

**ENTRETENIMENTO E VIDA COTIDIANA: NARRATIVAS E CONSUMO**  
**ENTERTAINMENT AND EVERYDAY LIFE: NARRATIVES AND CONSUMPTION**Laura CÁNEPA<sup>1</sup> e Tiago MONTEIRO<sup>2</sup>

O episódio é verídico e ocorreu há cerca de cinco ou seis anos em uma instituição de Ensino Superior do Rio de Janeiro. Ao receber como proposta de atividade a elaboração de um texto de viés opinativo sobre artefatos audiovisuais de livre escolha, um dos alunos matriculados na turma ergue timidamente o braço e pergunta se poderia escrever seu ensaio sobre o (então) mais recente episódio da franquia de ação hollywoodiana *Velozes e Furiosos*. Algo no entendimento daquele aluno a respeito da proposta de avaliação parecia desautorizá-lo a escolher, como objeto de um trabalho acadêmico, um título cinematográfico pouco afeito aos tradicionais cânones audiovisuais que costumam pautar os currículos das faculdades de Cinema, Comunicação, Produção Cultural e afins.

Esta postura, por sua vez, é bastante reveladora do modo como o entretenimento, suas vertentes e seus formatos vêm sendo abordados no contexto acadêmico brasileiro. E se, hoje, o cenário parece menos desabonador do que há duas, três décadas – quando a simples sugestão de qualquer tema de pesquisa situado neste âmbito dificilmente encontraria amparo institucional ou mesmo de referencial bibliográfico em língua portuguesa para ser desenvolvido – ainda há inúmeras veredas a serem exploradas nos

---

<sup>1</sup> Tiago José Lemos Monteiro é Doutor em Comunicação pelo PPGCOM-UFF (2012), Mestre em Comunicação e Cultura pela ECO-UFRJ (2006) e graduado em Comunicação Social (Radialismo) pela mesma instituição (2004). Professor do Bacharelado em Produção Cultural e da Pós-Graduação Lato Sensu em Linguagens Artísticas, Cultura e Educação do IFRJ – Nilópolis, onde é responsável pelo Núcleo de Criação Audiovisual (NUCA). Em 2017, concluiu estágio pós-doutoral na Universidade Anhembi Morumbi, sob supervisão da professora Laura Cánepa.

<sup>2</sup> Laura Loguercio Cánepa é jornalista e pesquisadora de cinema. É Doutora em Mídias pelo IAR-Unicamp (2008), Mestre em Ciências da Comunicação pela ECA-USP (2002) e graduada em Jornalismo pela FABICO-UFRGS (1996). Concluiu, em 2014, Pós-Doutorado no Departamento de Cinema, Televisão e Rádio da ECA-USP. Atualmente, atua como Docente e Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi.

domínios mais profundos da cultura midiática nacional, tanto nos termos de sua própria produção quanto no que concerne aos modos de apropriação de matrizes e conteúdos internacionais/globais por agentes locais.

A própria etimologia da palavra *entretenimento* – ou, antes, o significado preferencial que lhe foi atribuído – parece ter fomentado tais perspectivas pouco simpáticas às complexidades do tema. *Entreter* vem do latim *entretener*, que tanto pode significar “manter junto” quanto “manter entre”, com a segunda acepção denotando uma ideia de estado em suspensão ou intermediário que, no extremo, transmitiria uma impressão de imobilidade, de estagnação, de quase paralisia. Quem “está entre”, desfrutando de uma particular condição de liminaridade, nem pertence ao lugar de onde se vem, e nem ao lugar para onde se dirige. Flutuando entre dois polos de sentido, resta ao indivíduo *entretido* agarrar-se ao que é instável, ao que é efêmero. Não havendo solidez ou certeza no espaço-limbo do entretenimento, tudo se torna frugal, superficial, anódino demais para efetivamente constituir um propósito em si – este só poderia existir “lá” ou “cá”, nunca “no meio”.

