso na comunidade quanto descobrir novos sucessos em potencial.

Dentre os inúmeros aspectos da filosofia corrente no *site*, um último merece destaque. O maior desafio dos usuários é lutar diariamente para que a internet continue sendo um

⁶⁹ Termo utilizado pela pesquisadora em alusão a prática corrente de usuários do *Twitter*.

espaço para se manifestarem, para exercerem sua liberdade criativa, de expressarem um “eu” e de fazer ouvir uma voz que nunca teria ouvidos em outras mídias.

Considerações finais

A análise realizada quanto aos formatos narrativos que se apresentam nos vídeos do *YouTube* não teve como princípio estabelecer padrões de qualidade, mas reunir elementos que observassem *como* são as produções de usuários que possuem espaço e ferramentas suficientes para exercitarem criativamente sua autonomia. Estaria a produção criativa dos usuários inserida no ideário *Do it Yourself*? Qual o papel da escola em um meio onde os indivíduos aparentemente aprendem por imitação? Que tipo de atenção deve receber às “ferramentas de uso intuitivo” (PORTUGAL, 2008, p. 31)?

Um dos elementos indispensáveis à formação de indivíduos críticos e reflexivos que possam exercer sua cidadania (BRASIL, 1998) é a capacidade de participar de várias práticas sociais que se utilizam da leitura e da escrita (SEE, 2012, módulo 5). Segundo o Currículo de Língua Portuguesa:

É necessário saber trabalhar com os textos nas diversas situações de interação social. É essa habilidade de interagir por meio de textos, nas situações de comunicação em que circulam socialmente, que permite a construção de sentidos desenvolvendo a competência discursiva e promovendo o letramento. O nível de letramento é determinado pela variedade de gêneros textuais que o aluno reconhece. Assim, o centro da aula de Língua Portuguesa é o texto. Todos os textos surgem na sociedade pertencendo a diferentes categorias ou gêneros textuais que relacionam os enunciadores com atividades sociais específicas. (SEE, 2009, p.43).

À medida que se realizam como enunciados em situações comunicativas que se utilizam principalmente da linguagem audiovisual, os vídeos analisados podem ser definidos como textos. O ambiente virtual, como uma esfera social, também exige que os agentes envolvidos na enunciação conheçam os padrões que caracterizam os gêneros textuais típicos de seu contexto de ocorrência. Embora as iniciativas na área da educação deem mostras de uma abordagem que privilegie as tecnologias e suas ferramentas, essas ainda não são suficientes para a promoção de um “letramento digital” (LIVINGSTONE, 2004).

Os textos veiculados no *YouTube* podem ser definidos quanto ao que Burgess (2006) chamou de *Digital Storytelling*. Segundo o autor, essas narrativas digitais baseiam-se predominantemente em práticas comunicativas cotidianas (contar histórias, registrar e compartilhar imagens pessoais, por exemplo) remixadas com certos padrões observáveis em

outras mídias. Assim como no cinema e na televisão, os usuários acrescentam trilhas sonoras para intensificar os fatos narrados (vídeo 1C, por exemplo) ou constroem narrativas que se assemelham aos padrões utilizados no telejornalismo (vídeo 4B, por exemplo). O conceito de *talking head* utilizado por Machado (2000), citado por Fischer (2006), que define os apresentadores de programas televisivos mostrados da cintura para cima, pode ser observado na maioria dos textos que compõem o perfil *performance*. No entanto, não há como estabelecer padrões estruturais que abarquem todo o conteúdo veiculado pelo *site*. A tentativa de estabelecer similaridades composicionais pode se dar apenas nos limites dos perfis estabelecidos anteriormente. Em relação à análise realizada, as estruturas narrativas podem ser sintetizadas da seguinte forma:

- a) *Fato Cotidiano* – registros informais, em sua maioria, filmados em uma única cena (sem cortes); pouca ou nenhuma evidência de edição; as histórias são apresentadas *in media res*; a sintaxe narrativa é estabelecida pela ordem natural de ocorrência dos fatos (não há intervenção do narrador); as personagens são, em sua maioria, jovens; narrativas curtas (em torno de 1 min.);
- b) *Fato extraordinário* – a trama se desenvolve a partir de um desequilíbrio ou ponto de tensão; eventos contínuos, na maioria dos vídeos, não há edição; não há seleção de personagens e objetos, a trama se constitui como um flagrante real; são recorrentes nesse perfil os vídeos de denúncia e manifestação; a sintaxe narrativa segue a sequência natural de ocorrência dos fatos; narrativas curtas (em torno de 2 min.);
- c) *Memória* – as personagens principais são os membros da família; a trama se constitui a partir da apresentação de fotos (eventos fragmentados); há consideráveis intervenções feitas por edição; a sintaxe narrativa é estabelecida por edição segundo as motivações do narrador; em geral, as histórias seguem um formato padrão criado por recursos de edição (tela inicial de apresentação – fotos – créditos finais), o resultado são narrativas que se assemelham a álbuns digitais; narrativas de duração média (4 min.);
- d) *Didático* – as personagens são em sua maioria mulheres, jovens e bonitas; a temática gira em torno do universo feminino de moda e beleza; a sequência narrativa é composta por edição; características como legendas e sons incidentais são recorrentes; as histórias são

introduzidas por vinhetas exclusivas do canal de seus desenvolvedores; as personagens são filmadas da cintura para cima; narrativas de duração média (em torno de 5 min.);

- e) *Performance*: personagens são filmadas da cintura para cima; as cenas se caracterizam principalmente como líricas, já que as personagens expressam suas opiniões acerca de acontecimentos diários e atualidades, além dos dilemas da vida privada; os vídeos que compõem este perfil são os mais elaborados em relação aos recursos de edição; sintaxe narrativa, sons incidentais e legendas estão presentes em todos os vídeos analisados; o lugar em que se apresentam, geralmente, é um cenário; a linearidade é obtida por meio do formato que o vídeo assume (vinheta – apresentação da personagem – reapresentação da vinheta); narrativas de duração média (em torno de 4 min.).

Como pode ser observado ao longo deste trabalho, o *YouTube* se constitui como uma preciosa ferramenta do século XXI. Mais do que conectividade, o *site* representa a democratização da produção de conteúdo. Ao analisar os vídeos produzidos por usuários comuns, o que se pretendeu foi realizar um exercício que priorizasse dois movimentos: ruptura e continuidade. À luz de autores como Leite (1993), puderam-se observar como certas temáticas conferem continuidade a práticas que vêm se repetindo há séculos. O registro familiar e a vida íntima se tornam as temáticas mais revisitadas nas narrativas. Como flagrante ou ação planejada (perfil *performance*, por exemplo), as tramas desenvolvidas em sua maioria permeiam o universo da vida privada. Os vídeos do *YouTube*, assim como os álbuns de fotografias, revelam o apreço ainda latente dos indivíduos pela memória. Segundo Burgess e Green (2009, p.120), o *YouTube* está evoluindo para se tornar um imenso arquivo público de registros da “cultura popular contemporânea global (incluindo a cultura vernacular e cotidiana) na forma de vídeo, produzida e avaliada de acordo com a lógica do valor cultural que emerge das escolhas coletivas da comunidade de usuários do *YouTube*.” O que permanece contínuo é o desejo das personagens de se exibirem para um *outro*, seja por sua condição social, beleza, por sua família perfeita ou suas façanhas. Despertar o interesse do público, ainda que desconhecido, é o que estimula milhões de pessoas a “publicarem” suas vidas diariamente.

Quanto ao formato das narrativas, não há elementos suficientes que caracterizem uma grande ruptura entre o que é veiculado no *YouTube* de outros produtos midiáticos. O *vlog* e a cultura confessional poderiam ser descritos como um grande marco da geração *YouTube*, se

não fosse o programa *Video Nation Shorts* desenvolvido pela BBC antes mesmo do surgimento do *site*. A principal ruptura percebida diz respeito ao comportamento social das personagens em cena, ou seja, a superexposição que fazem de suas vidas e de sua própria imagem. O enfrentamento de questões como estas também devem permear discussões acerca da relação tecnologias e educação; mais do que somente criar conteúdos, os jovens também devem saber analisar e avaliar criticamente as práticas usuais em rede.

Segundo Livingstone (2004), embora ainda seja muito discutido nos discursos acadêmicos e políticos, o conceito de letramento digital pode ser definido pela capacidade de acessar, analisar, avaliar e criar em diversos contextos. O acesso ainda é um dos fatores mais valorizados na educação. A existência de laboratórios com monitores que orientem os alunos ou a distribuição de *laptops* às escolas públicas pelo governo (SOARES; VALENTINI, 2011) não são condições suficientes para o desenvolvimento de competências digitais. Segundo Guimarães et al. (2010, p.13), “o artefato tecnológico em si é importante, mas não é essencial para um trabalho para apropriação das TICs e seus textos pelos sujeitos envolvidos em um processo educativo”. De acordo com o estudo desenvolvido pelos autores, o acesso ou a simples presença de tecnologias nas escolas públicas se torna fundamentalmente um meio de contribuir com o preparo dos alunos para o mercado de trabalho. Enquanto que na escola privada analisada na pesquisa, as tecnologias se tornam “suportes na produção de sentidos e práticas sociais, como meio de veiculação de textos, leituras e sentidos produzidos na mediação” (GUIMARÃES et al., 2010, p. 10).

Analisar e avaliar conteúdos se tornam etapas desenvolvidas pelo professor. Como descrito na reportagem da revista Nova Escola (PECHI, 2011), acerca dos usos do *YouTube* (Capítulo 1), o professor é aquele que organiza e define os temas que os alunos irão pesquisar na internet ou que seleciona os vídeos que deverão ser vistos pela turma. Dentre tantos limites e parâmetros, criar se torna mais uma tarefa escolar a ser desempenhada.

O que se defende aqui é que o letramento digital também privilegie o domínio das linguagens típicas dessa “cultura vernacular” (BURGUESS, 2006). Na opinião da pesquisadora, o trabalho de preparação do professor, como anunciado no “Manual de Ferramentas da *web 2.0* para professores” (PORTUGAL, 2008) é uma etapa fundamental ao objetivo final defendido aqui. A presença de laboratórios com monitores como mencionado no curso de formação de professores (SEE, 2012) se torna um momento imprescindível para que os alunos também desenvolvam habilidades e competências tanto técnicas como comportamentais em ambiente virtual. O que não se defende é que os monitores sejam os

únicos envolvidos no processo de letramento digital dos alunos, ação que novamente estaria se limitando ao simples ato de acessar.

Se em um primeiro momento todos os envolvidos no processo educativo devem se familiarizar com as ferramentas e as possibilidades que essas oferecem; o passo seguinte é interagir com as formas e formatos já presentes em meio virtual. Nesse segundo momento, a reflexão deveria partir das linguagens já existentes no ambiente. O trabalho mencionado anteriormente com os *blogs* ou “internetês” é uma maneira de levar as práticas sociais da cultura digital para o âmbito escolar sem que com isso uma seja sobreposta à outra.

Para auxiliar essa reflexão acerca dos possíveis trabalhos a serem desenvolvidos com os textos do *YouTube*, utilizaremos como base o estudo desenvolvido por Fischer (2006). Antes mesmo do computador, chegava às escolas um dos mais populares recursos tecnológicos que provocaram, e ainda provocam, discussões quanto ao seu uso em sala de aula – a televisão. Uma das propostas de trabalho apresentadas pela autora é a comparação dos diferentes produtos audiovisuais quanto aos modos de narrar dos grupos das camadas populares. Em outro momento, os alunos poderiam focar em produções específicas a fim de identificar padrões estruturais, como a linearidade das narrativas, por exemplo.

Ao considerar as análises dos textos do *YouTube* e os padrões estruturais ali observados em conjunto com as ideias propostas por Fischer (2006), poder-se-ia traçar um possível roteiro, como o que segue:

1- Qual o tipo do texto?

Sobre essa questão, o aluno deve ser levado a observar os diferentes aspectos que compõem o texto. Em paralelo a presente pesquisa, os elementos a serem observados inicialmente poderiam abarcar o que chamamos de recursos de narrativa. Essa categoria conduz o observador a responder as próximas questões.

2- Quais as estratégias de produção?

Movimento de câmera, narrador e trucagem podem se constituir como elementos chave na delimitação de estratégias narrativas. Por meio desses, o observador pode perceber os temas subentendidos e definir para qual contexto foram produzidos.

3- Quais os padrões narrativos?

Ao analisar a sintaxe narrativa dos textos podem ser identificados quais elementos se destacam na produção de terminados textos. Além de abrir um espaço de discussão entre os

alunos acerca da presença de possíveis referências a outras mídias ou intertextualidades, os alunos poderão analisar as diferentes estratégias de composição textual. Nesse momento, podem ser trazidos exemplos da literatura, do jornalismo (*fait-divers* ou esquema em pirâmide invertida, por exemplo), de telenovelas e, até mesmo, do cinema para que os alunos possam comparar as diversas maneiras possíveis de narrar.

4- Quais são os elementos de estória que definem o texto?

Aqui poderá ser trabalhada a questão dos temas envolvidos nas narrativas e os elementos que conduzem visualmente o observador na definição do tema. Para enriquecer essa reflexão, os conceitos de pose e trucagem definidos por Barthes (1984) poderiam ser discutidos como forma de introduzir a questão dos temas subentendidos nos textos. Nesse momento, o professor pode demonstrar em textos do gênero publicitário, por exemplo, como são obtidos tais efeitos em relação ao espectador.

5- Quais as linguagens em uso?

Mais uma vez, os alunos poderão se deter na observação e reflexão acerca das linguagens que se efetivam em meio virtual. Assim, podem ser discutidos tantos os aspectos relacionados à maneira como os indivíduos produzem seus textos (“internetês”, imagem, som e edição, por exemplo), como a relação que criam em *sites* como o *YouTube*. Sobre esse aspecto seria interessante promover com os alunos uma discussão a respeito do conceito de *YouTubidade* definido por Burgess e Green (2009).

Para encerrar o presente trabalho, faz-se necessário salientar que as ideias e reflexões apresentadas aqui não se encerram em si mesmas. Segundo Fischer (2006, p.120), “fazer boas perguntas, no processo educativo, é sempre mais produtivo que encontrar respostas imediatas”. O trabalho apresentado não traz verdades acabadas ou soluções aos problemas enfrentados no cenário escolar atual, apenas oferece elementos que sirvam como estímulo para se pensar a educação a partir das diversas práticas sociais e culturais em rede. Sobre o trabalho como um todo, apresento uma frase de Fischer (2006) que elucida muito bem o meu sentimento ao finalizar esta pesquisa: “Podemos contemplar inúmeras vezes a mesma escultura ou uma bela paisagem de algum canto deste mundo, e sempre teremos deixado de ver alguma coisa nelas, sempre teremos algo novo a dizer daquilo que elas nos dizem” (Fischer, 2006, p. 56).

Referências Bibliográficas

ABDALA Jr., B. *Introdução à análise da narrativa*. São Paulo: Scipione, 1995.

ALMEIDA, L. *Etnomusicologia no ciberespaço: processos criativos e de disseminação em videoclipes amadores*. 2010. 214f. Tese (Doutorado em Música) - Escola de Música, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2010. Disponível em: <http://luciano.caroso.com.br/caroso_tese.pdf>. Acesso em: 1º jan. 2012.

ASSOCIATED PRESS. YouTube ajuda alunos em estudos de disciplinas. *Folha de S. Paulo*, versão online, 11 dez. 2008. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u478344.shtml>>. Acesso em: 10 jan. 2012.

BAKHTIN, M. M. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

BANKS, J; HUMPHREYS, S. The Labour of User Co-Creators Emergent Social Network Markets? *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, v.14, n.4, p. 401-418, nov. 2008. Disponível em: <<http://con.sagepub.com/content/14/4/401.short>>. Acesso em: 18 jul. 2012.

BARTHES, R. *O óbvio e o obtuso*. Lisboa: Edições 70, 1984.

BENJAMIN, W. O narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BLOCK, B. *A narrativa visual: criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais*. São Paulo: Elsevier, 2010.

BOGDAN, R; BIKLEN, S. *Investigação Qualitativa em Educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Portugal: Porto Editora, 1994.

BOVILL, M; LIVINGSTONE, S.M. Bedroom Culture and the Privation of Media Use. *LSE Research Online*, 2001. Disponível em: <http://eprints.lse.ac.uk/672/1/Chapter8_Children&ChangingMediaEnvironment.pdf>. Acesso em: 11 jul. 2012.

BOYD, D. Facebook's Privacy Trainwreck: Exposure, Invasion, and Social Convergence. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, v. 14, n.1, p. 13-20, 2008. Disponível em: <<http://www.danah.org/papers/FacebookPrivacyTrainwreck.pdf>>. Acesso em: 10 ago. 2012.

BRASIL. (Brasília). Parecer CNE/CEB Nº:11/2010, de 7 de julho de 2010. Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos. Brasília, 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?Itemid=866&id=15074&option=com_content&view=article>. Acesso em: 5 fev. 2013.

_____. *Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais*. Brasília, 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/introducao.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2013.

BRESSAN, R. T. *Youtube: intervenções e ativismos*. In: XII Congresso de Ciências da Comunicação da Região Sudeste, 2007, Juiz de Fora. *Anais eletrônicos*. Juiz de Fora: 2007. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2007/resumos/R0040-1.pdf>>. Acesso em: 16 mar. 2012.

BRONCKART, J. P. *Atividade de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sociodiscursivo*. 2. ed. São Paulo: Educ, 2009.

