

# **INTERADORES E NARCISOS TRAVESTIDOS EM IMAGENS DIGITALIZADAS**

Rogéria Eler, FAV-FE-UFG

rogeller@gmail.com

## **Resumo**

O tema discutido neste texto aponta para imagens técnicas, analógicas e digitais, geradas, manipuladas e deslocadas por jovens em contextos virtuais. Tais imagens geram novas possibilidades de criação e de articulações imagéticas conhecidas como construções subjetivas resultantes de vivências contemporâneas.

**Palavras-chave:** Internet, cultura visual, imagens digitais

## **Abstract**

The subject discussed in this text points to technical, analogical and digital images generated, manipulated and dislocated by young people in virtual contexts. Such images generate new possibilities for imagetic creation and articulations which we call subjective constructions resulting from contemporary experiences.

**Key-words:** Internet, visual culture, digital images

O foco de discussão deste trabalho está centrado em imagens digitais produzidas e manipuladas por jovens, geradas por meio de câmeras digitais e celulares, estabelecendo articulações com seu contexto sociocultural. Ao transferir as imagens digitais para o micro-computador, os *interadores* - indivíduos que interagem como atores e não apenas espectadores - utilizam programas de edição de imagens fixas e em movimento para configurá-las com o intuito de inserí-las em ambientes da *Internet*, possibilitando a visualização dessas imagens por um número cada vez maior de pessoas.

Esses indivíduos, agentes dessas práticas, são adolescentes que encontraram um meio de unir o contexto escolar às suas vivências; são navegadores de um ambiente virtual denominado *ciberespaço*<sup>1</sup>. O que se faz relevante, nesta pesquisa, são as visualidades percebidas, apreendidas e assimiladas, as relações que se estabelecem com elas, elaboradas ou não quando editadas, efêmeras ou não. A escolha é a prerrogativa do que vai ser considerado hábil para ser inserido no ambiente da *internet* e as “impressões digitais” marcadas nesse processo que se caracterizam como narrativas subjetivas revelando momentos do indivíduo *interator*, práticas cotidianas lançadas no universo global.

Tanto a subjetividade, ou seja, as vivências próprias do sujeito, quanto o seu cotidiano, que perpassa seu contexto idiossincrático, são

processos ímpares e essenciais nas construções epistemológicas que se configuram no foco desta pesquisa, pautadas em vivências de sujeitos ativos em relação às novas mídias contemporâneas.

Tais processos são passíveis de uma tentativa de compreensão a partir do cotidiano desses sujeitos, através da possibilidade de reflexão sobre esses fenômenos emergentes, com ênfase nas subjetividades e nos olhares alternativos sobre comportamentos humanos neste terceiro milênio.

As identidades desses sujeitos agentes da cultura contemporânea estão no devir de um processo conhecido como “globalização”, fenômeno que tem deslocado identidades culturais através de um complexo de escala global que atravessa fronteiras nacionais (HALL, 2005), integrando e conectando comunidades e organizações em novas e diferentes contigüidades, tornando o mundo mais interconectado.

Tais impactos tecnológicos sobre as subjetividades e o cotidiano dos indivíduos chegaram a ser considerados por autores como Pires (2007), de a “Narcose de *Narciso*”. Numa referência à vaidade, *narcisismo* é a palavra que descreve a paixão por si mesma e sua origem está em “Narciso, mito grego descrito por *Ovídio*, em *Metamorfoses*”. Esse personagem era um jovem e belo rapaz que rejeitou a ninfa *Eco*. Como punição, foi amaldiçoado, apaixonando-se por sua própria imagem refletida na água. O significado da palavra “narciso vem do grego *narcosis*; narcose no dicionário significa um sono provocado por drogas ou anestésicos” que levam o paciente a um estado de diminuição dos reflexos. “A narcose é definida como o adormecimento causado pelo uso de narcótico, que altera a percepção de si e dos outros”. Essa relação aponta para uma cultura com tendências comportamentais de auto-exibição e vaidade, portanto *narcísica*. (PIRES, 2007 p. 1).