Toda uma tradição teórica apocalíptico-crítica se desenvolveu a partir desta premissa, e ela tanto mais encontrou terreno fértil para florescer no âmbito acadêmico quanto mais os contextos culturais, midiáticos e populares-massivos locais pareciam favorecer o desenvolvimento de perspectivas analíticas que fossem capazes de desvelar os mecanismos de alienação ou opressão em vigor. Na América Latina, por exemplo, a herança frankfurtiana nos estudos sobre entretenimento (entretanto ainda não nomeados dessa forma) só perdeu força a partir da segunda metade dos anos 1980 em diante, quando os ecos tardios do legado dos Estudos Culturais britânicos se fizeram ouvir também em terras brasileiras. E por mais que a versão latino-americana dos Estudos Culturais tenha sido pródiga em preservar (ou traduzir) quaisquer componentes críticos presentes na matriz britânica ao lidar com temas e problemáticas locais (algo que nos Estados Unidos não raro derivou para uma celebração acrítica e eufórica do potencial libertador e transgressor do entretenimento), também aqui a guinada culturalista se mostrou hábil na consagração de alguns excessos, no mais das vezes diretamente proporcionais aos silenciamentos históricos impostos aos objetos de eleição, ou ao caráter obscuro, de acesso restrito ou deslegitimado destes.

Nem apocalípticos, nem integrados, os artigos reunidos neste dossiê encontram-se pautados por alguns pressupostos comuns, curiosamente identificados a partir da montagem dialética entre os trabalhos selecionados, ou seja, sem qualquer tipo de diretriz editorial preestabelecida: em primeiro lugar, nota-se um esforço de busca por uma espécie de terceira margem crítica, que sem desconsiderar a orientação mercadológica de determinadas iniciativas, também consegue enquadrá-las como artefatos carregados de potência, muitas vezes capazes de transcender ou superar os próprios produtos “de base”. É sob esta chave de leitura que cineastas associados ao universo dos *blockbusters*, como Steven Spielberg, são enquadrados nesta edição: em seu artigo, Fabio Francener Pinheiro enfatiza os aspectos políticos identificáveis nos filmes do realizador estadunidense posteriores aos atentados de 11 de setembro de 2001, sobretudo nas ficções-científicas *Minority Report* e *Guerra dos Mundos*.

Em segundo lugar, percebe-se um deslocamento de foco, das análises própria e puramente textuais das obras, para uma discussão acerca dos paratextos e práticas de consumo e produção a elas relacionadas. Este é o caso dos artigos que, no âmbito dos estudos de *fandom*, discutem as práticas criativas e produtivas dos aficionados por narrativas midiáticas seriadas televisivas: Gabriela Sanseverino e Ana Cláudia Gruszynski recorrem aos conceitos de inteligência coletiva e cultura participativa para analisar as páginas *wiki* alimentadas por fãs do seriado *Supernatural*; já em *Cante, passarinho*, o objeto de Janaina Muller são as *fanfictions* que têm por protagonista a personagem Sansa Stark, de *Game of Thrones*, e as questões de normatização de gênero e legitimação da violência manifestas nestas produções.

Por último, mas não menos importante, as pesquisas aqui reunidas se destacam pela pluralidade de objetos, linguagens e áreas de atuação, transparecendo uma concepção ampla de entretenimento: neste dossiê, marcam presença o cinema de gênero, os games, as animações voltadas para o público infantil, as redes sociais e os aplicativos móveis, dentre outras tantas interações possíveis entre domínios em constante relação dialógica. Ana Acker investiga as múltiplas transformações pelas quais o uso da câmera diegética subjetiva passou no contexto das narrativas cinematográficas de horror, relacionando tais processos à importância dos dispositivos de olhar no gênero em questão; André Lemos e Catarina de Sena comparam as funções

*Stories* e Galeria do aplicativo Instagram para debater como a efemeridade da imagem fotográfica se torna um vetor de socialização, quando submetida à lógica fluida dos *feeds* e do armazenamento temporário que os *stories* permitem; as ambivalências do protagonismo feminino em animações televisivas, ora reforçando, ora questionando estereótipos de gênero, são mapeadas e discutidas por Mônica Mendes e Denise Siqueira em seu artigo; Flávia de Carvalho, Inesita Araújo e Marcelo Vasconcellos exploram as insuspeitas conexões entre a área da saúde e o universo dos *games*, a partir dos títulos *BioShock* e *Deus-Ex: Human Revolution*, e dos sentidos de saúde que emergem da dimensão ficcional, das regras e da mecânica dos jogos; por fim, Urbano Lemos Jr. e Vicente Gosciola abordam as mutações da linguagem do documentário a partir das novas dinâmicas de distribuição e exibição audiovisual possibilitadas pelos serviços de *streaming*, tomando por objeto a série *Outside Man*.