BURGUESS, J. Hearing Ordinary Voices: Cultural Studies, Vernacular Creativity and Digital Storytelling. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, v.2, n. 20, p. 201-214, 2006. Disponível em: <<http://eprints.qut.edu.au/6243/1/6243.pdf>>. Acesso em: 17 jul. 2012.

BURGUESS, J; GREEN, J. *YouTube e a Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade*. São Paulo: Aleph, 2009.

CAMPOS, F. *Roteiro de Cinema e televisão*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

CHA, M. et al. I Tube, You Tube, Everybody Tubes: Analysing the World's Largest User Generated Content Video System. In: IMC'07: Internet Measurement Conference, 2007, San Diego. Disponível em: <http://www.land.ufrj.br/~classes/coppe-redes-2012/trabalho/youtube_imc07.pdf> Acesso em: 25 ago. 2012.

CHARLES, S. O individualismo paradoxal: introdução ao pensamento de Gilles Lipovetsky. In: LIPOVETSKY, G. *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

CHEVALIER, J. *Diccionario de los Símbolos*. Barcelona: Editorial Helder, 1986.

COSTA, M. C. C. *Ficção, comunicação e mídias*. São Paulo: Senac, 2002.

CRUZ, S.; CARVALHO, A. Produção de vídeo com o Movie Maker: um estudo sobre o envolvimento dos alunos do 9.º ano na aprendizagem. In: *Manual de Ferramentas da web 2.0 para professores*. Portugal, 2008. Disponível em: <http://www.crie.min-edu.pt/publico/web20/manual_web20-professores.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2013.

CURADO, O. H. F. Linguagem e dialogismo. *Caderno de Formação: formação de professores didática dos conteúdos*, São Paulo, v. 3, p. 26-33, 2011.

DAVIS, M. Garage Cinema and the Future of Media Technology. *Communications of the ACM (50th Anniversary Edition Invited Article)*, v.40, n.2, p. 42-48, fev. 1997. Disponível em: <http://fusion.sims.berkeley.edu/GarageCinema/pubs/pdf/pdf_599AB179-D346-4374-8F0AE11D9D76EBEF.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2012.

FANTIN, M.; RIVOLTELLA, P. C. Interfaces da docência (des)conectada: usos das mídias e consumos culturais de professores. In: REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 33., 2010, Caxambu. *Anais eletrônicos*. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/33encontro/app/webroot/files/file/Trabalhos%20em%20PDF/GT16-6512--Int.pdf>>. Acesso em: 22 dez. 2012.

FELINTO, E. *Videotrash: o YouTube e a Cultura do “Spoof” na Internet*. *Revista Galáxia*, v.8, n.16, p. 33-42, dez. 2008. Disponível em: <revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1911>. Acesso em: 15 jul. 2012.

FISCHER, G. D. *Trajatórias e características do Youtube e Globo Media Center/Globo Vídeos: um olhar comunicacional sobre as lógicas operativas de websites de vídeos para compreender a constituição do caráter midiático da web*. 2008. 240 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2008. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/30449703/Gustavo-Fischer-As-Trajatorias-e-Caracteristicas-do-Youtube-e-Globo-Videos>>. Acesso em: 14 abr. 2012.

FISCHER, R. M. B. *Televisão & Educação: fruir e pensar a TV*. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

FORSTER, E. M. *Aspectos do romance*. Porto Alegre: Globo, 1969.

FRIGERI, A. M. *YouTube: fenômeno cibercultural e os estudos dos New Media*. In: III Simpósio Nacional ABCiber, 2009, São Paulo. *Anais eletrônicos*. São Paulo: ESPM, 2009. Disponível em: <http://www.abciber.com.br/simposio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/2_entretenimento/eixo_2_art2.pdf>. Acesso em: 16 ago. 2012.

GHAZIRI, S. M. *Da leitura no impresso à leitura na tela: novas veredas para a formação do leitor na escola*. 2008. 179 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2008. Disponível em: <http://www.marilia.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/Educacao/Dissertacoes/ghaziri_sm_ms_mar.pdf>. Acesso em: 15 dez. 2011.

GROSSMAN, L. How to get famous in 30 seconds. *Time Magazine*, 24 abr. 2006. Disponível em: <<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1184060,00.html>>. Acesso em: 19 ago. 2012.

GUIMARÃES, G. et al. Textos multimidiáticos na escola. In: REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 33., 2010, Caxambu. *Anais Eletrônicos*. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/33encontro/app/webroot/files/file/Trabalhos%20em%20PDF/GT16-6325--Int.pdf>>. Acesso em: 20 dez. 2012.

HALMANN, A. L.; BONILLA, M. H. Diários da prática docente em blogs: aspectos da reflexão entre professores. In: REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 32., 2009, Caxambu. *Anais Eletrônicos*. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/32ra/arquivos/trabalhos/GT16-5866--Int.pdf>>. Acesso em: 20 dez. 2012.

HARTLEY, J. Utilidades do Youtube: alfabetização digital e a expansão do conhecimento. In: BURGUESS, J; GREEN, J. *YouTube e a Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade*. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, H. O que aconteceu antes do *YouTube*? In: BURGUESS, J; GREEN, J. *YouTube e a Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade*. São Paulo: Aleph, 2009a.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009b.

JOLY, M. *Introdução à análise da imagem*. Campinas: Papirus, 1996.

JUNQUEIRA, E. S. Como alunos percebem as tecnologias digitais no laboratório da escola: problemas de aprendizagem e os caminhos apontados pela teoria da prática. In: REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 32., 2009, Caxambu. *Anais Eletrônicos*. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/32ra/arquivos/trabalhos/GT16-5565--Int.pdf>>. Acesso em: 22 dez. 2012.

KIM, J. The institutionalization of YouTube: From user-generated content to professionally generated content. *Media Culture & Society*, v. 34, n.1, p. 53-67, jan. 2012. Disponível em: <<http://mcs.sagepub.com/content/34/1/53.abstract>>. Acesso em: 22 jun. 2012.

KIRSNER, S. Now Playing: Your Home Video. *The New York Times*, versão online, 27 out. 2005. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2005/10/27/technology/circuits/27share.html?pagewanted=all>>. Acesso em: 14 jul. 2012.

KNIGHT, B. A. Watch Me! Webcams and the Public Exposure of Private Lives. *Art Journal*, v.59, n.4, p.21-25, 2000. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/778117>>. Acesso em: 27 jul. 2012.

KOSKELA, H. Webcams, TV Shows and Mobile phones: Empowering Exhibitionism. *Surveillance & Society*, v.2, n. 2/3, p. 199-215, 2004. Disponível em: <<http://www.surveillance-and-society.org/articles2%282%29/webcams.pdf>>. Acesso em: 18 jul. 2012.

LANGE, P. G. The Vulnerable Video Blogger: Promoting Social Change through Intimacy. *The Scholar & Feminist Online*, v.5, n.2, 2007. Disponível em: <http://sfonline.barnard.edu/blogs/lange_01.htm>. Acesso em: 15 jul.2012.

LEITE, M.M. *Retratos de família: Leitura da Fotografia histórica*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1993.

LIPOVETSKY, G. *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

LIVINGSTONE, S. Internet literacy: a negociação dos jovens com as novas oportunidades on-line. *Matrizes*, v.4, n. 2, 2011. Disponível em: <<http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/66>>. Acesso em: 10 dez. 2012.

_____. Media Literacy and the Challenge of New Information and Communication Technologies. *The Communication Review*, v.14, n.7/3, p. 3-14, 2004. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.101.7807&rep=rep1&type=pdf>>. Acesso em: 14 ago. 2012.

LÜDKE, M; ANDRÉ, M.E.D.A. *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: EPU, 1986.

MACEDO, N. M. R. Crianças e redes sociais: uma proposta de pesquisa online. In: REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 35., 2012, Porto de Galinhas. *Anais eletrônicos*. Disponível em: <http://35reuniao.anped.org.br/images/stories/trabalhos/GT16%20Trabalhos/GT16-2101_int.pdf>. Acesso em: 21 dez. 2012.

- MATTHEWS, N. Confessions to a new public: Video Nation Shorts. *Media, Culture & Society*, v.29, n.3, p. 435-48, maio 2007. Disponível em: <<http://mcs.sagepub.com/content/29/3/435.abstract>>. Acesso em: 17 jul. 2012.
- MORAN, J. M. Os novos espaços de atuação do educador com as tecnologias. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/moran/espacos.htm>>. Acesso em: 10 out. 2012.
- NETTO, M. J. V. As práticas de espetatura com o youtube como campo de aprendizado e pesquisa. In: REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 35., 2012, Porto de Galinhas. *Anais eletrônicos*. Disponível em: <http://35reuniao.anped.org.br/images/stories/trabalhos/GT16%20Trabalhos/GT16-1740_int.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2012.
- NIELSEN, J. F-Shaped Pattern For Reading Web Content. 2006. Disponível em: <http://www.useit.com/alertbox/reading_pattern.html>. Acesso em 10 de jul. 2012.
- PECHI, D. 8 razões para usar o *YouTube* em sala de aula. *Nova Escola*, versão online, 23 nov. 2011. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/gestao-escolar/8-razoes-usar-youtube-sala-aula-647214.shtml>>. Acesso em: 10 out. 2012.
- PELLEGRINI, D. P. et al. *Youtube*. Uma nova fonte de discursos. Disponível em: <<http://bocc.ubi.pt/pag/bocc-pelegrini-cibercultura.pdf>>. Acesso em: 7 jul. 2011.
- PENA, F. A vida é um show. Celebidades e heróis no espetáculo da mídia. Disponível em: <www.bocc.ubi.pt/pag/pena-felipe-vida-show.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2012.
- PEREIRA Jr., A. O *YouTube* matou o passado. *Folha de S. Paulo*, versão online, 6 ago. 2011. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/colunas/alvaropereirajunior/955470-o-youtube-matou-o-passado.shtml>> - publicado em 06/08/2011>. Acesso em: 23 de abr. 2012.
- PIETRZYK, K. Preserving digital narratives in an age of present-mindedness. *Convergence*, v. 2, n. 18, p. 127-133, maio 2012. Disponível em: <<http://con.sagepub.com/content/18/2/127>>. Acesso em: 25 ago. 2012.
- POE, E. A. Filosofía del Mobiliario. In: POE, E. A. *Ensayos*. Claridad, 2006. Disponível em: <<http://www.lamaquinadeltiempo.com/Poe/filosofiad.htm>>. Acesso em: 10 jan. 2013.
- PORTUGAL. *Manual de Ferramentas da web 2.0 para professores*. Portugal, 2008. Disponível em: <http://www.crie.min-edu.pt/publico/web20/manual_web20-professores.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2013.
- RENÓ, D. *Youtube*, el mediador de la cultura popular en el ciberespacio. *Revista Latina de Comunicación Social*, n.62, p. 1-5, dez. 2007. Disponível em: <www.ull.es/publicaciones/latina/200717Denis_Reno.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2012.
- SANTAELLA, L. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n.22, dez. 2003. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3229/2493>>. Acesso em: 20 jun. 2012.
- SABBATINI, M. Sob o signo da convergência: reflexões sobre o papel das mídias digitais interativas na educação. In: REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 34., 2011, Natal. *Anais Eletrônicos*. Disponível em:

<<http://www.anped.org.br/app/webroot/34reuniao/images/trabalhos/GT16/GT16-693%20res.pdf>>. Acesso em: 22 dez. 2012.

SÃO PAULO. *Proposta Curricular do Estado de São Paulo: Língua Portuguesa*. São Paulo: SEE, 2009. Disponível em: <http://www.rededosaber.sp.gov.br/portais/Portals/18/arquivos/Prop_LP_COMP_red_md_20_03.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2013.

_____. *Curso de Formação Específica do Concurso Público para PEB II – 2012*. SEE, 2012.

SARAIVA, K.S.; KIRCHOF, E.R. Produção de identidades infantis nos sites club penguin e animalamina. In: REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 35., 2012, Porto de Galinhas. *Anais eletrônicos*. Disponível em: <http://35reuniao.anped.org.br/images/stories/trabalhos/GT16%20Trabalhos/GT16-1604_int.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2012.

SERRANO, P.H.S.M. Cognição e interacionalidade através do YouTube. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/serrano-paulo-cognicao-interacionalidade-youtube.pdf>>. Acesso em: 20 ago. 2011.

SILVERSTONE, R. *Por que estudar a mídia?* São Paulo: Loyola, 2005.

SOARES, E. M. S.; VALENTINI, C. B. Práticas de letramento digital no contexto da inclusão de laptops educacionais. In: REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 34., 2011, Natal. *Anais Eletrônicos*. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/app/webroot/34reuniao/images/trabalhos/GT16/GT16-870%20int.pdf>>. Acesso em: 19 dez. 2012.

SODRÉ, M. *A narração do fato: notas para uma teoria do acontecimento*. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

_____. Comunicação: um campo em apuros teóricos. *Matrizes*, v.5, n.2, 2012. Disponível em: <<http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/336>>. Acesso em: 15 dez. 2012.

VYGOTSKI, L.S. *Obras escogidas*, tomo III. Madri: Visor, 1995.

WAGNER, F. R. Habilidade e inclusão digital - o papel das escolas. *Comitê Gestor da Internet no Brasil*, São Paulo, p. 47-51, 2010. Disponível em: <<http://www.cgi.br/publicacoes/artigos/artigo64.htm>>. Acesso em: 15 abr. 2012.

ZANCHETTA Jr., J. *Telejornais e escola: uma experiência em escolas públicas*. 2001. 400 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2001.

_____. Estudos sobre recepção midiática e educação no Brasil. *Educação & Sociedade*, v. 28, p. 1455-1475, 2007.

_____. *Como usar a internet na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2012.

Anexo

Fichas de análise

Dados gerais
Identificação – 1A
Título do vídeo: “098- Um feriado com Lulu”
Data de <i>upload</i> : 12/06/2012
Data de <i>download</i> : 16/06/2012
Nome do usuário: oBrejo
Duração: 00:09:18
Número de visualizações: 4494
Perfil: Fato cotidiano
Elementos de estória
Personagens: Lulu Hipérbole (personagem principal), amigos da Lulu (personagens secundárias).
Fios de estória (ações principais): Preparativos para a viagem (Lulu arruma sua mala); compras com os amigos em um supermercado; acontecimentos durante a estadia no sítio (festas, brincadeiras, arrumação da casa); regresso à cidade (passagem por restaurantes e retorno ao local de onde a estória se inicia – o quarto).
Trama principal: Eventos vivenciados por Lulu em uma viagem com seus amigos.
Tema: Feriado com os amigos.
Objetos: Função auxiliar de: <ul style="list-style-type: none"> • Contextualização da trama principal: mala (o signo “mala” remete o leitor à expectativa de um provável acontecimento – uma viagem ou mudança, deslocamento –, pode-se dizer que a mala exerce função de índice na narrativa). • Identificação do espaço: cama (quarto), guarda-roupas (quarto), carrinho de compras (supermercado), prateleiras de produtos (supermercados), cardápios (restaurantes). • Revelar informações sobre ações e personagens: <ul style="list-style-type: none"> – mural de fotos no quarto: indica que a personagem principal possui zelo e apego a certas passagens; memórias que estão estampadas em um lugar que não permite que ela mesma as esqueça e que outros tomem conhecimento. É, ao mesmo tempo, um gesto de sentimentalismo, exibicionismo e veneração da própria imagem; – roupas reviradas sobre a cama: desorganização, desleixo e desapego a regras impostas, geralmente, em meio familiar; – latas de cerveja, narguilé, maços de cigarro, baralho, mesa de sinuca: assim como o vinho era o condutor da alegria e desinibição nos bacanais, o álcool permanece nos dias atuais como um dos ingredientes indispensáveis a uma boa festa. O estado de aparente embriaguez dos jovens exibido em alguns trechos da narrativa reforça a interpretação que se faz acerca do nome atribuído à personagem principal: a) o exagero, o excesso nas ações reflete um desejo provável de viver intensamente; b) a presença desses objetos cria uma atmosfera boêmia, onde os jovens expressam principalmente a autonomia e a liberdade que possuem. A sintaxe estabelecida na narrativa reforça a primeira consideração: há sempre movimento em cena; os jovens sempre estão envolvidos em alguma atividade e divertindo-se com ela.

