

O UNIVERSO CIBERCULTURAL EM DE PERNAS PRO AR 2

LIDIANNE PORTO MORAES¹

Resumo

De Pernas pro Ar 2 é uma comédia contemporânea brasileira que discute diferentes elementos que merecem ser ressaltados no mundo atual. Por tratar de temas recentes e que detém total relevância de serem salientados, o filme é o nosso objeto de estudo, tendo como problemática do presente trabalho os aspectos da cibercultura presentes nele. Para arguir sobre as questões de interesse da obra, utilizaremos o comentário de Jean-Claude Bernadet em seu blog; e para explicar os conceitos de Cibercultura, nossas referências serão Pierre Lévy e André Lemos. Dentre os objetivos da pesquisa temos: apresentar características da cibercultura, destacar a atualidade do cinema nacional e mostrar o peso das novas tecnologias na sociedade pós-moderna.

Palavras-chave: Cibercultura; Cinema; Comédia brasileira; Novas tecnologias.

Introdução

Estamos vivenciando a abertura de um novo espaço de comunicação e nos cabe explorar as potencialidades deste. A nossa sociedade é regida por regras ditadas por um universo cibercultural, que afetou diretamente o modo de se viver em sociedade. Em outras palavras, “o desenvolvimento dos meios de comunicação – desde as mais remotas formas de impressão até os mais recentes tipos de comunicação eletrônica – foi uma parte integral do surgimento das sociedades modernas” (THOMPSON, 2012, p.25), e também, de sua manutenção.

Neste sentido, faz necessário compreender o impacto do desenvolvimento das novas tecnologias no fluxo de informações e comunicação. Segundo Lévy (1999, p.13), em uma entrevista nos anos 50, Albert Einstein falou que três grandes bombas explodiram no século XX: a bomba demográfica, a bomba atômica e das telecomunicações. E é da bomba das telecomunicações que voltamos o respectivo trabalho.

Dentro da bomba das telecomunicações encontra-se o cinema. A sétima arte surge em 1895, no período Pós-Revolução Industrial², quando os irmãos Lumière inventaram o cinematógrafo³ e posteriormente o utilizaram para projetar a imagem em movimento. A primeira exibição em público foi do filme *A chegada de um trem à estação*.

Ainda conforme Lévy (1999), apesar do cinema fazer parte de uma indústria nada impede

1 Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Goiás. Orientador: Prof. Dr. Alexandre Tadeu dos Santos. E-mail: lidianne.porto@gmail.com

2 A Revolução Industrial, iniciada no século XVIII, na Inglaterra, alterou a vida de milhões de pessoas, tornando o capitalismo um sistema em todo o planeta. Constituindo, primordialmente, no desenvolvimento de novas técnicas de produção de mercadorias (com novas tecnologias) e em uma nova forma de divisão social do trabalho.

3 O cinematógrafo era um aparelho que registrava as “imagens em movimento”. Seu funcionamento era manual, mediante a rotatividade de uma manivela.

de falar dele em uma perspectiva cultural ou estética, considerando também que ele está incluído na cibercultura. Porém, suas narrativas passam por constantes transformações e adaptam-se ao contexto histórico vigente. No entanto, justifica-se falarmos da relação entre a comunicação, neste caso o cinema, e a sociedade.

Comunicação e Sociedade

Comunicação é ação, e ela se dá conforme critérios estabelecidos pela relação entre emissor e o receptor da mensagem, pois ao se falar de comunicação automaticamente referimos a interação. Se não houver interação, não falamos de comunicação, mas sim de informação, embora ambas tenham relação.

Segundo Thompson (2012), em grande parte da história da humanidade, as interações sociais foram face a face. Porém, com o desenvolvimento dos meios de comunicação foram criados novos tipos de interações e de relacionamentos sociais, que não necessitam de compartilharem o mesmo espaço e tempo.