Maria de Fátima Burgos ressalta o impacto que as novas tecnologias têm causado sobre os sentidos e as faculdades cognitivas dos seres humanos, ‘chegando a considerá-las a narcose de Narciso’. Assim como Narciso os homens têm-se “deixado entorpecer e fascinar por qualquer extensão de si mesmos em qualquer material que não seja o deles próprios” (BURGOS, 2002, p.1).

O *Orkut* tem este perfil narcótico *narcisista*. É uma rede social filiada ao *Google*<sup>ii</sup> criada em 22 de janeiro de 2004 com o objetivo de ajudar seus membros a estabelecer novas amizades e manter relacionamentos. Seu nome deriva do nome do projetista chefe, *Orkut Büyükkökten*, engenheiro turco do *Google*. Tais sistemas, como esse adotado pelo projetista, também são chamados de redes sociais ou redes de relacionamentos (SIMÕES, 2001 p.1).

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

Ao visitar uma página no *orkut*, o *navegante* adentra um espaço onde o usuário revela informações e preferências pessoais e as socializa com outros através de recados, os *scraps*, que são digitados e enviados a um amigo/usuário do mesmo ambiente.

Na página, há espaço para inserção de fotos que são automaticamente distribuídas em álbuns para criação de um perfil contendo informações pessoais. Há também um espaço para salvar *vídeoclips* preferidos migrados de outros sites, dentre os quais, o *youtube*, que abriga e disponibiliza ao público vídeos profissionais e amadores, todos de curta duração.

O *youtube* surgiu em fevereiro de 2005 em uma garagem em *San Francisco*, como resposta à dificuldade encontrada por dois amigos, Chad Hurley e Steve Chen, para compartilhar arquivos de vídeo. Assim, através de suas experiências de trabalho nesta área, desenvolveram uma forma mais fácil de transitar com vídeos pela *internet*.

Atualmente inúmeros são os usuários que exibem “*a marca de 100 milhões de visitas por dia*”. O *youtube* se popularizou tanto que os interatores postam cerca “de 65 mil novos vídeos e detém 46% de participação de mercado dos vídeos on-line” (G1 Tecnologia, 2006, p. 1).

Dentre tantos usuários, um número considerável está nesta esfera que temos discorrido, através de vários espaços na Rede. Muitos jovens têm captado imagens de seus celulares e câmeras digitais e editado jogando no *youtube*. Postando ali, eles podem inserir seus vídeos em veículos que

dialogam com linguagens fílmicas. No *Orkut*, por exemplo, há um link que leva o usuário a postar seus vídeos preferidos. Em geral, dentre os mais usados, estão os *clips* musicais e os vídeos de produção amadora, gerados a partir de câmeras digitais e ou celulares digitais.

Essas imagens refletem indivíduos e suas relações cotidianas, conhecimentos prévios de vivências sociais, culturais e familiares que norteiam e regem seu dia-a-dia. Cada um deles, portanto, apresenta de forma diferenciada, mais ou menos explícita, suas preferências ou expectativas em relação a elas, através de poses, posturas e atitudes num espaço onde todos se expõem sem receber reprimendas, censuras ou retaliações.

Um dos exemplos é o da jovem na foto da imagem 1 que aciona a máquina em disparo automático, corre e se posiciona para a foto. Podemos perguntar que vivências prévias influenciam a construção da pose, que referências de conteúdos escolares, aprendidos ao longo de seus estudos, ou de suas vivências familiares?



Imagem 1 – pose para máquina no automático.  
Fonte: [www.orkut.com.br](http://www.orkut.com.br)

Enquanto isso, outros compartilham diferentes preferências estéticas e visuais, e esse fato, no ambiente da *internet*, vai configurando a formação de tribos específicas.

Outro exemplo, portanto de grupos, está entre jovens que modificam seu perfil, sua imagem, “travestindo-se” para se fotografarem e se exibirem no *orkut*. Nesse caso, quase sempre como “sombrios e maus garotos”, como é o caso do adolescente da imagem 2.