<p>–<i>piercing</i> na língua (personagem principal): comum em tribos indígenas, o ato de perfurar o corpo marcava a passagem para a fase adulta de jovens que não temiam a dor ou a morte. Atualmente, ainda que os motivos sejam diversos, sabe-se que a perfuração da língua com um <i>piercing</i> é tanto um símbolo da diferença como um meio utilizado para aumentar o prazer sexual.</p>
<p>Lugares: quarto; supermercado; sítio; restaurantes.</p>
<p>Cena: Épica (as cenas são informativas; relato de acontecimentos – o percurso é mais interessante que o desfecho).</p>
<p>Recursos de narrativa</p>
<p>Narrador: narrador personagem. A própria Lulu é a narradora da estória. Sendo assim, o ponto de vista assumido na narrativa é o que Lulu adota como personagem envolvida nas ações. Movimento de câmera: câmera dinâmica - ênfase nas personagens (primeiro plano). Durante os momentos em que a própria narradora se filma, a câmera é posicionada de maneira tal que o espectador é inserido em um plano inferior ao da personagem, ou seja, ao posicionar a câmera abaixo de sua cabeça (filmagem de baixo para cima), sua imagem é transmitida como se ela observasse o espectador de cima. O giro que a câmera faz para focalizar o espaço e o enfoque nas personagens, à medida que são apresentados ou praticam ações, criam duas mensagens: a primeira (denotada) seria a criação da estória pela própria estória, ou seja, a narrativa ocorre na ausência de produção, de planejamento. A segunda mensagem (conotada) apresenta a narrativa como objeto de expressão.</p>
<p>Progressão temporal: evento fragmentado.</p>
<p>Trucagem: Pode-se definir a estória contada por Lulu como uma narrativa trucada. Certamente, outros acontecimentos foram vivenciados durante os três dias em que a trama se desenvolveu, no entanto, as imagens apresentadas aos espectadores exibem apenas momentos intensos e divertidos. Na verdade, muitos desses momentos são mostrados apenas como meio de criar expectativas, de lançar mostras do que provavelmente teria ocorrido na ausência da câmera. Dessa forma, a trucagem atua tanto como um elemento que incita a curiosidade do espectador, como um potencializador da estória, fazendo com que esta pareça ser mais vibrante, intensa.</p>
<p>Sintaxe narrativa: A produção das cenas foi planejada a partir da intenção de se produzir uma narrativa linear. Por isso, o nascimento de um novo dia é representado pela filmagem do céu, assim como a chegada da noite pode ser percebida nas cenas filmadas com pouca luz e que mostram a garota, próxima a sua cama, já de pijamas. A sequência estabelecida constrói uma narrativa linear:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fase inicial: expectativa e preparativos; ● Desenvolvimento das ações: atividades realizadas durante a estadia no sítio visitado; ● Fase final: o retorno ao ponto inicial da história – o quarto – indicando o fechamento da narrativa. <p>O encadeamento das cenas também segue o estabelecimento de uma sequência temporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Primeiro dia (quinta-feira): arrumando as malas; ● Segundo dia (sexta-feira): já na cidade (Mogi das Cruzes), as personagens fazem compras e depois vão ao sítio – noite; ● Terceiro dia (sábado): apresentação do lugar (filmagem do céu, claridade) – dia; ● Terceiro dia (sábado): festas (escuridão) - noite; ● Quarto dia (domingo): anúncio do retorno à cidade (claridade) - dia; ● Quarto dia (domingo): ida a restaurantes; desfecho – retorno ao quarto; personagem de pijamas falando baixo - noite.
<p>Caracterização da personagem principal (pose): jovialidade, rebeldia, desleixo, descontração, liberdade.</p> <p>Observação: uma das primeiras falas da personagem principal anuncia quem ela é: Lulu Hipérbole. Mais do que um apelido (ou <i>nickname</i>, termo popular na rede) criado para circular na internet ou em outros</p>

meios sociais, o “nome” apresentado contribui com a construção da imagem que a personagem pretende representar. Como figura de linguagem, a hipérbole compreende os efeitos enfáticos no sentido de palavras e frases que soam como exageros (morrer de rir, por exemplo). Ao considerar essa definição, o espectador é levado a idealizar a personagem como a representação do exagero, dos excessos. No decorrer da narrativa, essa ideia é ratificada com as ações das personagens em cena e que representam o desejo dos jovens de fazer da vida uma experiência intensa. Lema este presente desde os idos dos anos 60 e representado em filmes como *Blow-up*, de 1966.

Características de edição

Efeitos especiais:

- Alteração das cores reais de uma das cenas apresentadas — trecho de 00:00:42 a 00:00:49 do vídeo é modificado para ser transmitido em preto e branco.
- Cortes de edição que fazem da narrativa um evento fragmentado.

Composição das cenas principais:

- Sons incidentais (trilha sonora): *rock'n'roll* que embala as cenas em que os jovens festejam no sítio.
- Legenda: vinheta de apresentação do canal (“Vlogueiras no brejo”) em que o vídeo foi veiculado. Mais do que marca de autoria, a vinheta apresenta uma informação: vlogueiras no brejo. Na descrição veiculada ao vídeo, Lulu apresenta as vlogueiras que fazem parte do canal chamando-as de sapas. A referência ao animal é feita apenas como uma maneira eufêmica de anunciar a orientação sexual das garotas. Na verdade, não é a forma ou os hábitos do animal que suscitam essa ideia, apenas o substantivo que o nomeia: sapa seria a forma reduzida de sapatão (termo informal utilizado para designar mulheres homossexuais). Ao apresentar as garotas que fazem parte do “brejo” (vinheta), fica subentendido que todas as garotas são homossexuais (“sapas”).

Dados gerais
Identificação – 2A
Título do vídeo: “Parabéns Lota!”
Data de <i>upload</i> : 05/10/2008
Data de <i>download</i> : 06/04/2012
Nome do usuário: carlapadilha
Duração: 00:01:23
Número de visualizações: 19295091
Perfil: Fato cotidiano
Elementos de estória
Personagens: Lota, o aniversariante (personagem principal); amigos (personagens secundárias).
Fios de estória (ações principais): Em uma roda de samba, Lota dança e cumprimenta cada um de seus amigos (convidados de sua festa de aniversário).
Trama principal: A comemoração do aniversário de Lota. A ocasião comemorada fica bem definida tanto pelo título do vídeo, que também evoca a canção executada pelas personagens ao longo da narrativa, pelo gesto simbólico de assoprar velas (no caso, a chama de um isqueiro) como pelo cumprimento em forma de agradecimento a todos os convidados.
Tema: Festa de aniversário.
Objetos: Função auxiliar de: <ul style="list-style-type: none"> • Contextualização da trama principal: isqueiro – o ato simbólico de assoprar o fogo do isqueiro remete o espectador ao costume cultural de assoprar velas em bolos de aniversário. • Identificação do espaço: portas, janela, interruptores e portão – sinalizam que a estória se passa no interior da residência, mais exatamente na garagem. • Revelar informações sobre ações e personagens: instrumentos musicais, caixas de cerveja, <i>narguilé</i>: denunciam o estado festivo em que se encontram as personagens. Enquanto no vídeo anterior, protagonizado por Lulu Hipérbole, a presença do álcool assume um papel importante na construção da imagem dos jovens representados, nesta narrativa o mesmo elemento recebe diferente significação. No plano da imagem tais objetos aparecem em segundo plano atuando como elementos acessórios na contextualização da estória narrada, ou seja, não há supervalorização destes pelos personagens ou narrador.
Lugar: garagem.
Cena: Épica (a narrativa é informativa – registro e relato de acontecimentos).
Recursos de narrativa
Narrador: narrador observador. Ainda que o narrador seja um dos convidados da festa, ele não participa das ações que narra no plano da imagem, apenas em <i>voz off</i> ao chamar a atenção de Lota para a câmera. O ponto de vista é de alguém que está ao lado das personagens. Movimento de câmera: câmera dinâmica – foco nas ações realizadas por Lota, personagem principal (primeiro plano). Além de figurar no primeiro plano, o enquadramento das cenas faz com que o protagonista ocupe o centro da imagem e, conseqüentemente, o principal ponto para o qual o espectador direciona seu olhar. Aliado a este aspecto, está o fato de que Lota age em função <i>da e para</i> a câmera, ou seja, as danças, os sorrisos e os

abraços não possuem outro objetivo que não o olhar atento do narrador que observa cada ação. Outro fator que contribui com essa ideia é a direção do olhar lançado pelo protagonista: Lota olha diretamente para a objetiva, denunciando sua ciência e seu desejo de exhibir-se para a câmera.
Progressão temporal: evento contínuo.
Trucagem: a seleção do acontecimento a ser narrado é uma estratégia utilizada pelo narrador e um efeito de trucagem. Certamente, a comemoração não foi tão intensa em sua totalidade como no trecho narrado. No entanto, para o leitor/espectador a ilusão criada é de intensidade, alegria, energia e euforia que se prolonga até os limites da narrativa.
Sintaxe narrativa: pode-se dizer que a narrativa se inicia <i>in media res</i> , ou seja, não traz informações sobre o início e nem o desfecho da estória; é a narração de um evento esparso que ocorreu em determinado momento.
Caracterização da personagem principal (pose): entusiasmo, jovialidade, alegria, popularidade, exibicionismo. Sempre que abraça um integrante da roda de amigos, Lota direciona seu olhar para a câmera e abre um grande sorriso (que beira à artificialidade) como se estivesse posando para uma fotografia. Outro aspecto relevante é o fato de o protagonista da trama se exhibir sem camisa, demonstrando um bom condicionamento físico. Ainda que outras personagens se encontrem na mesma situação, o foco do narrador é o aniversariante, como consequência, ele se torna a figura mais notável na narrativa (ações e aparência).
Características de edição
Efeitos especiais: Ø
Composição das cenas principais: Ø

Dados gerais
Identificação – 3A
Título do vídeo: “na maternidade, LUIZ GABRIEL!!”
Data de <i>upload</i> : 15/11/2009
Data de <i>download</i> : 04/04/2012
Nome do usuário: silva saqua
Duração: 00:01:33
Número de visualizações: 27123315
Perfil: Fato cotidiano
Elementos de estória
Personagens: bebê (personagem principal), mãe (personagem secundária). Ainda que mãe e filho sejam os agentes principais da estória narrada é o bebê que recebe maior atenção do narrador, o que se evidencia pelo movimento de câmera. A mãe ocupa uma posição (na imagem) e um papel (na narrativa) em segundo plano: é por meio dela que a criança é gerada e alimentada.
Fios de estória (ações principais): Bebê sugando o seio materno; reiteradas tentativas da mãe de acomodação do filho para que este permanecesse se alimentando.
Trama principal: Em uma maternidade, mãe amamenta o filho recém-nascido.
Tema: Criança sendo amamentada.
Objetos: O único objeto que pode ser identificado na narrativa e que é representativo para a estória é a pulseira de identificação utilizada pela mãe. Tal pulseira permite que o espectador faça algumas inferências: a estória se passa em um hospital, mais precisamente, em uma maternidade (os choros de outras crianças também contribuem com essa ideia); o momento apresentado provavelmente represente a primeira vez que o bebê é amamentado pela mãe – o que pode ser constatado tanto pelo fato de que a criança ainda se encontra sem roupas, apenas enrolada em uma manta azul, como pela dificuldade de permanecer no seio materno. A cor (azul celeste) da manta define o sexo da criança; o azul é popularmente adotado como símbolo do universo masculino. O azul celeste e o branco são cores geralmente reservadas às crianças por simbolizarem sua condição impúbere; a virgindade faz com que ainda não pertençam de todo a esse mundo. O azul também sugere a ideia de eternidade tranquila e altiva, que é inumana (Chevalier, 1986). A pureza das crianças também está na representação cristã de imagens sagradas que utilizam vestes, principalmente, nas cores azuis e brancas (Virgem Maria e Nossa Senhora das Graças, por exemplo).
Lugar: maternidade.
Cena: Épica (a narrativa se constitui como um relato de acontecimentos – cenas informativas).
Recursos de narrativa
Narrador: narrador observador. A estória é narrada a partir do ponto de vista do pai da criança recém-nascida, o que pode ser comprovado por meio de sua participação na narrativa em <i>voz-off</i> . Movimento de câmera: câmera dinâmica – ênfase na personagem principal (primeiro plano). A imagem do bebê figura em primeiro plano em quase toda a narrativa, isso porque o ponto de foco é a existência da criança, sua chegada ao mundo, seus primeiros gestos, as primeiras ações – como o ato de se alimentar. A mãe, como personagem secundária, pode ser compreendida não só como aquela que age a favor do desenvolvimento da ação desenvolvida pela personagem principal, como também pode ser interpretada como a geradora da vida; enquanto a criança é o símbolo da vida (função principal), a mãe é aquela por meio da qual a vida se origina (função secundária).

Progressão temporal : evento contínuo – não há cortes; a estória termina quando a câmera é desligada.
Trucagem: a narrativa é a seleção de um momento vivenciado pelos pais na maternidade, por isso é uma narrativa trucada. Certamente, a escolha feita pelo narrador leva em conta o fato de o momento narrado ser o acontecimento mais representativo. Se, por exemplo, o parto fosse selecionado para ser narrado, logicamente outras sensações seriam despertadas no espectador - por exemplo, choque, dor, sofrimento, tensão -, ao contrário da esfera serena em que a trama se desenvolve. Fato que também contribui com a trucagem da narrativa: a exposição de uma figura forte e saudável não pode ser contraposta a ideias negativas e acontecimentos penosos.
Sintaxe narrativa: a narrativa se desenvolve a partir da repetição de uma ação principal (bebê mamando em sua mãe) que varia entre <i>pegar e soltar</i> o seio materno. O desenvolvimento e o desfecho da estória mantêm a situação inicial narrada. Se fosse representada graficamente, a narrativa seria uma linha reta e contínua, sem movimentos crescentes (clímax) ou decrescentes (reequilíbrio da estória/desfecho).
Caracterização da personagem principal (pose): pureza, serenidade. O bebê ainda de olhos fechados (em determinado momento, apenas faz uma tentativa de abri-los) permanece acomodado no colo da mãe. O som do choro de outras crianças ao fundo realça o aspecto sereno da personagem principal.
Características de edição
Efeitos especiais: Ø
Composição das cenas principais (legendas; sons incidentais):Ø

Dados gerais
Identificação – 4A
Título do vídeo: “Não fecha a porta, tá? Tranquilo? (Oficial)”
Data de <i>upload</i> : 30/09/2010
Data de <i>download</i> : 03/04/2012
Nome do usuário: meninasabela
Duração: 00:00:58
Número de visualizações: 13087151
Perfil: Fato cotidiano
Elementos de estória
Personagens: garota (personagem principal).
Fios de estória (ações principais): menina caminha até o pai (narrador) e inicia um diálogo, em alguns momentos, pouco compreensível e em tom de indignação com este.
Trama principal: diálogo entre pai e filha sobre fechar ou não a porta.
Tema: Momento familiar.
Objeto: Função auxiliar de: <ul style="list-style-type: none"> • Identificação do espaço: escada, guarda-roupa, portas – sinalizam que a garota está em algum cômodo no interior da casa; • Revelar informações sobre ações e personagens: a vassoura (brinquedo infantil) encostado em uma das paredes oferece ao espectador indícios de que a garota poderia estar brincando antes do registro feito pelo pai ou gostaria de brincar em um outro ambiente, por isso o pedido para que a porta não fosse fechada.
Lugar: cômodo qualquer no interior da casa.
Cena: Dramática – o diálogo que a garota inicia com seu pai suscita no espectador algumas questões, como: Qual o motivo de indignação da garota? Qual será a atitude do pai? A ação é motivada pela fala das personagens, ou seja, a expectativa é criada a partir do desequilíbrio entre as partes, da convergência de interesses.
Recursos de narrativa
Narrador : narrador observador. O ponto de vista assumido na narrativa é o do pai da garota. É possível chegar a tal conclusão pelo fato de que o mesmo, durante a conversa com a garota, faz referência a si mesmo como “papai”. Ainda que não esteja presente no plano da imagem, o narrador (pai) participa da narrativa em <i>voz off</i> . Movimento de câmera: câmera dinâmica – foco na garota (primeiro plano). A garota é a atração: suas reações, seus gestos, sua expressão facial tornam-se o grande atrativo da narrativa.
Progressão temporal: evento contínuo.
Trucagem: No início da narrativa é possível ver que a criança aparece na porta, caminha em direção do pai e imediatamente começa a falar algo em tom de desaprovação. Este acontecimento sugere que o pai estava à espera da filha e que, provavelmente, tal cena tenha se repetido anteriormente. Não por acaso, o momento é escolhido para ser narrado. Por meio desse recorte, a garota é retratada como alguém de atitudes que fogem ao ordinário (justamente por sua pouca idade) e que merecem destaque.

<p>Sintaxe narrativa: A situação inicial da narrativa já apresenta um primeiro impacto: a exaltação da garota (perceptível não só pelo seu tom de voz como pela informação explícita apresentada ao espectador em forma de legenda “(VERY ANGRY)”. Pode-se dizer que a narrativa se inicia com um desequilíbrio, oscilando entre momentos mais tensos e momentos de entrosamento, de entendimento entre as partes. Nesses termos, pode-se concluir que a narrativa se inicia a partir de um ponto de tensão (ou clímax) até atingir o desfecho da estória em que fica, aparentemente, estabelecido um acordo entre pai e filha.</p>
<p>Caracterização da personagem principal (pose): seriedade, descontentamento.</p> <p>É possível verificar tal caracterização por meio dos movimentos gestuais e a oscilação do tom de voz da garota em alguns momentos. Reside nesse aspecto o tom cômico da narrativa. O humor surge a partir da conduta da garota e da inversão de papéis, pois é ela que procura impor sua autoridade sobre o pai. O segundo fator que contribui com o aspecto cômico da narrativa é sua indignação com algo banal, mas que possui extrema importância para ela: a porta aberta significa poder brincar fora de casa.</p>
<p>Características de edição</p>
<p>Efeitos especiais: Ø</p>
<p>Composição das cenas principais :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legendas: as falas do diálogo estão traduzidas para o inglês e são apresentadas no rodapé da imagem. As mesmas aparecem também em português dentro de balões, assim como nos desenhos em quadrinhos. • Sons incidentais:Ø

Dados gerais
Identificação – 1B
Título do vídeo: “BRIGA NO TRANSITO bRASÍLIA”
Data de <i>upload</i> : 23/03/2012
Data de <i>download</i> : 18/04/2012
Nome do usuário: GalvaoLeo
Duração: 00:03: 44
Número de visualizações: 1149448
Perfil: Fato extraordinário
Elementos de estória
Personagens: Piloto de motocicleta e motorista de automóvel (personagens principais).
Fios de estória (ações principais): Motociclista chuta carro parado no trânsito, a motorista acelera e o atropela. Tumulto no trânsito. Moto destruída no chão e carro sobre a calçada. Movimentação dos curiosos.
Trama principal: Acidente causado por desentendimento no trânsito.
Tema: Violência no trânsito.
Objeto: Função auxiliar de: <ul style="list-style-type: none"> ● Contextualização da trama principal: moto destruída (índice que remete ao acontecimento principal da narrativa – o acidente causado pela condutora do carro). ● Identificação do espaço: placas, semáforos, carros em fila e outros estacionados (espaço público). ● Revelar informações sobre ações e personagens: <ul style="list-style-type: none"> – jaqueta de couro, óculos escuros e luvas(motoqueiro): esses objetos contribuem com a caracterização da personagem a partir da imagem estereotipada do <i>bad boy</i>. – óculos escuros, chinelos, short, camiseta: enquanto os óculos de sol utilizados pelo motoqueiro são típicos no meio esportista, os da garota (condutora do veículo) representam feminilidade (lentes arredondadas) e conferem suavidade à expressão facial. As vestimentas criam uma imagem de fragilidade e falta de proteção (em contraposição ao equipamento de segurança utilizado pelo motoqueiro).
Lugar: avenida (espaço público).
Cena: Dramática (as ações são motivadas – cria-se expectativa quanto às ações que se sucedem).
Recursos de narrativa
Narrador: narrador observador. Sabe-se que o narrador da estória é um dos motoristas que acompanhava os primeiros indícios do desentendimento entre os condutores. Fato que pode ser constatado tanto pelo ângulo de filmagem em que se inicia a narrativa, como pela manifestação do narrador em <i>voz off</i> ao relatar para outro indivíduo o acontecimento flagrado. Sendo assim, o ponto de vista da narrativa é o do observador da ação. Movimento de câmera: câmera dinâmica (“busca” pelos pontos de foco) – ênfase nos agentes envolvidos na trama e nas consequências do acidente causado pela motorista (primeiro plano).
Progressão temporal: evento contínuo.