Com o desenvolvimento dos meios de comunicação, a interação se dissocia do ambiente físico, de tal maneira que os indivíduos podem interagir uns com os outros ainda que não partilhem do mesmo ambiente espaçotemporal. O uso dos meios de comunicação proporciona assim novas formas de interação que se estendem no espaço (e talvez também no tempo), e que oferecem um leque de características que as diferenciam das interações face a face. O uso dos meios de comunicação proporciona também novas formas de “ação à distância” que permitem que indivíduos dirijam suas ações para outros, dispersos no espaço e no tempo, como também responderem as ações e acontecimentos ocorridos em ambientes distantes (THOMPSON, 2012, p. 119-120).

Nestes moldes, Thompson (2012) delimita três tipos de interação social na modernidade: interação face a face, interação mediada e quase-interação mediada. A primeira acontece no contexto de copresença, em que os participantes fazem parte do mesmo espaço e tempo, além de ser dialógica; a segunda estende a localização e a temporalidade, e implica o uso de um meio técnico (papel, ondas eletromagnéticas, fios etc.); por fim, a terceira, que é estabelecida pelos meios de comunicação de massa (jornal, televisão, rádio, internet etc.) e possui como diferencial das anteriores, o caráter monológico e a orientação de sua atividade, na qual se dá para um número indefinido de receptores.

O cinema enquadra-se na corrente da quase-interação mediada, embora quando discutimos sobre o filme em que estamos a assistir na sala de exibição, combinamos a interação face a face com a quase-interação mediada, em um processo interativo. O mesmo poderia acontecer se chegássemos em casa e telefonássemos para um amigo para contar o enredo do mesmo.

Para Lúcia Santaella, a configuração das culturas humanas é categorizada em seis grandes eras civilizatórias: “a era da comunicação oral, a da comunicação escrita, a da comunicação impressa, a era da comunicação propiciada pelos meios de comunicação de massa, a era da comunicação midiática e, por fim, a era da comunicação digital” (2005,

p.9)

Adotando a linha de pensamento de Santaella (2005) e de Thompson (1993), o cinema é inerente a um período considerado dominado pela cultura de massas, uma cultura urbana e voltada para o consumo. O veículo está em constante transformação e evolução, assim como a sociedade, conforme a aplicação de novas tecnologias e técnicas.

Por ser uma arte inseparável das inovações tecnológicas, as transformações da linguagem cinematográfica sempre caminham *pari passu* com essas invenções que, no estado da arte atual, encontram-se na incorporação da animação computacional tridimensional e no *frenesi* dos efeitos especiais (SANTAELLA, 2005, p.36).

Fruto de uma era globalizada, o cinema – assim como outros meios de comunicação de massa – cumpre o seu papel, ao atingir o maior número de receptores através de apenas um emissor. A obra de arte perde então a sua aura e massifica-se para o consumo rápido, se tornando propaganda e publicidade, sinal de status social, controle cultural e prestígio político.

Resultado da consolidação de uma sociedade informacional, que é obrigada a moldar-se e a reagir aos novos valores e desafios impostos, a mídia assume também o papel de ferramenta de expressividade artística - sendo que não sabemos afirmar se ela é legitimamente uma ferramenta ou apenas um meio.

Entretanto, a onipresença e o poder potencial dos meios de comunicação passam a ser estudados e questionados, já que “as novas formas de aprendizado, as novas percepções, os novos saberes, as novas ocupações são ditadas pelos dispositivos tecnológicos” (SANTOS, 2009, p.1). Isto quer dizer que as relações e a vida social passam a serem condicionadas pela tecnologia.

Segundo Covaleski, a linguagem cinematográfica articula-se para proporcionar ao espectador consumir algo intangível – possível pela exploração da técnica - mas que é carregado de significação e simbolismo, como os sonhos. “Sonhos que a indústria cinematográfica e o capitalismo transformaram em bens de consumo. Modas, valores, padrões; tudo que pode ser oferecido ao público por meio dos artifícios que a obra fílmica suporta” (2009, p.71).

Ainda, segundo Edgar Morin (2001), tudo que pode ser consumido é apropriado pela cultura de massas, e o cinema sabe desfrutar deste recurso muito bem. Quando um filme, como *De Pernas pro Ar*⁴, atinge um sucesso de público, isto se dá pelo processo de sincretismo entre o real e o imaginário, ou como diria Covalesky, pela realização dos sonhos.