Imagem 2

Fonte: [www.orkut.com.br](http://www.orkut.com.br)

As questões levantadas nestes exemplos reforçam, através de elementos visíveis, a constatação do trânsito de imagens e suas especificidades dentro de uma cultura cibernética.

Nestas abordagens, encontramos elementos que norteiam esta pesquisa como “formas culturais vinculadas ao olhar denominadas de práticas

de visualidades e o estudo amplo de artefatos visuais que vão mais além dos reconhecidos e apresentados nas instituições de arte” (HERNÁNDEZ, 2005 p. 13).

Observando as linguagens contemporâneas, portanto, Hernández (2005) destaca as mudanças no papel das “máquinas da visão”:

...Tem-se produzido uma mudança substancial no papel das 'máquinas da visão'. Sobretudo devido a extensão e popularidade das máquinas analógicas e digitais, em especial as mediadas pela televisão, junto ao advento das tecnologias produtoras de imagens virtuais – sobretudo as distribuídas através da *internet* – que tem aberto um campo de investigação e interesse sobre as imagens em relação aos meios de produção da visão (p. 16).

Este fenômeno cuja prerrogativa são os meios digitalizados, tem avançado sobremaneira nas sociedades contemporâneas. É de interesse da cultura visual, como área de conhecimento, os acontecimentos visuais em que o *interator* perscruta caminhos que assinalam subjetividades e escolhas alternativas nas suas construções imagéticas.

Neste trabalho, as reflexões apresentadas resultam de pesquisa em andamento, com foco nas vivências culturais imagéticas propiciadas pelas interações de jovens estudantes no ambiente da *Internet* e nas relações que a escola tem estabelecido, ou não, com essa dimensão da cultura contemporânea. Esta pesquisa tem como objetivo registrar e discutir as vivências que transitam em uma realidade virtual configurando uma prática recorrente de um comportamento crescente na contemporaneidade.

O foco deste trabalho está no trânsito ou fluxo de imagens produzidas por adolescentes no contexto escolar, propiciando o estudo de questões da cultura visual em percepções do cotidiano e no reflexo de fenômenos emergentes que se revelam através das subjetividades e olhares alternativos que se configuram de forma crescente no comportamento dos sujeitos e suas idiosincrasias através das linguagens contemporâneas.

## Notas

---

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

<sup>ii</sup> Larry Page e Sergey Brin, os fundadores da Google, em 1995 foram colegas da Universidade de Stanford, nos Estados Unidos. Conquistaram o desafio da obtenção de dados relevantes em grandes quantidades de informações. Em outras palavras: a busca. Em 1998 encorajados receberam o patrocínio de David Filo, fundador do portal *Yahoo*, com um cheque que estava endereçado à Google Inc (que ainda não existia). Larry e Sergey foram obrigados a formalizar a empresa. A primeira sede foi uma garagem. No final do ano, o sistema de busca já respondia a 10.000 requisições por dia.

## Referências

ALVES-MAZZOTTI, A. J.; GEWANSZDNAJDER, F. **O método nas ciências naturais e sociais**: pesquisas quantitativas e qualitativas. 6. ed. São Paulo: Pioneira, 2004.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: PP&A, 2005. HERNANDEZ, Fernando. De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual? **Educación & Realidade** 30(2): 9-34, jul/dez 2005.

LEMONS, Maria A. B.; WINCK, João. **A Internet educa?** Disponível em: <http://click.adbrite.com/mb/click.php> Acesso em: 08/06/2007.

FABRIS, A. KERN, M.L.B. (Org.) Imagem e conhecimento. FLUSSER, Vilém. **Sintetizar imagens**. São Paulo: ED USP, p. 320.

## Site visitado

[www.orkut.com](http://www.orkut.com)

**Rogéria Eler Silva** é Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da UFG. É Orientadora de Tutores de Pólos na Educação à Distância no curso de Licenciatura em Artes Visuais (FAV/UFG/CIAR), professora da Secretaria Estadual de Educação e professora substituta na Faculdade de Educação na disciplina Arte e Educação (UFG).

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.  
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.  
This page will not be added after purchasing Win2PDF.