<p>Trucagem: Enquanto o narrador acompanha o acontecimento a distância, os fatos são narrados a partir de uma certa imparcialidade: primeiro o motoqueiro chuta o carro da moça e depois ela o atropela. Em um primeiro momento, o espectador seria levado a acreditar que o motoqueiro cometeu alguma falta que incorreu na reação agressiva da condutora.</p> <p>No entanto, à medida que o narrador (e, conseqüentemente, a câmera) se aproxima da cena, a maneira como ele conduz a narrativa transforma o possível culpado em vítima (ponto de vista). A trucagem, então, se verifica no momento em que o motoqueiro se torna o ponto de foco central da narrativa, assim como sua moto cai ao chão. Enquanto o motoqueiro figura em primeiro plano, a jovem motorista é vista de longe; não há aproximação, o narrador nem ao menos apresenta as conseqüências do acidente para a garota – apenas focaliza a placa do veículo. Esse posicionamento do narrador define o motoqueiro como vítima e a motorista do carro como culpada/causadora do acidente. Fato que fica evidente durante o relato que o narrador faz em <i>voz off</i> (00:02:14).</p>
<p>Sintaxe narrativa: Ao observar a progressão da narrativa, pode-se dizer que está é narrada em “<i>ultimas res</i>”, ou seja, o ápice da estória é contado em primeiro lugar. Em linhas gerais, pode-se dizer que a seqüência de imagens estabelecida na narrativa segue a seguinte ordem:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fase Inicial: desentendimento/acidente (clímax); ● Desenvolvimento: reação das pessoas presentes no momento do incidente e resultado da ação inicial (veículos atingidos pela condutora); ● Fase final (desfecho): o narrador se distancia do evento ocorrido (passa a filmar o congestionamento que se formou) e anuncia, em <i>voz off</i>, a chegada das autoridades policiais.
<p>Caracterização das personagens principais (pose):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Motoqueiro: agressividade, revolta. ● Motorista do automóvel: irritação, agressividade. <p>A pose das personagens é observada a partir da postura que adotam na narrativa, seus gestos, ações e, em alguns casos, por suas falas.</p> <p>A primeira ação flagrada é o chute do motoqueiro no carro conduzido pela garota. Após ser atropelado, este ainda avança sobre o carro da garota, quebra o vidro, força a abertura da porta na tentativa de entrar no carro. Ainda que a jovem motorista seja descrita pelo narrador como a causadora do acidente, o espectador se depara com uma série de ações violentas praticadas pelo motoqueiro. Sua expressão facial e o ato de caminhar impacientemente de um lado para outro comprovam essa ideia.</p> <p>Pela distância que o narrador mantém da motorista é difícil estabelecer a pose da personagem. No entanto, nos poucos segundos que a câmera focaliza seu rosto, ela comprime os lábios em sinal de irritação e descontentamento com a presença do narrador. Ainda que o motoqueiro tivesse cometido alguma falta grave, a ação responsiva da jovem também foi extremamente violenta.</p>
<p>Características de edição</p>
<p>Efeitos especiais: Ø</p>
<p>Composição das cenas principais: Ø</p>

Dados gerais
Identificação – 2B
Título do vídeo: “Menino é Perseguido Por Dezenas De Galinhas”
Data de <i>upload</i> : 03/04/2012
Data de <i>download</i> : 05/04/2012
Nome do usuário: eutopassada
Duração: 00:00:50
Número de visualizações: 1087738
Perfil: Fato extraordinário
Elementos de estória
Personagens: Garoto com saco de alimentos (personagem principal), garoto vestido de branco (personagem secundária).
Fios de estória (ações principais): Garoto com saco de alimentos corre desesperadamente das galinhas que o perseguem; após algumas voltas pelo quintal de terra, ele decide largar a comida no chão e todos os animais desistem de persegui-lo, aglomerando-se sobre o alimento.
Trama principal: A experiência frustrante de um garoto que pretendia alimentar as galinhas.
Tema: fuga do garoto.
Objetos: Função auxiliar de: <ul style="list-style-type: none"> • Contextualização da trama principal: saco de alimento - remete o espectador ao objetivo inicial do garoto: alimentar as galinhas. • Identificação do espaço: pedras, latões, carro estacionado.
Lugar: quintal de terra.
Cena: Dramática (ação é motivada; cria-se a expectativa de saber qual será o desfecho da trama, o resultado da perseguição).
Recursos de narrativa
Narrador: narrador observador O narrador presencia o acontecimento, mas não se envolve na ação, participando na narrativa em alguns momentos em <i>voz off</i> . A narração se apresenta a partir do ponto de vista do próprio narrador observador, limitando o leitor aos fios de estória que narra. Movimento de câmera: câmera dinâmica – foco na fuga empreendida pelo garoto (primeiro plano).
Progressão temporal: evento contínuo.
Trucagem: Durante a fuga do garoto, a câmera é posicionada de maneira a enfatizar a perseguição: o menino, logo à frente, foge de uma multidão de galinhas que se aproxima velozmente; aumentando a tensão na narrativa quanto ao possível desfecho da trama. A trucagem então desempenha um papel de maximização do acontecimento tanto no plano da imagem como no da narrativa: a) no plano da imagem deixa evidente a desvantagem do garoto – são dezenas de galinhas contra um sujeito; b) no plano da narrativa a perseguição se torna um drama; qualquer caminho que escolha ou o que quer que faça, as galinhas não deixam de persegui-lo; quando na verdade, a solução era simples: largar o saco com alimento.

<p>Sintaxe narrativa: A narrativa se inicia com a complicação dos fatos — a perseguição do garoto — e se desenvolve a partir da repetição desse acontecimento. O desequilíbrio inicial se prolonga até o momento em que o garoto resolve deixar a comida no chão, ainda assim, o desfecho não apresenta um estado equilibrado, mas apenas o fim da perseguição; enquanto as galinhas tomam a imagem é possível ouvir ao fundo o choro desesperado do garoto já distante.</p>
<p>Caracterização da personagem principal (pose): desespero, sofrimento.</p> <p>Identificáveis pela maneira como foge das galinhas, por sua expressão de pânico, pelos gritos e o choro de desespero.</p>
<p>Características de edição</p>
<p>Efeitos especiais: Ø</p>
<p>Composição das cenas principais: Ø</p>

Dados gerais
Identificação – 3B
Título do vídeo: “Léo Cabeça de G3”
Data de <i>upload</i> : 26/04/2012
Data de <i>download</i> : 06/05/2012
Nome do usuário: Tainá Barros
Duração: 00:00:30
Número de visualizações: 499572
Perfil: Fato extraordinário.
Elementos de estória
Personagens: Léo (personagem principal); outros estudantes (personagens secundários).
Fios de estória (ações principais): Estudantes cantam uma música na qual cada jovem deverá ser chamado ao centro para dançar a seu estilo; enquanto alguns jovens estão em cima de uma estrutura de mármore, outros estão no chão; um dos jovens chama mais atenção ao rebolar para os amigos; estudante joga água nas personagens que se encontram em pé sobre a estrutura; garoto resolve saltar batendo a cabeça contra o teto, destruindo parte deste.
Trama principal: A performance desastrada de Léo.
Tema: Incidente entre amigos.
Objeto: Função auxiliar de: <ul style="list-style-type: none"> Revelar informações sobre as personagens: todos os jovens estão vestindo camisetas que, certamente, fazem parte do uniforme escolar.
Lugar: local indefinido. O fato de usarem uniformes não revela necessariamente que as personagens estão em uma escola. O que também se evidencia pela ausência de outros possíveis alunos.
Cena: Dramática – o incidente sofrido pelo garoto se torna o ponto de tensão ou clímax da estória – ações motivadas.
Recursos de narrativa
Narrador : narrador observador. O ponto de vista assumido na narrativa é de um dos estudantes que, ainda que não esteja presente no plano da imagem, participa da narrativa em <i>voz off</i> cantando a canção que embala a ação das personagens. É possível chegar a tal conclusão pelo fato de que suas falas são mais bem captadas pelo áudio da câmera, denunciando assim sua posição. Movimento de câmera: câmera dinâmica – foco nas personagens (primeiro plano). Todas as personagens recebem atenção do “olhar” atento da câmera, somente após o incidente e a queda do estudante, o narrador se empenha em focalizar o desfecho do fio de estória traçado por Léo (imagem do menino estirado no chão).
Progressão temporal: evento contínuo.
Trucagem: Certamente a cena não se repetiu outras vezes, porque há um fato inesperado na estória – o incidente em que o teto é parcialmente destruído. No entanto, ainda que a cena não tenha sido “ensaiada”, ela é a representação de um momento selecionado em que jovens decidem cantar e dançar (se apresentam para a câmera). A trucagem contribui com o conceito de pose das personagens, ou seja, jovens engraçados e ousados divertindo-se.
Sintaxe narrativa: A narrativa se desenvolve a partir de uma situação inicial: jovens dançando e cantando. A partir desse ponto há um desequilíbrio, uma tensão ou clímax da narrativa: o garoto bate a cabeça contra

o teto fazendo um pequeno buraco neste. O desfecho ou a situação final é representado pela imagem do garoto caído ao chão.
<p>Caracterização da personagem principal (pose): alegria; ousadia; descontração.</p> <p>Os jovens se exibem entre eles mesmos (garoto rebolando, por exemplo), mas também para uma câmera. A ousadia reside na veiculação dessa narrativa que possui como principal atrativo o incidente final, ou seja, o fato que poderia ser objeto de represália é utilizado em benefício da imagem que os jovens pretendem transmitir de si mesmos: eles são aqueles que não fazem o que é certo, mas o que é “legal”.</p>
Características de edição
Efeitos especiais:∅
Composição das cenas principais:∅

Dados gerais
Identificação – 4B
Título do vídeo: “Marcha da Maconha 2012 - Belo Horizonte”
Data de <i>upload</i> : 12/05/2012
Data de <i>download</i> : 08/06/2012
Nome do usuário: tvhempadao
Duração: 00:03:54
Número de visualizações: 10884
Perfil: Fato extraordinário
Elementos de estória
<p>Personagens: manifestantes.</p> <p>A narrativa se desenvolve na ausência de personagens principais ou protagonistas, na verdade o enfoque da narrativa recai sobre a maconha. As ações das personagens (manifestantes) se desenvolvem a partir do embate criado entre os favoráveis a descriminalização da maconha e o posicionamento das autoridades públicas.</p>
<p>Fios de estória (ações principais): aglomeração dos manifestantes em uma praça da cidade; danças e hinos durante a marcha; depoimentos de alguns manifestantes sobre a marcha; questionamento a um popular sobre a causa em questão; os manifestantes carregam e acendem um grande cigarro simbolicamente composto pela substância ilícita; agradecimento aos participantes feito por um dos manifestantes da marcha; momento simbólico de silêncio por todas as vítimas do tráfico.</p>
<p>Trama principal: manifestação popular a favor da legalização da maconha.</p>
<p>Tema: Reivindicação de direitos, de liberdade de expressão. Marcha pela maconha é a denominação que recebe a luta pelo direito à liberdade e o protesto contra a repreensão e apreensão de manifestantes pelas autoridades policiais.</p>
<p>Objeto: o principal ponto de foco da narrativa é a maconha, ou seja, este é o elemento que exerce função principal na narrativa, que movimenta a estória. A maconha está em quase toda a totalidade da narrativa representado por meio de símbolos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Folha da planta: logo no início da narrativa é focalizada uma faixa de identificação do movimento “Marcha da maconha” e que tem como símbolo a folha da erva destacada na cor verde. As camisetas de alguns manifestantes são inteiramente verdes e possuem como estampa o <i>slogan</i> do movimento sempre acompanhado pela folha característica da substância. A folha da erva ainda aparece em formato de máscara utilizada por alguns manifestantes. ● Bandeira, tiaras de cabelo e gorros: ao simbolizarem a bandeira nacional da Etiópia (por meio das cores verde, amarelo e vermelho) há referência explícita aos símbolos da cultura rastafári, que possui Bob Marley como um dos principais nomes no cenário musical do <i>reggae</i>. Não coincidentemente, a última imagem apresentada é uma frase do cantor estampada em uma camiseta. Independente da forma e do formato, o que é predominante em tais objetos são as cores. Tanto na bandeira como para a cultura rastafari, o verde simboliza a terra e a esperança; o amarelo a igreja e a paz; o vermelho o poder e a fé. A cultura rastafari, além de representar um movimento criado como meio de disseminar a cultura africana e fazer com que os negros passassem a ter orgulho de si mesmos, é frequentemente associada a movimentos como o narrado. A analogia entre os símbolos da cultura rastafari e a narrativa se faz, principalmente, pelos costumes próprios do movimento: uso de <i>dreadlock</i> (longas tranças feitas nos cabelos), roupas despojadas e coloridas (cores da bandeira da Etiópia) e o uso da maconha para meditação. ● Cigarro: os manifestantes carregam e acendem um cigarro em dimensões extraordinárias representando não só o símbolo da marcha, como a luta pela descriminalização da erva.

Lugar: espaço público (ruas e praças da cidade).
Cena: Épica – narrativa informativa.
Recursos de narrativa
<p>Narrador: narrador observador. A narrativa é conduzida de maneira tal que o espectador é levado a conhecer os vários fios de estória que compõem a trama principal. Isto contribui com a ideia de um narrador que conhece de antemão a estória e narra fatos de um mesmo acontecimento sob diferentes perspectivas. As participações do narrador em <i>voz off</i> (entrevista, por exemplo) denunciam que este observa de perto as personagens e suas ações, interferindo em alguns momentos.</p> <p>Movimento de câmera: câmera dinâmica – manifestantes (primeiro plano). Logo no início da narrativa há uma cena em que os manifestantes são filmados de um plano superior (panorâmica da praça onde estão concentrados) com objetivo de demonstrar a dimensão do movimento. Logo em seguida, o espectador é convidado a conhecer o que fazem os manifestantes (câmera posicionada em meio a multidão).</p> <p>Tanto os manifestantes como populares que acompanham a movimentação são filmados em <i>close</i> (em alguns casos, há apenas aproximação ou <i>zoom</i>), assim como nos programas jornalísticos em que há a participação de testemunhas ou sujeitos envolvidos com o fato que originou a notícia.</p>
Progressão temporal: evento fragmentado.
<p>Trucagem: O efeito de trucagem pode ser visualizado ao imaginar que a mesma marcha pudesse ser registrada e narrada por uma emissora de televisão com interesses políticos ou posicionamento crítico divergente dos defendidos na manifestação popular. Os fios de estória selecionados provavelmente apresentariam cenas de conflito entre manifestantes e policiais, de tumulto no trânsito, de possíveis marcas de vandalismo deixadas pelos manifestantes, populares indignados, dentre outros possíveis. O recorte feito conduz o espectador a pensar que a marcha foi um acontecimento pacífico, organizado e que contou com o apoio da população local.</p>
<p>Sintaxe narrativa: O encadeamento das cenas faz com a marcha seja representada como um grande evento, tanto pela quantidade de acontecimentos vivenciados (narrados) como por sua duração (temporal). A narrativa está estruturada de maneira linear:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Situação inicial: preparativos para a marcha – faixas a serem carregadas pelos manifestantes ainda sobre o chão; reunião dos manifestantes em uma praça. • Desenvolvimento da estória: início da marcha – manifestantes dançam e cantam seus “gritos de guerra”; um dos manifestantes dá explicações sobre o movimento; cenas que demonstram o apoio de populares; opinião de um senhor (geração passada). • Situação final: o fecho da estória pode ser simbolizado pelo momento em que os manifestantes carregam e acendem aquilo que seria um “baseado gigante”. Enquanto o cigarro queima, um dos manifestantes agradece a participação dos indivíduos envolvidos na marcha e propõe que todos façam um minuto de silêncio pelas vítimas do tráfico. A câmera focaliza o rosto de todos os sujeitos reunidos em silêncio já na escuridão da noite. A cena final se constitui como uma mensagem para todos os espectadores: a frase de Bob Marley estampada na camiseta de um dos manifestantes e focalizada pelo narrador não é só a frase que encerra a narrativa, mas aquilo que o narrador deseja que permaneça vivo na memória do espectador - a imagem de um movimento pacífico na luta contra a opressão e a violência. <p>A progressão temporal é delimitada na narrativa pela sucessão de eventos ao longo do dia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concentração; início da marcha; depoimento de manifestantes; entrevista a popular; manifestantes carregando um enorme cigarro (simbolizando os cigarros feitos com a droga) – dia; • Queima do cigarro; agradecimento; momento de silêncio – noite; • Mensagem final (frase estampada em camiseta) – dia. Importante destacar que tal imagem certamente assume posição final por representar o fim desejado pelo narrador da estória e posicionado por meio de recursos de edição. A cena pode ser descrita como um <i>flashback</i> já que remete a uma ação ocorrida no passado, ainda que não tão distante do instante narrado. <p>A sintaxe estabelecida na narrativa contribui ainda com a construção da estória a partir de técnicas utilizadas no jornalismo. O aspecto mais marcante desse gênero é a utilização da fala popular para ratificar ou intensificar os fatos, no caso da narrativa apresentada - depoimentos de manifestantes e a entrevista a</p>