Decorrente disto, a cultura de massas conseguiu proporcionar a aproximação entre a cultura erudita e a cultura popular, antes separadas em meios polares quase que totalmente opostos. Agora são entrelaçadas e dispostas nos produtos da cultura contemporânea, expostos nos veículos midiáticos.

Embora não possamos falar de uma democracia da arte e da cultura, tendo em vista que a decisão do que vai ou não ser massificado seja tomada por seletos grupos, que seguem a perspectiva

4 *De Pernas pro Ar* somou R\$31, 4 milhões de bilheteria e foi visto por 3,5 milhões de espectadores. Dois anos depois, seu sucessor *De Pernas pro Ar 2* atingiu a marca de R\$50,3 milhões arrecadados, com público de 4,8 milhões.

do lucro, a internet permite outros caminhos. Ela abre a oportunidade para novos negócios, no qual se inserem a produção independente e a mídia alternativa.

Em síntese, esta é a “fase em que a eletricidade imprime novos ritmos, novas instâncias de participação e de deveres” (SANTOS, 2009, p.3). Segundo Santos, esta cultura jamais pode ser avaliada sem levar em consideração as influências que exercem os dispositivos eletrônicos e digitais perante ela. Pois, como diz Lévy (1993, p.14), “não há nenhuma distinção real bem definida entre o homem e a técnica, nem entre a vida e a ciência [...]”.

Para comprovar a citação anterior basta analisarmos a humanidade, que passou a ter seus hábitos modificados pelos mais diversos dispositivos tecnológicos. As relações sociais se dão como extensão das virtuais; temos amigos do Facebook, mas nem conversamos com o vizinho; as viagens precisam ser registradas e as fotos compartilhadas na rede social; os aplicativos e jogos surgem como febres, como é o caso do aplicativo Pokémon Go na vida dos jovens; dentre tantos outros exemplos.

Em um “mundo plugado” – termo de Santaella – é quase que obrigatório o diálogo entre áreas, a convergência. Convergência que não se limita apenas ao processo tecnológico, mas a uma transformação cultural, em que os consumidores são incentivados a ir em busca de novas informações e a partir destas realizar conexões com conteúdo de mídias dispersos.

Dentro de uma perspectiva semelhante, falamos também da hibridização ou da mistura de meios, e das formas de comunicação e cultura. O cinema é o melhor exemplo disso, ao utilizar conhecimentos de fotografia, de arte, da música, do teatro, da literatura, das ciências em geral. E, para Santaella, a hibridização foi desenvolvida com o surgimento da cibercultura e é o que discorreremos no próximo tópico.

A cibercultura e as novas tecnologias

A metáfora do impacto das tecnologias é algo questionável para Lévy (1999, p.21), pois seria como se as comparássemos a um projétil, e a sociedade e a cultura a um alvo vivo. Nestas circunstâncias, seria como associá-las a comunicação na teoria hipodérmica, conhecida como teoria da bala mágica, no qual o seu emissor era puramente passivo.

Defender que a tecnologia é autônoma, é desconsiderar que ela cresce e se consolida em um ambiente social, no qual há atividades humanas, que são fruto das interações entre: “pessoas vivas e pensantes; entidades materiais naturais e artificiais; ideias e representações” (LEVY, 1999, p.23).

Ao invés de pensar no seu impacto, vamos analisá-las como produtos de uma sociedade e de uma cultura. Sendo então fruto do trabalho de diversos atores humanos “que inventam, produzem, utilizam e interpretam de diferentes formas as técnicas” (LEVY, 1999, p.23); técnicas que carregam por trás de si inúmeros significados.

Dentro do contexto das novas tecnologias, surgem dois termos: o ciberespaço e a cibercultura. “O ciberespaço (que também chamarei de ‘rede’) é o novo meio de comunicação que surge da

interconexão mundial de computadores” (LEVY, 1999, p.17). A nomenclatura vai além da infraestrutura material de comunicação digital, abrigoando o universo de informações que alimentam o espaço. Quanto a cibercultura, trata-se do “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (ibidem, p.17).