<p>um popular são intercalados com a apresentação de momentos da marcha. Todas as imagens apresentadas e depoimentos criam uma narrativa unilateral, ou seja, apresentam apenas fatos positivos e opiniões favoráveis que de maneira alguma depreciam a imagem do movimento ou da ideologia ali presente.</p>
<p>Caracterização das personagens (pose): a pose das personagens pode ser dividida em duas vertentes. A primeira reflete engajamento, seriedade, revolta (manifestantes que criticam a repressão que sofrem por parte do governo); a segunda compreende a pose assumida pela maioria dos manifestantes: descontração, euforia e sarcasmo.</p>
<p>Características de edição</p>
<p>Efeitos especiais: cortes entre as cenas que compõem o evento e que contribuem com a sintaxe narrativa.</p>
<p>Composição das cenas principais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legenda: em uma das cenas iniciais (panorama da praça na qual os manifestantes estão reunidos) há a identificação do movimento no rodapé da imagem: “Marcha da maconha 2012 – Belo Horizonte”. No canto direito inferior é apresentado o logotipo do canal responsável pela veiculação do vídeo (tvhempadao). Ao final da narrativa é feita a publicidade do <i>site</i> “hempadao.com”, cujo conteúdo é estritamente voltado à divulgação de todos os acontecimentos que envolvem a maconha.

Dados gerais
Identificação – IC
Título do vídeo: “Homenagem a Isabella de Oliveira Nardoni”.
Data de <i>upload</i> : 02/04/2008
Data de <i>download</i> : 18/04/2012
Nome do usuário: jeholiver011
Duração: 00:04:11
Número de visualizações: 15884133
Perfil: Memória
Elementos de estória
Personagens: Isabella (personagem principal), mãe (personagem secundária). Ainda que outras personagens sejam mostradas em segundo plano, o foco narrativo recai sobre Isabella, em alguns momentos, acompanhada de sua mãe. O enquadramento (centralizado) e a pose das personagens (olhando e sorrindo para a objetiva) sugerem essa ideia. Apenas em um momento Isabella aparece acompanhada por outras crianças (00:02:01), no entanto, essas novas personagens apresentadas não constituem trilha na narrativa, exercendo apenas função acessória na trama principal.
Fios de estória (ações principais): Os diversos momentos vivenciados pela garota e registrados em fotografias – um dia no parque aquático, uma viagem de avião, um dia na praia, festa de aniversário, dentre outros.
Trama principal: As vivências da garota Isabella.
Tema: Homenagear Isabella por meio da promoção de sua imagem.
Objetos: Função auxiliar de: <ul style="list-style-type: none"> • Contextualização da trama principal e identificação do espaço: a narrativa é construída a partir de fotografias, por isso os objetos envolvidos na trama são os mesmos que permitem a identificação dos espaços onde transcorreram as ações. Dentre eles: cadeiras de varanda, bexigas, boias, janelas e poltronas de avião. • Revelar informações sobre ações e personagens: – vestido branco, arranjo de flores, roupas rosa e arco de cabelo: são objetos que indicam o zelo da mãe para com a menina e, em alguns momentos, atuam na caracterização do evento vivido (florista de casamento, por exemplo).
Lugares: Casa, praia, piscina, avião. Há outros espaços, no entanto, carecem de elementos que possibilitem sua identificação precisa.
Cena: Épica (as cenas são informativas; relato das experiências vividas pela menina Isabella).
Recursos de narrativa
Narrador: narrador onisciente. O narrador assume o ponto de vista acima da estória; narra a partir de acontecimentos que conhece previamente. Não há movimento de câmera. A narrativa é composta a partir da apresentação sequencial de fotografias. O movimento criado no plano da imagem é obtido por meio de recursos de edição.
Progressão temporal: evento fragmentado.
Trucagem: todas as fotografias selecionadas na composição da narrativa apresentam as personagens em momentos de alegria, o que contribui com a criação da imagem da garota como um ser bom e feliz. Na

<p>maioria dos momentos apresentados, a garota está com sua mãe, às vezes, abraçada a ela, de mãos dadas ou beijando-a de olhos fechados. Essas posições contribuem com a idealização do que seria o relacionamento entre mãe e filha, ademais, a seleção dessas passagens demonstra o desejo do narrador de provocar no espectador o sentimento de perda, de se perder um filho.</p>
<p>Sintaxe narrativa: A narrativa se constrói a partir de fotografias de momentos diversos vividos por Isabella. No entanto, não há o estabelecimento de uma ordem lógica a essa sequência, as fotografias são exibidas aleatoriamente e, em certos momentos, repetidas.</p> <p>Ainda que aleatória, a narrativa se assemelha a ideia conceitual do álbum de fotografias, no qual são arquivados momentos marcantes na vida dos indivíduos.</p>
<p>Caracterização da personagem principal (pose): pureza, ingenuidade, felicidade, afetuosidade.</p> <p>A pureza da infância é retratada na expressão alegre de Isabella; todos os momentos apresentados demonstram a menina sorrindo e, em alguns momentos, exibindo gestos carinhosos (beijando a mãe, abraçando-a ou de mãos dadas).</p>
<p>Características de edição</p>
<p>Efeitos especiais: montagem de um mural de fotografias tendo como plano de fundo outra fotografia (00:02:01) ou fundo branco (00:01:10). Um dos “murais” criados teve sua cor real alterada para preto e branco (00:02:16).</p> <p>A transição das cenas é feita por meio de um recurso conhecido em programas de edição de vídeo como “esmaecer” ou “apagar”.</p>
<p>Composição das cenas principais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sons incidentais (trilha sonora): música religiosa executada ao longo de todo o vídeo. • Legendas: <ul style="list-style-type: none"> – oração por Isabella: “Deus, nosso Pai, hoje sofremos a dor da saudade, a dor de não poder mais abraçar este anjo de luz.../Mas mesmo entre lágrimas nós te agradecemos.../Obrigado por nos ter permitido viver com esta pessoa tão especial.../Obrigado pelo tempo que passou conosco.../ Dá-nos hoje a generosidade de devolvê-la a Ti. Toma-a, Senhor,/agora ela é tua/inteiramente tua/ embora continue nossa também/ Que ela seja um anjo entre nós e Ti/ A mensageira a levar oração ao teu coração de Pai.../Amém./Homenagem à Isabella Oliveira Nardoni.../mais uma estrelinha que brilha no céu.../mais um anjo a nos proteger./ Te amamos!” – créditos (nomes dos autores do vídeo e da música executada como trilha sonora): “música: Ana Paula Valadão – Aos olhos do Pai/por: Jéssika Oliver e Talita Calazans” <p>Ao mesmo tempo que suscita o sentimento de perda, há a tentativa de reconfortar o espectador por meio do apelo religioso. Tanto a música executada ao longo da narrativa como a oração dedicada a Isabella contribuem para a criação de sua imagem como um ser santo; a vida na terra seria apenas uma passagem. Em nenhum momento há menção explícita à morte brutal sofrida pela garota (informação externa à narrativa), na verdade, o fato é amenizado pela ideia de que ela apenas respondeu ao chamado de Deus e retornou ao céu, a morada divina.</p>

Dados gerais
Identificação – 2C
Título do vídeo: “SAUDADE DUDA DUDINHA LINDA.wmv”
Data de <i>upload</i> : 16/11/2010
Data de <i>download</i> : 16/06/2012
Nome do usuário: janatorchetti
Duração: 00:06:25
Número de visualizações: 111397
Perfil: Memória
Elementos de estória
Personagens: Duda (personagem principal); familiares (personagens secundárias). Não é possível precisar se todas as personagens secundárias fazem parte da família de Duda, no entanto, pode-se dizer que são pessoas que participam do mesmo círculo social.
Fios de estória: o período de gestação; o nascimento; passagens por diferentes lugares e acontecimentos; agradecimento a Deus.
Trama principal: A trajetória de vida da menina Duda.
Tema: Homenagem à garota já falecida.
Objetos: Função auxiliar de: <ul style="list-style-type: none"> Contextualização da trama principal e identificação do espaço: a narrativa é construída a partir de fotografias, por isso os objetos envolvidos na trama são os mesmos que permitem a identificação dos espaços onde transcorreram as ações. São eles: berço, chupeta, bexigas, piscina de bolinhas, máscara de carnaval, gorro de lã, boneca (brinquedos), árvore de natal, presentes, camiseta de time de futebol, vestido de festa junina.
Lugares: Quarto, maternidade, piscina, parque de diversões, cozinha, campo, banheiro, campo de futebol, praia.
Cena: Épica (ações informativas; relato – ênfase no trajeto percorrido; o desfecho da estória é anunciado de antemão por meio de legenda).
Recursos de narrativa
Narrador: narrador onisciente. O narrador assume o ponto de vista acima da estória; narra a partir de acontecimentos que conhece previamente. Assim como em todas as narrativas construídas a partir de fotos deve-se considerar a existência de dois momentos narrativos: a) captação da imagem (máquina fotográfica); b) seleção de fotos e composição da narrativa por meio de edição. Ao considerar a trama apresentada, ou seja, a diversidade de momentos narrados definir-se-á o narrador como onisciente. Não há movimento de câmera. A narrativa é composta a partir da apresentação sequencial de fotografias. O movimento criado no plano da imagem é obtido por meio de recursos de edição.
Progressão temporal: evento fragmentado.
Trucagem: As imagens apresentadas na narrativa destacam apenas momentos de intensa alegria e que revelam alguns traços da personalidade da garota, principalmente, as fotos em que faz caretas para a câmera ou em cenas inusitadas (00:02:14). Ao ser apresentada como uma criança sadia em momentos felizes há a intensificação do sentimento de perda, de angústia. A trucagem também está na sintaxe narrativa enfatizando a curta trajetória de vida, a morte precoce da garota.

Sintaxe narrativa: Embora a narrativa resulte em um evento fragmentado, a sintaxe confere linearidade à narrativa. As cenas são exibidas na seguinte ordem:

- Gestaç o: imagem da ultrassonografia e da m e ainda gr vida;
- Nascimento: maternidade;
- Rec m-nascida: dormindo no berço, primeiras caretas;
- Passagem do tempo (principais marcadores): primeiro anivers rio; Duda j  caminha e come sozinha; cabelos compridos; nascimento e crescimento dos dentes; festa de natal; outra festa em comemoraç o ao anivers rio de Duda; festa junina.

A sintaxe estabelecida na narrativa apresenta em ordem sequencial as etapas do desenvolvimento/crescimentos da garota. No entanto, ao considerar a narrativa em sua unidade, ou seja, considerando texto (legenda) e imagem, v -se uma antecipaç o do desfecho:

- Situaç o inicial: a palavra que introduz a narrativa   “Saudade”. Em seguida: “Maria Eduarda, mas a certeza de que sempre estar  em nossos coraço es. Te amamos muito!!!”. Por meio desse texto introdut rio, o espectador   avisado de antem o que a garota j  n o est  fisicamente entre os vivos;
- Desenvolvimento: recordaço es dos momentos vividos por Duda (sintaxe narrativa: ciclo da vida);
- Situaç o final: n o   exibida nenhuma cena da garota morta ou doente, sua morte fica impl cita na narrativa tamb m pela imagem final de uma m o com luz estendida onde l -se: “Somente quem v  a m o de Deus em todas as coisas, pode colocar todas as coisas em suas m os”. Em seguida h  uma longa oraç o sobre a import ncia de se ter f  nos momentos mais dif ceis.

O apelo religioso expl cito na narrativa   uma tentativa de reconforto, de manter a ideia de que a criana est  em um plano divino (c u).

Caracterizaç o da personagem principal (pose): pureza; felicidade; ingenuidade; doura.

A maneira como quer ser fotografada denuncia ao espectador a vivacidade da garota. Oras fazendo caretas, oras fazendo poses engraadas ou agindo naturalmente, a criana contribui com a construo de sua imagem. Para o espectador, Duda   mostrada como uma criana feliz e sadia, cujas atitudes sensibilizam, despertando empatia, o que intensifica o sentimento de sua perda t o precoce.

Caracter sticas de ediç o

Efeitos especiais: Efeitos diversos aplicados   transiç o de fotografias. A utilizaç o mais significativa desse efeito pode ser observada nas  ltimas cenas que, provavelmente, remetem a  poca em que a criana perdeu a vida – a transiç o de fotos assume o formato de coraço o.

Composiç o das cenas principais:

- Sons incidentais: m sica religiosa executada ao longo de toda a narrativa;
- Legenda: dedicat ria e oraç o no in cio e ao final do v deo.
 –In cio: “Saudade... Maria Eduarda. Mas a certeza de que sempre estar  em nossos coraço es. Te amamos muito!!!”
 –Final: “Somente quem v  a m o de Deus em todas as coisas, pode colocar todas as coisas em suas m os/  s vezes aparecem em nossas vidas momentos dif ceis; momentos que tiram as nossas foras. Parecem ser momentos fortes... E muitas vezes n s nos deixamos vencer por estes ‘momentos’. Poucas pessoas sabem, que o coraço o do ser humano, guarda segredos... Um de seus segredos,   uma fora que combate qualquer momento...Essa fora se chama F ! Ela   extremamente forte...Ela   a certeza da paz interior. Ela   o alimento da alma, e faz brotar a felicidade!!!E tenho sempre em mente o amor de Deus. Deus mora em sua vida n o tenha d vidas, confie nele! Ele n o coloca desafios que voc  n o possa enfrentar; mas sim, para que voc  cresa no amor e na f . E na vontade de viver...Lembremos!!!Momentos passam...mas a F    um segredo eterno!!! Onde o amor de Deus se faz presente em nossas vidas./ DUDA, ETERNO AMOR!!! DEUS   CONTIGO ANJINHO. M SICA: TODAS AS COISAS. FERNANDINHO”.

Dados gerais
Identificação – 3C
Título do vídeo: “Homenagem á Família”
Data de <i>upload</i> : 06/08/2009
Data de <i>download</i> : 08/05/2012
Nome do usuário: Natalia Fabrin
Duração: 00:08:57
Número de visualizações: 19027
Perfil: Memória
Elementos de estória
Personagens: membros de uma família que podem ser identificados nos créditos ao final do vídeo (mãe, avô, avô, tio, tia, irmã, irmão, prima e a responsável pela produção, Natália). Ao considerar que a homenagem é para a família de Natália, o grau de parentesco das personagens é considerado com relação a ela, e sendo a narrativa de sua autoria, pode-se dizer que ela é a personagem principal. Os familiares (personagens secundários) são especiais para Natália, já para o espectador ela é o principal foco.
Fios de estória (ações principais): apresentação dos membros da família – cada parente é definido por uma qualidade (legenda), em seguida sua identidade é revelada por meio de uma fotografia.
Trama principal: apresentação dos membros da família de Natália Fabrin.
Tema:homenagem à família de Natália.
Objetos: <ul style="list-style-type: none"> • Identificação do espaço: como a narrativa é construída por meio da exibição de fotografias de momentos vivenciados pelos familiares, alguns objetos podem ser identificados, como: cortinas, quadros, cadeiras, mesa de jantar, sofá e janela. Tais objetos contribuem com a identificação de alguns dos ambientes das cenas demonstradas, principalmente, a casa, o lar da família.
Lugar: locais recorrentes – cômodos da casa (cozinha, sala, varanda). Em algumas cenas, não é possível a identificação do local, pois as personagens são fotografadas tendo como plano de fundo apenas uma parede de cor neutra.
Cena: Épica – o foco da narrativa recai sobre a apresentação de cada personagem (desenvolvimento da trama); as cenas são informativas.
Recursos de narrativa
Narrador : deve-se considerar a existência de dois narradores na estória. O primeiro é responsável pelo registro dos momentos, ou seja, o fotógrafo. O segundo narrador é aquele que seleciona os fios de estória a serem narrados e os organiza segundo processos de edição – editor ou criador do vídeo. Considerando que a imagem da responsável pela produção do vídeo (Natália Fabrin) compõe a estória e é selecionada para ser narrada, pode-se definir o narrador como personagem. Ao considerar a produção (construção narrativa) define-se que o ponto de vista adotado é o da garota (Natália Fabrin) que homenageia sua família. Movimento de câmera – câmera fixa. O movimento criado em cena corresponde à utilização de recursos de edição.
Progressão temporal: evento fragmentado.
Trucagem:A trucagem não reside no que está explícito na narrativa, mas sim no que não é mostrado. Certamente, a família da garota possui mais membros do que os que são apresentados. O pai, por exemplo, é uma das personagens que não figura na narrativa. A razão dessa ausência, certamente, remete o

<p>espectador a uma série de motivos possíveis, mas não expressos na narrativa. Ao exibir apenas fotografias das pessoas mais admiradas, o narrador cria uma atmosfera de unidade, felicidade e harmonia. Essa representação da família demonstra o desejo do narrador de enaltecer a imagem de sua família.</p>
<p>Sintaxe narrativa: a narrativa é apresentada de maneira aleatória. A ordem estabelecida para apresentação das fotografias talvez faça mais sentido ao narrador do que ao espectador. Um exemplo desse aspecto subjetivo é a exibição, em primeiro lugar, de duas figuras femininas (mãe e a avó), certamente por possuírem maior significação na vida da narradora. Afora isso, todas as personagens entram em cena e são reapresentadas em outros momentos da narrativa, ou seja, cada membro da família aparece pelo menos duas vezes na narrativa de maneira aleatória. A ideia conceitual presente na narrativa faz com que esta se assemelhe aos álbuns de família ou, mais modernamente, ao <i>scrapbooking</i>.</p> <p>No entanto, a maneira como o vídeo é produzido revela traços que identificam tentativas do narrador/editor de construir uma narrativa linear:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Início: ao mesmo tempo em que a música (trilha sonora) se inicia, a abertura do vídeo é feita pela seguinte legenda: “Família, uma base para toda a vida!”. Anunciando não só o início da narrativa, mas também introduzindo o assunto da trama; • Desenvolvimento: apresentação dos membros da família por meio de fotografias; • Fecho: mensagem de agradecimento aos membros da família; mudança de música (trilha sonora); todos os membros apresentados durante a narrativa têm seus nomes divulgados em forma de créditos (legenda) ao final do vídeo, assim como o nome da responsável pela produção e a autoria de uma das músicas que compõem a trilha sonora.
<p>Caracterização das personagens(pose): simplicidade, felicidade, harmonia, carinho. A pose das personagens e a sintaxe estabelecida na narrativa contribuem com a criação da imagem de uma família perfeita.</p>
<p>Características de edição</p>
<p>Efeitos especiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> – fotomontagem (00:02:57) em que a prima e a irmã de Natália têm seus rostos inseridos em um coração, como que emoldurados pelo coração. Fotomontagem (00:03:04) em que a prima de Natália aparece em um cenário composto por dois coqueiros e pedras, simulando uma paisagem natural. – efeitos de transição entre as fotografias. <p>Obs: após o fim da narrativa (00:04:48), uma tela em preto continua a ser exibida, mesmo após o término da segunda canção executada (00:07:15). Os 92 s finais da narrativa são de silêncio e escuridão, dedicados à ausência de qualquer elemento visual ou auditivo.</p>
<p>Composição das cenas principais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sons incidentais: música executada ao longo da narrativa (trilha sonora) cuja temática é sobre um amor que traz segurança e conforto. • legendas: abertura do vídeo “Família, uma base para toda a vida!”. A legenda também antecede a exibição das fotografias de casa membro da família, anunciando e atuando como descrição psicológica das personagens, por exemplo: “Mãe, um exemplo de determinação”; “Avó, um exemplo de dignidade”; Avô, um exemplo de honra...”; dentre outras. Ao final, a narradora declara toda a sua paixão a família e deixa uma mensagem de agradecimento: <ul style="list-style-type: none"> - “Para sempre todo o meu amor... # Toda a minha paixão... # Por tudo que aprendi...por tudo que vivi... [...] # Por todos vocês!!! # Pedi a Deus amigos, ele me deu muitos... # Pedi saúde, ele ensinou-me a paciência... # Pedi carinho, ele fez-me entender que posso sê-lo # Pedi esperança, ganhei fé... # Pedi entendimento, ganhei sabedoria... # Pedi amor, ganhei coragem para distribuí-lo # Com isso...ganhei o maior de todos os presentes... VOCÊS!!! - Créditos do vídeo: apresentação dos nomes dos participantes da narrativa; autoria da produção e da trilha sonora.

Dados gerais
Identificação – 4C
Título do vídeo: “Festa do pijama 25.10.2008”
Data de <i>upload</i> : 27/10/2008
Data de <i>download</i> : 26/04/2012
Nome do usuário: CristianLeticia
Duração: 00:03:10
Número de visualizações: 7568783
Perfil: Memória
Elementos de estória
Personagens: a narrativa é criada a partir da exibição de fotos de momentos vivenciados entre amigas. Não há como definir as personagens a partir da função que exercem na narrativa, por essa razão o quarteto formado pelas amigas será considerado como o principal ponto de foco da narrativa. Dessa forma, pode-se considerar as quatro garotas como personagens principais e a mãe de uma das garotas como personagem secundária (ver 00:00:25 e 00:00:32).
Fios de estória (ações principais): garotas posando para fotografia no sofá, cama e quarto.
Trama principal: melhores momentos de uma noite entre amigas. Ainda que o título da estória prometa uma festa, o que fica evidente no decorrer da narrativa é que a festa, na verdade, é uma reunião entre amigas que resolvem dormir juntas.
Tema: reunião de amigas.
Objetos: Função auxiliar de: <ul style="list-style-type: none"> • Contextualização da trama principal: pijamas. Em primeiro lugar, o traje exerce na narrativa função de índice remetendo à ideia de noite e ao ato de dormir. Em segundo lugar, o pijama, nesta narrativa, também pode exercer função de símbolo: nudez, sensualidade, erotização. • Identificação do espaço: sofás, guarda-roupas, televisão, sofá, cama, espelhos, quadros. • Revelar informações sobre ações e personagens: <ul style="list-style-type: none"> - móveis, decoração, e pijamas da cor rosa: revelam vaidade e feminilidade. Além da cor, duas das jovens utilizam pijamas com estampas de desenhos infantis estabelecendo uma contraposição entre sensualidade e puerilidade. A cor rosa se tornou um referente cultural do universo feminino. Desde os brinquedos infantis (boneca <i>Barbie</i>, por exemplo) até as tendências da moda em cosméticos e vestuários, a cor rosa representa a maioria das características atribuídas às mulheres, como: beleza, suavidade, delicadeza, fragilidade, meiguice, emoções, dentre outros. A cor também representa a fantasia, o encantamento e o mundo mágico vivido pelas princesas nos contos infantis.
Lugares: sala de estar e quarto.
Cena: Épica – a estória se constitui como um relato de acontecimentos vividos em um determinado momento.
Recursos de narrativa
Narrador: narrador personagem. A narrativa é construída por meio da seleção de fotografias tiradas durante o período em que as garotas estiveram reunidas. A seleção de momentos a serem fotografados e a maneira como as personagens são apresentadas pressupõe a existência de um narrador; nesse caso, algumas das personagens da trama que se revezam entre fotografar e serem fotografadas. No entanto, a construção da narrativa é realizada por meio

<p>de programas de edição, o que justifica a intervenção de um segundo agir narrativo: a dos produtores do vídeo (processo de seleção e sintaxe narrativa). Segundo informação exibida ao final do vídeo, a produção foi realizada pelas quatro garotas (Letícia, Andressá, Tatyete e Jeniffer), o que pressupõe a existência de narradores, ao invés de um narrador apenas.</p> <p>O ponto de vista é o das personagens que registram suas próprias imagens e selecionam os melhores momentos para serem exibidos.</p> <p>Não há movimento de câmera, na verdade, criou-se movimento na imagem fixa por meio de efeitos de vídeo e de transição de imagens (características de edição).</p>
<p>Progressão temporal: evento fragmentado.</p>
<p>Trucagem: No início do vídeo há a seguinte legenda: “Os melhoorees momentos... Os melhoorees filmees... As melhoores risadas.. Os melhoorees vídeeos.. Eterno♥”. Essa é a promessa feita pelas produtoras do vídeo, no entanto, o espectador se depara com inúmeras poses (nada espontâneas) de garotas que se fotografam em frente ao espelho (quase totalidade do vídeo). A narrativa pode ser considerada trucada em dois níveis. O primeiro diz respeito ao nível da imagem, a maneira como as garotas se fotografam. Um exemplo desse nível pode ser observado na fotografia de uma das garotas tiradas em frente a um espelho (00:00:50) ou das duas garotas deitadas sobre a cama (00:01:37) - ambas as fotos não deixam explícito que o objetivo de exhibir o corpo (já que nem a face das garotas pode ser vista) e provocar o espectador, seduzi-lo. Essa ideia também pode ser comprovada pelo fato de que as garotas, quando mostram seus rostos, fazem “caras e bocas” e corações com as mãos, não para elas mesmas, mas para aqueles que possivelmente as veriam, um <i>outro</i>.</p> <p>No segundo nível, a trucagem ocorre pela seleção das fotografias que iriam compor a narrativa. Não há nada de engraçado ou extraordinário nas imagens (como informado no início do vídeo), no entanto, a trucagem contribui com a criação da imagem de personagens jovens e carinhosas que também podem ser sensuais e ousadas.</p>
<p>Sintaxe narrativa: não há como estabelecer a progressão das ações, pois a narrativa é composta pela seleção aleatória de momentos fotografados pelas garotas. Ainda que as personagens mudem de cena, a ação permanece sendo a mesma: olhares, poses e gestos para serem fotografados, assim como uma seção fotográfica.</p> <p>Ainda que o desenvolvimento da estória não siga um parâmetro aparente, a narrativa é construída de maneira tal a estabelecer sua unidade. Por meio de recursos de edição, o espectador pode identificar as três etapas essenciais em qualquer narrativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fase inicial – corresponde à abertura do vídeo que intitula a narrativa “Festinha do pijama” (legenda); • Desenvolvimento – apresentação dos momentos principais da reunião entre amigas; • Fase final – finalização com os créditos atribuídos às produtoras do vídeo (legenda). <p>Interessante notar que, ainda que a seqüência de fotos não denuncie o desenvolvimento da trama, o formato da produção demarca de maneira eficaz as etapas constitutivas da narrativa. Esse esquema sequencial de título, fatos e agradecimentos ou créditos é muito comum em produções cinematográficas.</p>
<p>Caracterização das personagens (pose): jovialidade, sensualidade.</p> <p>É perceptível no plano da imagem que as personagens ainda são meninas, no entanto, a maneira como se posicionam e posam frente à objetiva demonstra o desejo de provocação/sedução implícito na narrativa.</p>
<p>Características de edição</p>
<p>Efeitos especiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Efeitos de vídeo que simulam o movimento de aproximação de câmera (entrar) e de distanciamento (sair). Tanto os efeitos de transição de imagens e os efeitos de vídeo são característicos de programas básicos de edição de vídeos como o <i>Movie Maker</i>. – Uma das fotografias é apresentada em preto e branco (00:00:42), no entanto esse recurso pode ter sido utilizado tanto no momento do registro (máquina fotográfica) como no momento de edição do vídeo (<i>Movie Maker</i>).
<p>Composição das cenas principais:</p>

- A narrativa possui como cena de abertura a seguinte legenda:
 - 1ª imagem: “Festinha do pijama ♥ - 26.10.2008”
 - 2ª imagem “Os melhoorees momentoos... Os melhoorees filmees... As melhoorees risadas.. Os melhoorees vídeos.. Eterno♥
- Ao final da produção:
 - “A melhoor nooite ♥”
 - “Produção: Leticia Ferraz♥ Andressá Carvalho♥ Tatyete Brum♥ Jeniffer Pereira♥

O fato de divulgarem nome e sobrenome acentua uma questão até o momento não explorada: a identidade. As garotas não só exibem sua imagem, como desejam que os espectadores saibam quem são elas (considerando a hipótese de se tratar de nomes reais).

- Trilha sonora (som incidental): ao longo de toda narrativa é executada uma música cuja letra trata de uma história de amor, de alguém que não pode mais viver sem o amado. Tal elemento contribui com a ideia de que o vídeo, na verdade, é uma provocação/exibição a um *outro*, provavelmente aos garotos pelos quais as personagens mantêm algum afeto.

Dados gerais
Identificação – ID
Título do vídeo: “como deixar o cabelo igual da roberta messi”
Data de <i>upload</i> : 17/06/2012
Data de <i>download</i> : 19/06/2012
Nome do usuário: Thadeu Donatto
Duração: 00:05:11
Número de visualizações: 1234020
Perfil: Didático.
Elementos de estória
Personagens: Garota que faz o penteado (personagem principal).
Fios de estória: saudação e explicação sobre um vídeo feito anteriormente; início do penteado; enxugar os cabelos; penteá-los; aplicação de um creme para modelagem; colocação de presilhas; penteado final; finaliza informando seu endereço para contato (MSN) em caso de dúvidas.
Trama principal: etapas para se fazer o penteado igual ao da Roberta Messi.
Tema: penteado para se fazer sozinha.
Objetos: Função auxiliar de: <ul style="list-style-type: none"> • Contextualização da trama principal: toalha; pente; creme para pentear, presilhas (índices da ação a ser praticada). • Identificação do espaço: armário; camas, travesseiros; ursos de pelúcia, roupas, cortina. • Revelar informações sobre ações e personagens: <ul style="list-style-type: none"> – uniforme escolar, mochila: revelam que a garota é uma jovem que ainda pertence ao universo escolar; – cortina rosa: é um indicio de feminilidade, vaidade, de apego às convenções criadas na esfera feminina e juvenil.
Lugar: quarto (espaço privado e íntimo).
Cena: Épica – o trajeto percorrido na narrativa é essencial ao resultado final; cenas informativas/explicativas.
Recursos de narrativa
Narrador: narrador observador. O ponto de vista adotado na narrativa é o do olhar fixo da câmera. Movimento de câmera: câmera fixa – foco nas ações que a personagem desenvolve (primeiro plano). Ao olhar diretamente para a câmera, a personagem cria a impressão de que a narrativa é apresentada na ausência de um narrador, criando uma esfera confessional, de intimidade com o espectador.
Progressão temporal: evento contínuo.
Trucagem: um possível efeito de trucagem é o enquadramento selecionado para a cena. A personagem principal ocupa em toda a narrativa o centro da tela. Ao assumir uma posição central no plano da imagem, a personagem atrai para ela mesma a atenção do espectador, em um processo que pode ser definido como

autopromoção.
<p>Sintaxe narrativa: a narrativa é linear:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fase inicial: apresentação da trama; ● Desenvolvimento: execução das etapas do penteado (secar, escovar, modelar); ● Fase final: exibição do resultado (penteado finalizado).
<p>Caracterização da personagem principal (pose): ironia; simplicidade; desajeitada.</p> <p>A simplicidade dos objetos em cena revela nitidamente a condição social da garota. A maneira como a jovem fala também explicita traços de sua humildade, por exemplo, “cabelo muito alvoroçado”. Em alguns momentos, a personagem zomba de sua própria condição (“Ai, que cabelo ruim!”, por exemplo), da precariedade dos materiais que utiliza, em tom de ironia: “Aí vocês vão pegar um pente (mostra o pente para a câmera). Claro, melhor do que nada!”.</p> <p>Certamente, o grande atrativo da narrativa é a atuação desajeitada da jovem. Um exemplo é a cena em que a garota desembaraça os cabelos: a menina faz uma força impressionante para penteá-los (em alguns momentos chega a falar entre dentes), acompanhada de caretas de dor. Em certo momento, a dificuldade para deslizar o pente nos cabelos é tão grande que este chega a ser arremessado involuntariamente com a força feita pela personagem. Durante a aplicação do “creme de abacate” (que não passa de água que cai por entre os dedos da personagem), a jovem balança bruscamente os braços para frente e para trás, em um movimento que poderia ser perfeitamente realizado de maneira mais contida.</p>
Características de edição
Efeitos especiais: Ø
Composição das cenas principais: Ø

Dados gerais
Identificação – 2D
Título do vídeo: “Enrolando os cabelos em 20 minutos! Por Fabi Silvestrin (Pra Toda Mulher)”
Data de <i>upload</i> : 25/05/2012
Data de <i>download</i> : 08/06/2012
Nome do usuário: PraTodaMulher
Duração: 00:06:13
Número de visualizações: 122919
Perfil: Didático
Elementos de estória
Personagens:Fabi, a jovem que enrola os cabelos (personagem principal).
Fios de estória: Apresentação do assunto; exibição dos materiais necessários; execução do processo de enrolar os cabelos; demonstração do resultado e despedida.
Trama principal: etapas para se fazer um penteado.
Tema: penteado rápido e fácil que pode ser feito por qualquer mulher.
Objetos: Função auxiliar de: <ul style="list-style-type: none"> • Contextualização da trama principal: chapinha de cabelo e papel alumínio (índices da trama). • Identificação do espaço: prateleiras com maquiagem; cama, abajur, criado mudo. • Revelar informações sobre ações e personagens: <ul style="list-style-type: none"> – disposição dos objetos: suscitam no leitor a ideia de uma personagem organizada e preocupada com a imagem que será transmitida; – kits de maquiagem: demonstram sua extrema vaidade, feminilidade e sintonia com a moda.
Lugar: Quarto.
Cena: Épica – o trajeto percorrido na narrativa é essencial ao resultado final; cenas informativas/explicativas.
Recursos de narrativa
Narrador: narrador observador. O ponto de vista adotado na narrativa é o do olhar da câmera. Movimento de câmera: câmera fixa – foco na personagem principal (primeiro plano). O ato de olhar diretamente para a objetiva cria a impressão de que a garota fala diretamente com seus espectadores. O narrador presencia e mostra, mas não participa; ele é apenas o intermediário entre a personagem e seu público.
Progressão temporal: evento contínuo.
Trucagem: os elementos de destaque da cena são a face da garota e determinada parte de seu quarto. Mais do que contribuir com a pose da personagem (organização, zelo, vaidade), a trucagem estabelece uma relação de proximidade entre espectador e personagem – ela fala e olha diretamente para um público inserido em seu ambiente íntimo e privado: o quarto.
Sintaxe narrativa: a narrativa é apresentada linearmente.