Para Lemos (2013, p.99), “embora a expressão deva muito a cibernética, não é, no sentido exato, correlato a esta ciência. Antes, a cibercultura surge como os impactos socioculturais da microinformática”. O assunto vai além da questão tecnológica, mas sim por uma atitude, no final dos anos 70, que recebendo influências da contracultura americana voltou-se contra o poder tecnocrático.

A cibercultura forma-se, precisamente, da convergência entre o social e o tecnológico, sendo através da inclusão da socialidade na prática diária da tecnologia que ela adquire seus contornos mais nítidos. Não se trata, obviamente, de nenhum determinismo social ou tecnológico, e sim de um processo simbiótico, onde nenhuma das partes determina impiedosamente a outra (LEMOS, 2013, p.90).

A cibercultura é então uma nova forma de cultura, na qual há novas formações sociais: aqui as identidades mudam e passamos de identidades para identificações. Outro fato a ser considerado é de que a condição na vida cibercultural é da vivência em tribos, somos articulados por grupos e interesses: o grupo da escola, o grupo do trabalho, o grupo da família, o grupo dos amigos; e, em cada um destes, desenvolvemos um eu e uma projeção.

A sociedade encontra-se aqui condicionada pela técnica, mas não determinada por ela. Paul Virilio (1977) diz que Dromocracia cibercultural (*dromos*, prefixo grego que significa rapidez) é o nome dado a nossa época, a fase planetária do capitalismo articulada pela velocidade das redes digitais.

A realidade virtual é outro cenário possibilitado apenas por esse novo mundo. E ela fascina porque, ao mesmo tempo, reúne a tecnologia, o intangível e o potencial, que se manifestam na experiência da imersão.

A RV é um ambiente simulado que permite interações, onde os usuários recebem estímulos corporais. O corpo real migra para um mundo de pura informação. Assim, as tecnologias da RV nos permitem não só olhar uma paisagem, por exemplo, mas experimentar uma interação tátil, como se estivéssemos dentro de um novo mundo. Como nos explica Rheingold, “enquanto o cinema mostra a realidade ao público, o ciberespaço dá um corpo virtual, um papel a cada um. A imprensa e o rádio falam, o teatro e o cinema mostram, o ciberespaço incorpora (‘embodies’)” (LEMOS, 2013, p. 157-158).

O ciberespaço apresenta-se como um dos instrumentos privilegiados da inteligência coletiva, pois é através dele que as instituições de ensino puderam criar o ensino a distância (EAD). Também é graças a ele que nós, pesquisadores, podemos compartilhar com todo o mundo os textos, artigos, vídeos e imagens; participar de eventos via videoconferências; dentre tantos outros pontos positivos

e negativos.

Segundo Lévy (2007), os seres humanos possuem a inteligência acumulada por suas vivências, e esta serve como um meio de interação social, sendo capaz de criar uma democracia real e uma inteligência coletiva. Ainda segundo o autor, esta democracia só é possível devido a existência de um universo cibercultural, em que permite que os conteúdos sejam disseminados mediante os meios de comunicação e compartilhados na internet.

Tecnologia, velocidade e intensidade são vetores da cibercultura. Sendo assim, quem os domina detém o poder. Há também nesta cultura a velocidade e intensificação das relações sociais, já que velocidade é sinônimo de dinheiro. Logo, é preciso se adequar a constante mutação e aceleração do ritmo do trabalho e da vida em sociedade, ou sentiremos deslocados.

O espaço virtual tornou nossa existência mais complicada, e a forma de agregação social é possibilitada pela mobilidade. A tecnologia se vincula a vida social, a vida comum e a política, caracterizando a dificuldade em distinguir o privado do público. As tecnologias em rede passam a ser uma nova forma de vermos o mundo.

No entanto, no caminho de uma era social em que o domínio da técnica (saber fazer), a mutação do tempo e do espaço, e de certa forma, o vício pelo trabalho se faz presente, *De Pernas pro Ar 2* é uma boa referência para explanamos os elementos da cibercultura presentes na obra.