<ul style="list-style-type: none"> ● Fase inicial: introdução - saudação e apresentação da trama; ● Desenvolvimento: etapas do penteado (dividir o cabelo em mechas; enrolar com papel alumínio; prensar o papel com a chapinha; retirar o papel; modelar com as mãos); ● Fase final: exibição do resultado final – penteado finalizado.
<p>Caracterização da personagem principal (pose): feminilidade; vaidade; estilo; organização; zelo.</p> <p>A decoração e a disposição dos objetos no quarto da personagem revelam traços de sua personalidade: organização e estilo, além de vaidade (paletas de maquiagem, por exemplo). A produção da protagonista também revela sua preocupação com a imagem a ser transmitida; não há exageros (maquiagens carregadas e blusa decotada, por exemplo), no entanto, é possível reconhecer elementos como: batom claro, olhos contornados, unhas pintadas, tatuagem no antebraço (ramo de flores), camiseta estampada com a figura de um sapato de salto alto (feminilidade).</p>
<p>Características de edição</p>
<p>Efeitos especiais: O processo de edição utilizado não altera as imagens, mas o tempo em que as ações ocorrem. O processo de enrolar os cabelos é exibido em <i>high motion</i> (imagem acelerada), recurso utilizado para evitar que o espectador detenha por muito tempo sua atenção na execução de um mesmo movimento (enrolar cada mecha de cabelo). Ao acelerar o processo de execução do penteado, este é apresentado como algo prático, rápido e fácil de ser feito.</p>
<p>Composição das cenas principais: Ø</p>

Dados gerais
Identificação – 3D
Título do vídeo: “4ª aula de Katakana - Kanji de família”
Data de <i>upload</i> : 15/06/2012
Data de <i>download</i> : 17/06/2012
Nome do usuário: faleemjap0nes
Duração: 00:12:27
Número de visualizações: 13111
Perfil: Didático
Elementos de estória
Personagens: garota que ministra a aula (personagem principal).
Fios de estória (ações principais): saudação; explicação sobre a demora em gravar um novo vídeo; apresentação do que será ensinado na aula; desenvolvimento da aula; exibição do caderno de estudos; agradecimentos e considerações finais.
Trama principal: ensino de letras e palavra em japonês.
Tema: videoaula sobre a língua japonesa.
Objetos: Função auxiliar de: <ul style="list-style-type: none"> • Contextualização da trama principal: lousa, apagador, marcador de quadro branco – atuam como símbolos na narrativa, remetendo ao universo escolar e de ensino; • Identificação do espaço: estante com livros – não fica claramente definido qual o lugar em que se passa a cena, no entanto, esse objeto oferece indícios de que se trata de um ambiente de estudos (biblioteca particular, por exemplo); • Revelar informações sobre ações e personagens: caderno – o objeto é mostrado pela própria personagem com o objetivo de destacar qualidades pessoais (zelo, capricho e dedicação).
Lugar: sala de estudos/biblioteca particular (local provável).
Cena: Épica – o percurso é fundamental para o entendimento da aula. Ao contrário de outros vídeos da categoria “didático”, não há expectativas quanto ao resultado final, pois este se caracteriza como algo subjetivo.
Recursos de narrativa
Narrador: narrador observador. O ponto de vista adotado na narrativa é o do olhar da câmera. Movimento de câmera: câmera fixa – foco na personagem principal. Ainda que a câmera tenha sido posicionada pela garota ou manuseada por alguém, há um simulado distanciamento do narrador (presencia e mostra, mas não participa).
Progressão temporal: evento fragmentado.
Trucagem: por se constituir como um evento fragmentado, pode-se dizer que a principal trucagem na narrativa são os cortes de edição. Dessa maneira, a narrativa se torna mais objetiva, simula a ausência de erros ocorridos durante a filmagem e, principalmente, facilita a apresentação feita pela garota (escritos da

lousa desaparecem em cenas subsequentes, cedendo espaço à explicação de outras palavras e letras).
<p>Sintaxe narrativa: Ainda que a sequência estabelecida na narrativa tenha sofrido intervenções feitas por meio de edição, a narrativa apresenta uma unicidade e lógica composicional:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Situação inicial: saudação; esclarecimentos sobre a demora em gravar novos vídeos (narra alguns acontecimentos que vivenciou durante a semana); apresentação do que será ensinado e solicita a participação dos espectadores quanto a um novo formato de vídeo que pretende desenvolver; • Desenvolvimento: a personagem principal ensina passo a passo para se escrever as letras e uma palavra em japonês; • Situação final: a personagem finaliza a lição proposta e anuncia o fim do vídeo pedindo para que os espectadores avaliem o vídeo e estabeleçam contato por meio de redes sociais.
<p>Caracterização da personagem principal (pose): inteligência; tranquilidade; paciência; comprometimento.</p> <p>A personagem demonstra domínio do que se propõe a ensinar, fazendo isso de maneira tal que o espectador compreenda o que lhe é apresentado. Ao escrever cada letra pelo menos duas vezes, a personagem demonstra que pretende fazer com que outros também aprendam a escrever na língua estrangeira. Suas falas são pausadas e seus movimentos bem detalhados (enumera cada traço das letras).</p>
Características de edição
Efeitos especiais: cortes de edição que contribuem com a trucagem na narrativa.
<p>Composição das cenas principais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sons incidentais (trilha sonora): música instrumental executada ao longo de toda narrativa. • Legendas: o assunto abordado e cada nova letra que é escrita na lousa aparecem como legenda na narrativa, certamente, com o objetivo de facilitar sua visualização. Ao final do vídeo, há ainda o endereço da personagem nas redes sociais para que os espectadores do vídeo estabeleçam contato com a garota.

Dados gerais
Identificação – 4D
Título do vídeo: “Como compactar uma sombra quebrada”
Data de <i>upload</i> : 11/01/2011
Data de <i>download</i> : 25/07/2012
Nome do usuário: LuizaGomes17
Duração: 00:03:30
Número de visualizações: 77467
Perfil: Didático
Elementos de estória
Personagens: a própria narradora. Sua participação pode ser percebida tanto por seus movimentos (desenvolvimento do processo de compactar maquiagem) como pela narrativa em <i>voz off</i> , ainda que sua figura não se apresente no plano da imagem.
Fios de estória (ações principais): Apresentação do que será ensinado; exibição dos materiais necessários; início do procedimento (descompactação de uma das sombras da maquiagem pra ensinar o processo de compactação); resultado final.
Trama principal: processo para compactar sombra (maquiagem).
Tema: dica rápida e útil para solucionar pequenos problemas enfrentados por mulheres vaidosas.
Objeto: <ul style="list-style-type: none"> • Função principal de contextualização da trama: paleta de sombras (maquiagem) – esse objeto atua como motivador da narrativa.
Lugar: não há como definir o lugar em que a cena ocorre, pois a narrativa se dá em <i>close</i> no objeto sobre uma superfície de cor roxa.
Cena: Épica – o objetivo da narrativa é ensinar algo útil para mulheres vaidosas, dessa maneira o desenvolvimento das ações torna-se indispensável para que se compreenda o resultado final. As cenas são informativas já que exibem as etapas do processo de compactação da maquiagem.
Recursos de narrativa
Narrador: ainda que a participação da narradora esteja limitada a <i>voz off</i> é possível acompanhar seus movimentos (processo de compactação de maquiagem) e a narração das etapas do processo, ou seja, mesmo que sua figura não esteja representada no plano da imagem é ela quem desenvolve as ações da estória. Por isso, o narrador pode ser definido como narrador personagem. Movimento de câmera: câmera dinâmica – o enfoque é o objeto e o desenvolvimento do processo de compactação da sombra. A narração é acompanhada pela execução do processo no plano da imagem.
Progressão temporal: evento fragmentado.
Trucagem: a trucagem ocorre tanto pela seleção do ponto de foco no plano da imagem, como pela progressão dos eventos narrados. O foco da narrativa é o processo sofrido pelo objeto (sombra da paleta de cores), por isso, no plano da imagem é ele quem recebe maior atenção do narrador e, conseqüentemente, do espectador. Os cortes na narrativa (progressão temporal) contribuem com a criação da ideia de facilidade e praticidade do processo, além de um resultado positivo (as possibilidades de erro ou falhas não são cogitadas ou mostradas).
Sintaxe narrativa: A narrativa é apresentada de maneira linear:

<ul style="list-style-type: none"> • Situação inicial: apresentação da proposta a ser desenvolvida – compactação de maquiagem; • Desenvolvimento: as etapas do processo são desenvolvidas – materiais necessários e procedimento; • Situação final: resultado final – sombra compactada. <p>Alguns elementos de edição utilizados na construção da narrativa também contribuem com a noção de linearidade com que a estória é apresentada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abertura: a abertura do vídeo é feita por uma vinheta (legenda e trilha sonora) que atuam como marca/ identificação do canal - a vinheta atua tanto como índice na narrativa indicando que algum programa está começando; e como símbolo de determinada programação (lembrar da vinheta característica do Jornal Nacional, da Rede Globo, por exemplo). O texto transmitido na legenda também estabelece explicitamente o início da narrativa: “Eu Capricho. com – apresenta”. • Desenvolvimento: apresentação da trama em forma de legenda (“Compactando uma sombra quebrada”) e exibição das etapas do processo; • Fecho: resultado final (sombra compactada); execução da trilha sonora e considerações finais em forma de texto (legenda) – agradecimento aos que assistiram ao vídeo e divulgação de seu endereço nas redes sociais.
<p>Caracterização da personagem principal (pose): vaidade; zelo.</p> <p>Ainda que não seja possível identificar a identidade da jovem no plano da imagem é possível perceber duas características: a) como apenas suas mãos são visíveis, verifica-se que suas unhas estão feitas e pintadas com uma cor que segue as tendências da moda; b) antes de iniciar o processo de compactação da sombra, ela descompacta uma das cores, enquanto todas as outras estão intactas. Ela diz: “Agora, com muita dor no coração, eu tô destruindo a minha sombra amarela [...]”. Essa fala revela o cuidado que possui com sua maquiagem, o zelo com seus pertences. A maquiagem é representada como algo de extremo valor para a narradora.</p>
<p>Características de edição</p>
<p>Efeitos especiais: O único efeito perceptível são os cortes de edição que aceleram a narrativa e evitam cenas redundantes, não significativas para a estória.</p>
<p>Composição das cenas principais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sons incidentais (trilha sonora): música instrumental executada no início (vinheta) e ao final do vídeo. • Legendas: abertura (“EuCapricho.com – apresenta”; “Compactando uma sombra quebrada”); fecho (“Para mais novidades inscreva-se no meu canal!”, “Me siga no twitter @luizagomes”, “Obrigada por assistir este tutorial”).

Dados gerais
Identificação – 1E
Título do vídeo: “SÍNDROME DE UNDERGROUND”
Data de <i>upload</i> : 09/04/2012
Data de <i>download</i> : 25/04/2012
Nome do usuário: descealetra
Duração: 00:05:41
Número de visualizações: 702652
Perfil: Performance
Elementos de estória
Personagens: Cauê Moura (personagem principal)
Fios de estória: A popularização do <i>instagram</i> ; a cultura <i>hipster</i> ; popularização do MMA. Obs: A identificação dos fios de estória narrados não se faz por meio da imagem, mas da fala proferida pela personagem principal.
Trama principal: processo de democratização de tecnologias e padrões culturais.
Tema: acontecimentos da atualidade.
Objetos: Função auxiliar de: <ul style="list-style-type: none"> • Contextualização da trama principal: a rápida exibição de um telefone celular. • Identificação do espaço: imagem de um exército de homens vestindo máscaras para ataque químico e caveiras (plano de fundo). Ao observar a pose que caracteriza a personagem principal, pode-se interpretar a presença das máscaras como uma forma de proteção contra as “pragas sociais”, ou seja, os padrões ditados pela moda, os comportamentos sociais de indivíduos alienados, o bombardeio de informações manipuladas e programação alienante das mídias de massa, dentre outros. Ainda que as caveiras tenham se tornado uma tendência da moda (caveira trend) lançada principalmente pelo estilista Alexandre Herchcovitch, a maneira como são representadas na narrativa ainda revela forte apelo à cultura dos “metaleiros”. A cor preta, o <i>heavy metal</i>, barba comprida e palavrões em nada se assemelham à moda de acessórios estilizados de caveiras com laços cor de rosa e ornamentadas com pedras cintilantes. • Revelar informações sobre a personagem: <ul style="list-style-type: none"> – óculos: objeto que passou a ser adotado culturalmente como símbolo de inteligência, seriedade e maturidade. Os óculos ainda podem ser compreendidos simbolicamente como marca registrada dos indivíduos chamados de <i>nerds</i>. Excluídos socialmente por sua inteligência e por estarem foras dos padrões estéticos impostos pela moda e pela mídia, os <i>nerds</i> acabam se tornando indivíduos solitários cuja única companhia se reune a <i>videogames</i> e computadores.
Lugar: Cenário.
Cena: Lírica (a narrativa é expressiva, o narrador expressa o que sente, pensa e imagina) – um dos aspectos que contribuem com esta definição é o nome do canal em que o vídeo é veiculado: “descealetra”. Descer a letra é uma expressão popularmente utilizada para se referir ao ato de falar sem pudor, dizer a verdade sem receios, de ser franco, crítico. Características estas que a personagem deseja expressar.
Recursos de narrativa

<p>Narrador: narrador observador.</p> <p>Movimento de câmera: câmera fixa – ênfase na personagem principal (primeiro plano) – a personagem olha diretamente para a câmera, criando uma atmosfera confessional e íntima com os espectadores.</p>
<p>Progressão temporal: evento fragmentado.</p>
<p>Trucagem: a câmera é posicionada de maneira que o rosto e parte dos ombros da personagem figurem no primeiro plano, causando uma sensação de proximidade com o leitor/espectador. Além de estabelecer um padrão típico das conversas informais, a trucagem enfatiza o rosto da personagem, promovendo sua imagem – a face é a principal marca de identidade de qualquer indivíduo. Fato este que contribui com a autopromoção e o exibicionismo do indivíduo.</p>
<p>Sintaxe narrativa: ainda que a sequência narrativa seja estabelecida por edição, é possível identificar o trajeto que o narrador traça:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresentação do primeiro assunto (<i>instagram</i>) – definição – comentários; • Apresentação do segundo assunto (<i>hipster</i>) – definição – exemplos – comentários; • Apresentação do terceiro assunto (MMA) – descrição – comentários. <p>A narrativa é encadeada seguindo o formato de programas televisivos (<i>talk shows</i>, programas culinários e programas de variedades, por exemplo):</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Chamada”: pequeno trecho apresentado antes do início efetivo do programa, no qual são anunciados os assuntos que serão abordados durante o “<i>show</i>”; • Exibição da vinheta: marca que identifica o programa; • Apresentação: desenvolvimento da programação ou dos fios de estória. <p>A sintaxe narrativa confere unidade à trama:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fase inicial: apresentação do tema e exibição da vinheta do canal; • Desenvolvimento: comentários sobre assuntos da atualidade; • Fase final: a personagem anuncia o fim do vídeo, despede-se do público; reapresentação da vinheta e anúncios publicitários. <p>Os cortes entre as cenas denunciam que o vídeo passou por um refinado processo de edição, ou seja, os cortes deixam claro que as cenas foram trabalhadas de maneira tal que a intenção do editor era minimizar ou excluir traços performáticos, fazendo com que a atuação parecesse a mais natural possível.</p>
<p>Caracterização da personagem principal (pose): rebeldia; intelectualidade; seriedade; revolta.</p> <p>Na descrição do canal “descealetra” protagonizado por Cauê Moura há a seguinte afirmação: “Vídeos que ofendem a família brasileira”. O logotipo do canal, também presente na vinheta, assume o mesmo formato das máscaras utilizadas em ataques químicos. Ao considerar esses elementos, juntamente com o nome definido para o canal, observa-se a tentativa do protagonista dos vídeos de criar um ambiente de manifestação. Somado a isso está a maneira como se expressa: falando alto, em certos momentos aos berros, a personagem tece críticas ácidas quanto aos mais diversos assuntos da atualidade e comportamentos sociais. Em alguns momentos sua indignação é tamanha que pouco pode ser compreendido de sua fala rápida e repleta de palavras de baixo calão.</p> <p>A imagem que a personagem pretende formar de si mesma é de um indivíduo não alienado, que expressa suas angústias e aflições independentemente de qualquer norma ou padrão de comportamento aceitável e valorizado pela sociedade (educação, boa conduta, por exemplo). O clima pesado e de revolta criado ao longo da narrativa é enfatizado com a execução da trilha sonora.</p>
<p>Características de edição</p>
<p>Efeitos especiais: Exibição em preto e branco e cortes de edição.</p>
<p>Composição das cenas principais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sons incidentais: música (<i>heavy metal</i>) executada na abertura e na finalização do vídeo e que acompanha a legenda (vinheta do canal) e a “propaganda” final. • Legenda: apresentação do canal “Desce a Letra” (início e no término do vídeo)/ os últimos

segundos do vídeo são dedicados à publicidade, promovendo o canal e produtos: “Clique aqui para se inscrever!”, “Veja mais dessa desgraça!”, “Twitter.com/cauemoura”, “Camisetas!”, “www.walltshirts.com”.