De Pernas pro Ar 2: uma análise de seu universo cibercultural

De Pernas pro Ar 2 se faz presente em um novo momento do cinema nacional, em que as tecnologias imperam. Com exibição e distribuição da Telecine, rede pertencente a GloboSat, o longa foi exibido no cinema, na televisão e na internet (via *on-demand*). O filme foi o primeiro a ser projetado via satélite no Brasil. Ele foi projetado, simultaneamente, em duas sessões especiais para convidados: uma no Rio de Janeiro, no Cine Carioca, e outra em Santos, no Cine Roxy⁵.

Alice Segreto (personagem interpretada por Ingrid Guimarães) é sócia de uma rede de sexshops, a outra dona do empreendimento é Marcela (papel exercido por Maria Paula). Viciada em trabalho, ela sofre uma crise de estafa pelo excesso de trabalho, o que leva o marido a ser obrigado a interná-la em um *Spa*. Neste momento, surge a oportunidade de expansão do negócio em Nova York. A atriz se desdobra e com variados recursos e muitas trapalhadas consegue realizar o seu sonho.

Com cenas gravadas em Nova York, a cidade mais populosa dos Estados Unidos, o filme expressa uma grande característica da cibercultura: a vida na cidade, nos grandes centros urbanos. Diferentemente da sociedade antiga, predominantemente rural, a vida social na cultura contemporânea é influenciada pela Revolução Industrial, na qual os modelos de negócio são baseados na tecnologia e existe um êxodo urbano.

O filme traz muitos elementos que comprovam o que dizemos. A primeira cena mostra a

⁵ Fonte: <http://redeglobo.globo.com/filmes/noticia/2015/03/confira-algumas-curiosidades-sobre-comedia-de-pernas-pro-ar-2.html>.

gravação de um vídeo da personagem Alice criança (interpretada por Kíria Malheiros) relatando o seu sonho: ser rica, famosa, ter uma fábrica de brinquedos e ser conhecida no mundo inteiro. E foi a cibercultura e o ciberespaço que permitiram isto: a construção de uma história em imagens e a projeção dela para outras pessoas.

O cenário global atual afetou a rotina, se tornando altamente corrida; o trânsito, em todos os sentidos; e também os modelos de negócios, tendo hoje todos os tipos e segmentos. Com a Revolução Informacional e a Cultura Cibernética novas profissões surgiram, como é o caso do audiovisual e do analista de redes sociais, e também se desmistificou o preconceito com o sexo, popularizando-se uma indústria.

Dentro da indústria do sexo, encontra-se o sex shop. Os brinquedos criados pelo segmento têm pilha, bateria, em síntese energia, e suas vendas ocorrem também no espaço virtual (ciberespaço). Possibilitando assim, a mundialização do mercado de sex shop. Outra característica importante é a privacidade e a comodidade, você não precisa se deslocar e nem se expor, o produto chega até você.

Apesar de muitos pontos positivos, a cultura cibernética trouxe problemas e o filme expõe alguns. A proliferação das tecnologias de informação e a disseminação dos meios de comunicação, tornou as pessoas dependentes de seus dispositivos (celulares, computadores, videogames etc.). Ademais, outras doenças disseminaram-se, como o vício em limpeza, a ansiedade, a compulsão sexual e o déficit de atenção.

O domínio do celular na vida da personagem principal é destacado em vários momentos. Em um deles, nos pouco mais de trinta minutos, Ricardo (Eriberto Leão) e Alice (Ingrid Guimarães) saem correndo e vão aos tapas para poder utilizar o celular de um carroceiro que passa perto do *Spa*. Porém, no local há um *hacker*, Leozinho (Wagner Santisteban), que consegue qualquer aparelho para os que lhe pagarem.

O personagem em questão é um representante central da era cibernética, assim como Juliana Tavares (Tatá Werneck) que chora por sentir falta de seu “ente querido digital”, expressão utilizada pela personagem para designar o Facebook. No diálogo, Juliana continua questionando a sua ausência no mundo virtual, o tempo em que não compartilha nada, a quantos amigos carentes esperam para serem adicionados, os eventos que não pode comparecer e os aniversários que não sabe de có.