Dados gerais
Identificação – 2E
Título do vídeo: “BULLYING - Dicas da Julie”
Data de <i>upload</i> : 02/04/2012
Data de <i>download</i> : 05/04/2012
Nome do usuário: Renata Nomura
Duração: 00:01:36
Número de visualizações: 1280093
Perfil: Performance
Elementos de estória
Personagens: Julie (personagem principal).
Fios de estória (ações principais): Saudação; apresentação do assunto a ser discutido; relato de experiência; conselhos sobre como enfrentar o <i>bullying</i> ; despedida; anúncio do assunto do próximo vídeo. Obs: Os fios de estória narrados são identificados apenas no plano oral; a narrativa visual é estática.
Trama principal: conceito de <i>bullying</i> e como as crianças devem lidar com isso.
Tema: como enfrentar o <i>bullying</i> na infância.
Objetos: Função auxiliar de: <ul style="list-style-type: none"> • Identificação do espaço: cômoda; ursos de pelúcia. • Revelar informações sobre a personagem principal: vestido vermelho e ursos de pelúcia – revelam características como vaidade e puerilidade. Embora pretenda transmitir a imagem de uma pessoa experiente que sabe como lidar com problemas, a menina ainda pertence ao universo infantil (brinquedos no plano de fundo). Ao aderir às tendências da moda (vestido vermelho e unhas pintadas de rosa), há uma referência explícita ao universo adulto, fato que cria uma contradição: a aparente maturidade da garota se contrapõe a maneira infantil como fala e se comporta diante da objetiva.
Lugar: Quarto.
Cena: Lírica (as cenas se constituem por meio da expressão do narrador, o que sente, pensa e imagina).
Recursos de narrativa
Narrador: narrador observador. O ponto de vista é de um narrador que observa de perto a trama narrada, mas não participa diretamente desta. O narrador assume um ponto de vista ao lado da personagem principal. Movimento de câmera: câmera fixa – ênfase na personagem principal (primeiro plano). A partir da definição de ponto de vista e movimento de câmera, o evento se constitui como uma narrativa confessional.
Progressão temporal: Evento fragmentado
Trucagem: Ainda que a câmera seja fixa, a trucagem existe na maneira como ela foi posicionada. Além de destacar alguns objetos que definem o espaço de ocorrência da cena, a câmera foi posicionada de maneira a criar a impressão de que a garota fala diretamente com e para seu público, em uma relação de proximidade. Além da aproximação entre a personagem e espectador, a trucagem também contribui com a criação de uma esfera de identificação (pessoas que sofrem o mesmo problema).
Sintaxe narrativa: Por se constituir como evento fragmentado, a sintaxe narrativa se apresenta sob

influência do processo de edição. As cenas são encadeadas de maneira a criar uma narrativa linear, no entanto, um momento merece destaque: o relato da experiência vivida por Julie.

- Apresentação do vídeo: legenda
- Introdução do assunto: conceito de *bullying*
###Corte###
- **Flashback:** Julie relembra a experiência de *bullying* que viveu
###Corte###
- Retomada do assunto em discussão e conselhos sobre como proceder em tais situações;
- Encerramento com uma “moral” e anúncio do próximo vídeo.

Embora a narrativa apresente inúmeros cortes, as cenas são editadas de maneira a evitar ocorrências, como possíveis erros de gravação ou esquecimento das falas pela garota, ou seja, a edição se realiza como meio de garantir unidade à narrativa.

Caracterização da personagem principal (pose): experiência, infantilidade, precocidade.

Ao dizer com propriedade como devem proceder outras crianças, a garota demonstra possuir experiência no assunto, justamente por já ter sido vítima de *bullying*. No entanto, a maneira como fala e os objetos em cena denunciam sua condição ainda infantil. Se em famílias mais tradicionais são os pais que aconselham os filhos, nessa situação pode-se observar uma inversão de papéis e um comportamento precoce da menina.

Características de edição

Efeitos especiais: cortes de edição – composição da narrativa

Composição das cenas principais:

- Sons incidentais: Ø
- Legenda: todas as falas da garota aparecem transcritas em forma de legenda. O vídeo é introduzido por uma tela azul, espécie de vinheta, em que se encontra escrito “Dicas da Jullie – Bulling” – mecanismo utilizado como forma de introduzir e apresentar o vídeo.

Dados gerais
Identificação – 3E
Título do vídeo: “Ela ainda sofre pelo ex que a xingou”
Data de <i>upload</i> : 13/06/2012
Data de <i>download</i> : 16/06/2012
Nome do usuário: AcidGirlTestosterona
Duração: 00:05:06
Número de visualizações: 89582
Perfil: Performance
Elementos de estória
Personagens: Acid Girl (personagem principal); Jean, Rafael e Renata – participação pelo telefone (personagens secundárias).
Fios de estória (ações principais): conversa pelo telefone com Jean sobre um assunto íntimo do universo masculino (impotência sexual); leitura da estória de Renata e seu ex-namorado; personagem principal dá conselhos a Renata; ligação para Rafael para que este, como homem que também maltrata sua esposa, dê conselhos a Renata; conselhos de Rafael; ligação para Renata para que esta dê conselhos sobre a conduta de Rafael; protagonista deixa uma mensagem (moralista) para ambos (Renata e Rafael).
Trama principal: discussão em torno da situação amorosa vivida por Renata e conselhos quanto a sua conduta.
Tema: discussão sobre vida íntima e sentimental de casais.
Objeto: Os objetos em cena criam um cenário que transmite a ideia de conforto e relaxamento, assim como um divã. A organização e a seleção dos objetos constroem ainda uma atmosfera informal, semelhante a uma sala de estar, onde tradicionalmente se recebe visitantes para um diálogo, uma conversa informal. Função auxiliar de: <ul style="list-style-type: none"> • Contextualização da trama principal: carta (ou e-mail) e telefone celular – são os meios pelos quais a personagem principal recebe informações de pessoas que procuram ajuda e por meio do qual (celular) estabelece um elo entre os casos enfrentados pelas personagens secundárias (a protagonista faz uma ligação para Rafael pedindo que o mesmo opine sobre a situação de Renata, e vice-versa); • Identificação do espaço: o ambiente no qual se passa a cena assemelha-se a uma sala de estar, principalmente pela presença de uma poltrona e um abajur. • Revelar informações sobre ações e personagens: a seleção e a combinação dos objetos em cena revelam uma possível intervenção, ou seja, a montagem de um cenário. O amarelo das flores combina com o vaso, o carro em miniatura sobre a mesa, com a almofada da poltrona e com os tons do fundo do relógio. Há em cena três cores marcantes: amarelo, vermelho (mesa ao lado da poltrona) e o azul (blusa da protagonista) que contrastam com o papel de parede (arabescos em preto). O resultado é um cenário retrô.
Lugar: sala de estar (local provável)
Cena: Épica – narrativa informativa; relato das estórias de Rafael e Renata.
Recursos de narrativa
Narrador : ao considerar o que é apresentado, pode-se definir o narrador como observador. No entanto, se for considerado o processo de edição como um agir arbitrário do narrador, então este poderá ser classificado como narrador personagem, considerando que a moça que grava o vídeo também seja

<p>responsável por sua edição. Como não há elementos que confirmem tal hipótese será considerado apenas o movimento de câmera da narrativa, por isso, narrador observador.</p> <p>O ponto de vista adotado na narrativa é o de um narrador que, aparentemente, não interfere na estória narrada, limitando-se a exibir as ações da personagem principal. No entanto, o enquadramento da cena se constitui como um sinal evidente de sua presença e de seu agir.</p> <p>Movimento de câmera: câmera fixa – foco na personagem principal (primeiro plano). O que contribui com a ideia de que ela é a atração da narrativa, denunciando um caráter de autopromoção e exibicionismo da personagem.</p>
<p>Progressão temporal: evento fragmentado.</p>
<p>Trucagem: a trucagem na narrativa envolve três elementos: edição, seleção de objetos e pose. A seleção dos objetos denuncia o requinte (esfera social em que a personagem principal se encontra) e a organização, o planejamento da cena. A protagonista passou por um processo de produção prévio (maquiagem, por exemplo) e age como se conduzisse um programa televisivo popular sobre relacionamentos – assim como aqueles que tratam de problemas familiares ou questões afetivas. Somados a esses dois aspectos, a edição também contribui com a narrativa estabelecendo fatores relevantes, como:</p> <p>a) Quem é essa mulher? b) De onde fala a protagonista? c) Sobre o que fala? d) Qual o papel social que desempenha na narrativa?</p> <p>Respondendo a tais questionamentos, pode-se chegar a algumas conclusões. Essa mulher que fala ininterruptamente e com propriedade é alguém de beleza notável e pertencente à classe social média/alta (requinte do cenário e de sua produção). O assunto tratado na estória é um dos mais populares em qualquer esfera social ou faixa etária: problemas nos relacionamentos afetivos. O papel que desempenha na estória é o de aconselhadora, ou seja, ela não sofre, ela é a parte forte e racional que resolve os problemas. Em síntese, a jovem é aquela que encerrada no conforto de seu lar, transparece ser uma figura feliz e experiente o suficiente para ajudar os que necessitam.</p>
<p>Sintaxe narrativa: a sequência estabelecida contribui com a ideia de um formato narrativo, assim como o presente em programas televisivos de variedades. Por meio de uma pequena inserção a imagem da personagem é apresentada ao espectador, em seguida seu “programa” se inicia com a exibição da vinheta do canal (cada usuário pode possuir seu próprio canal no <i>YouTube</i> no qual ficam armazenados todos os vídeos postados). A trama se inicia com a leitura do dilema vivido por Renata, logo em seguida a personagem principal dá sua opinião sobre o caso e solicita a participação de alguém não envolvido na relação de Renata, mas que age da mesma forma com sua mulher (assim como nos programas televisivos em que há plateia e essa participa das discussões no palco). Após a participação de Renata e Rafael (por telefone) em que ambos opinam sobre a situação vivida pelo outro, a protagonista faz um pronunciamento final sobre os dois casos e que assume um caráter moralizante.</p> <p>A narrativa pode ser estruturada da seguinte forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Situação inicial/Início – apresentação da vinheta e leitura da história vivida por Renata; • Desenvolvimento: participação de Renata e Rafael por telefone e discussão dos problemas; • Situação final/fecho: conclusão moralizante feita pela protagonista; reapresentação da vinheta; cena final em que a personagem está sentada no sofá em uma posição mais relaxada e observa seu telefone celular abraçada ao seu cachorro que depois muda de posição.
<p>Caracterização da personagem principal (pose): maturidade; sinceridade</p> <p>O nome da personagem Acid Girl ou Garota Ácida revela que a jovem é alguém que pretende se diferenciar das outras pessoas, fazendo isso por meio de seu posicionamento crítico frente às problemáticas discutidas na narrativa. Sem meias palavras ou eufemismos, a garota diz o que pensa da situação vivenciada pelas personagens envolvidas na trama.</p>
<p>Características de edição</p>
<p>Efeitos de edição: são facilmente identificáveis dois efeitos de edição: os cortes entre as cenas e a criação da vinheta (exibição em preto e branco) que utiliza a técnica de composição conhecida como <i>stop-motion</i>.</p>
<p>Composição das cenas principais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sons incidentais: música da vinheta do canal no início e ao final do vídeo.

- Legenda: o primeiro personagem que participa da narrativa por telefone é identificado no rodapé da imagem – “Jean (amigo da Acid) ao telefone). A conversa por telefone com Renata e Rafael, embora seja audível, é transcrita em português no rodapé da imagem.
– Vinheta (texto): “Acidez feminina/ com Acid Girl”.

Dados gerais
Identificação – 4E
Título do vídeo: “Pedindo a Renata em Casamento. 08/04/2012 ”
Data de <i>upload</i> : 09/04/2012
Data de <i>download</i> : 18/04/2012
Nome do usuário: trajas0007
Duração: 00:09:28
Número de visualizações: 6202039
Perfil: Performance
Elementos de estória
Personagens: namorado e Renata (personagens principais); pai de Renata (personagem secundário).
Fios de estória (ações principais): Namorado de Renata informa a data comemorativa do dia e anuncia a surpresa que fará à namorada; chega à casa da namorada; explica e inicia a brincadeira (caça ao ovo de páscoa); Renata segue cada pista até encontrar o ovo de chocolate com o pedido de casamento; Renata aceita e os noivos se abraçam; fotos do casal exibindo a aliança em suas mãos.
Trama principal: caça tesouro ao ovo de chocolate em que há o pedido de casamento.
Tema: pedido de casamento.
Objetos: Função principal: <ul style="list-style-type: none"> • ovo de chocolate: a busca pelo ovo de páscoa também representa a aproximação com o objetivo da brincadeira estabelecido pelo namorado, o pedido de casamento. • Alianças: símbolo do matrimônio, da união conjugal. Ao colocarem as alianças, fica explícito que o pedido foi aceito. <p>Função auxiliar de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contextualização da trama principal: pistas deixadas em objetos, em um animal e em utensílios domésticos; • Identificação do espaço: a trama se desenvolve em vários ambientes, mas, principalmente, no interior da casa de Renata. As personagens transitam por vários espaços, como: sala, cozinha, quintal, lavanderia; identificados pelos utensílios domésticos típicos de cada ambiente (fogão/cozinha; máquina de lavar/lavanderia; televisão/sala de estar; vasos de plantas/quintal).
Lugares: a estória se desenvolve, principalmente, no interior da casa de Renata.
Cena: Dramática – as ações são motivadas pela caça ao ovo, culminando com o pedido surpresa de casamento.
Recursos de narrativa
Narrador: narrador personagem. O narrador da estória é o namorado de Renata, apenas nos momentos finais do vídeo que o pai de Renata assume a filmagem. No entanto, em algumas cenas (00:05:44, por exemplo) é possível identificar a presença de uma segunda câmera que filma a reação das três personagens em cena. Sendo a participação do namorado mais constante será definido o tipo de narrador a partir do ponto de vista adotado por ele, ou seja, narrador personagem. Ponto de vista adotado na narrativa é o do namorado; a trama é apresentada a partir de sua perspectiva. Movimento de câmera: câmera dinâmica – foco nas ações de Renata (primeiro plano). Ao seguir Renata em sua busca, o narrador também insere o espectador na “caçada”, observando de perto cada nova pista encontrada e as reações da personagem. Essa aproximação com espectador deve-se em grande parte a

estória ser narrada em primeira pessoa (quase totalidade do vídeo); o espectador vê por meio dos olhos do narrador.
Progressão temporal : evento fragmentado.
Trucagem: Os preparativos para a “caça ao ovo” são omitidos na narrativa; o espectador também se vê absorto em completo desconhecimento quanto ao que irá acontecer a cada nova cena ou a cada nova pista que é encontrada. Ainda que a proposta de casamento fique explícita para o espectador, tanto no título da narrativa quanto pelo anúncio que o namorado faz no início da estória, a expectativa suscitada no espectador deriva do foco na busca, nas ações e reações de Renata (movimento de câmera, principalmente).
Sintaxe narrativa: A narrativa é construída e narrada de maneira linear: <ul style="list-style-type: none"> • Situação inicial: exposição da trama – o que irá acontecer na estória; • Desenvolvimento: a caça ao ovo – sucessão de dicas até a descoberta final; • Situação final: Renata aceita o pedido – nas cenas finais são apresentadas fotos do casal exibindo as alianças e selando a estória com o tradicional desfecho do “felizes para sempre” dos contos de fada.
Caracterização da personagem principal (pose): romantismo. A pose fica explícita por fatores presentes na narrativa. O primeiro, diz respeito a forma como as personagens chamam umas as outras: “amor”, “amorzinho”. O segundo é a própria surpresa, o carinho e a dedicação do rapaz em planejar um pedido de casamento especial, comovente e marcante na vida de Renata. Afora isso, as cenas finais em que as personagens principais se beijam e se abraçam evidenciam a paixão mútua, a intensidade e a veracidade do amor que sentem um pelo outro.
Características de edição
Efeitos especiais: cortes de edição. A cena em que o casal se abraça e se beija comemorando o compromisso firmado é apresentada em preto e branco (00:08:57).
Composição das cenas principais: <ul style="list-style-type: none"> • Sons incidentais: cada momento da narrativa é embalado por uma música que suscita ou enfatiza emoções no espectador. Assim, o momento da busca, como uma brincadeira descontraída, é marcado por músicas com batidas mais rápidas. No entanto, quando o momento esperado se aproxima (encontrar a última pista com o pedido de casamento), a música rapidamente é substituída por uma trilha típica dos filmes românticos e que marcam momentos clichês, por exemplo, o reencontro e o primeiro beijo. • Legenda: primeira legenda é uma marcação temporal “04-08-2012/Domingo de Páscoa”. Todas as falas das personagens são apresentadas em inglês no rodapé do vídeo. Os preparativos da surpresa não são mostrados, a informação está disponível apenas para o espectador em forma de legenda: “Preparei toda a surpresa sem que ela percebesse. Chegou a hora de pedi-la em casamento. É AGORA OU NUNCA. Vamos ver qual será a reação dela”. Na última legenda, o rapaz comemora aliviado o resultado da surpresa: “UFA!!! Deu certo!!!”.