De Pernas pro Ar 2 trata de temas atuais, de uma vida concebida e mantida no universo da cultura contemporânea, da mulher moderna e das angústias desta geração, como arguiu Jean-Claude Bernadet:

De Pernas Pro Ar 2 é um filme atual que trata de problemas que angustiam boa parte da classe média como: o trabalho da mulher, a relação da mulher que trabalha com o marido, os filhos e a casa, o stress da mulher executiva que estressa os homens, o péssimo estado da telefonia celular no Brasil e também o celular como adição, a exportação de produtos brasileiros, etc. Se o filme não abordasse comicamente questões do seu interesse, o público não teria sido tão numeroso (BERNADET, 2013).

Contemplamos assim uma proposta de elucidação de objetos, elementos e características da cultura imersa, que surge na convergência midiática, e a apresentamos numa obra fílmica. Afinal, está em pleno processo a cibercultura e a sociedade se molda a ela, colocando em questão a mulher moderna, a relação da sociedade com os novos papéis criados por esta cultura e os desafios impostos. É uma construção social e os desdobramentos dela que garantem a manutenção da vida social.

Considerações Finais

Cibercultura é um termo empregado ao se referir a cultura contemporânea, a cultura da mídia. A mídia em seu sentido mais amplo, um meio que utilizamos para nos relacionar em sociedade: ler, escrever, interagir, compartilhar informação, produzir conteúdo etc. Esta é uma cultura imersa, que surge da convergência midiática e possibilita a circulação planetária.

Neste novo modelo social, temos produtores de conteúdo que interagem no meio virtual e criam uma inteligência coletiva. A inteligência coletiva, como o próprio nome diz, depende do grupo, não sendo apenas resultado das experiências, sensações e saberes de apenas um ser. Sendo assim, consideramos que a era da cibercultura é mais democrática, por permitir mais interação.

No entanto, se falamos de cibercultura obrigatoriamente falamos de ciberespaço, que é todo uma “teia” criada na rede. Nós, jovens, somos a geração mais afetada pelo ciberespaço: os relacionamentos, o trabalho, os estudos, tudo está interligado pelo espaço. A memória também acaba estendendo para o plano das nuvens, e de certa forma cria-se uma dependência da tecnologia.

Buscar compreender este universo cibercultural desconsiderando a sociedade vigente chega a ser um projeto ilusório, pois cultura e sociedade não se dissociam. Nestes aspectos, a sociedade moderna é altamente influenciada pelas novas tecnologias e valores criados pelo capitalismo, além de ser criada no berço da cultura de massa.

A sétima arte, o cinema, faz presente na cultura de massas e difunde comportamentos do mundo social em que se insere. *De Pernas pro Ar 2* é uma comédia atual que aborda questões de interesse comum, como os problemas da mulher moderna, e por isso foi escolhido como objeto de estudo do presente trabalho.

Ao retratar um novo modelo de empreendedorismo, o vício pelo trabalho, além da dependência pela tecnologia, o longa-metragem ressalta alguns dos elementos da cibercultura que estão presentes na vida do espectador comum. A breve análise fílmica voltou-se em elencá-los para destacar o impacto na vida social.

REFERÊNCIAS

ARTHUSO, Raul. **Jean-Claude Bernardet** e as comédias. Disponível em: <<http://revistacinetica.com.br/home/jean-claude-bernadet-e-as-comedias/>>. Acesso em 19 ago. 2014.

COVALESKI, Rogério. **Cinema, publicidade, interfaces**. Curitiba, PR: Maxi Editora, 2009.

LEMOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2013.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2007. 212 p.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999. 260 p.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX**: necrose. 9 ed. Tradução Agenor Soares Santos. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001, 208 p.

SANTAELLA, Lucia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

SANTOS, Goiamérico Felício Carneiro dos. (2009) **Intensidades Sinestésicas**: Convergências de sensações, saberes, linguagens na cultura midiática. In: Anais do I Seminário de Epistemologia e Pesquisa em Comunicação. São Leopoldo: Unisinos. v.cd. p.s/n.

THOMPSON, John. **A mídia e a modernidade**: uma teoria social da mídia. Trad. Wagner de Oliveira Brandão. Petrópolis: Vozes, 2012.

VIRILIO, Paul. **Vitesse et politique**. Paris: Galilée, 1977.