Cinco ou seis anos se passaram desde a intervenção discente que abriu este texto. A franquia *Velozes e Furiosos*, que àquela altura devia se encontrar em seu quarto ou quinto capítulo, agora já se encaminha para o nono episódio, em um inegável caso não apenas de êxito mercadológico, como também dos múltiplos afetos e processos de produção – de presença e de sentido – fomentados por personagens, tramas e conflitos já familiares aos fãs da saga. Características como a serialidade ininterrupta, o recurso indiscriminado às formulas de sucesso e uma aparente previsibilidade das estruturas narrativas foram, durante muito tempo, o álibi que justificava um certo desprezo pelo entretenimento e seus produtos. Contudo, e sem perder de vista a dimensão crítica de tais processos, é à primeira – e pouco considerada – dimensão etimológica de *entreter* que este dossiê promove um aceno. Pois manter-se junto é, também, estar em atrito, em conflito, em disputa; é ser atravessado por ambivalências e contradições; é construir posições contra-hegemônicas a partir e de dentro das estruturas sistêmicas, bem como eventualmente reforçar o *status quo* a partir de pretensas rupturas. Manter-se junto é, acima de tudo, estar em movimento.

A seção de temas livres reúne cinco artigos que debatem as relações entre práticas sociais do cotidiano, as mediações e os sentidos que se elaboram sob as perspectivas políticas e culturais. Birgit Eriksson, professora do Programa de Pós-Graduação em Estética da Escola de Comunicação e Cultura da Universidade de

Aarhus, Dinamarca, é a autora convidada desta edição. A partir de entrevistas realizadas com estudantes de graduação e mestrados dinamarqueses, “Tomar parte, distribuir poder ou desistir? A participação juvenil na vida cultural, social e política” debate os tensionamentos da ideia de “participação” no contexto em que a valorização da cidadania e a chamada “cultura participativa” associada às redes e mídias sociais se confundem com o projeto neoliberal de responsabilização individual. Para Eriksson (2018), é preciso considerar o que os jovens compreendem como “participação” para que se possa desenvolver políticas públicas capazes de contemplar a prática cidadã ao contrário de apenas reforçar a sua institucionalização ou o viés mercadológico que a ideia de participação adquiriu nesta última década.

No artigo “Jogos viciados: videogames e a interseção entre ações políticas e lúdicas”, Ivan Mussa enfoca o potencial das práticas desenvolvidas pelos jogadores dos games *Prom Week*, *The Escapists* e *Dwarf Fortress* para o exercício de estratégias de resistência e da ação política. De acordo com Mussa, por meio das brechas na programação exploradas pelos jogadores, os videogames consistem de um terreno profícuo para a experimentação de procedimentos que permitem um aprendizado para a subversão das tecnologias digitais implementadas pelos grandes grupos multinacionais que dominam o setor do desenvolvimento de sistemas. No artigo “Sobre criatividade, tempo e pensamento em diferentes áreas das indústrias criativas”, Patrícia Cecília Burrowes reflete sobre a contradição entre o ideal de criatividade e a atividade produtiva segundo os termos do discurso que valoriza o empreendedorismo individual. Por fim, “Terra Dois e a antecipação da experiência com viés lacaniano”, de Carlos Alberto Zanotti e Hebe Rios do Carmo, aborda os aspectos pedagógicos das produções televisivas voltadas para o debate sobre as condições de vida no contemporâneo a partir do caso da série *Terra Dois*, veiculada pela TV Cultura. Segundo a análise de Zanotti e Carmo (2018), apesar de oferecer um valioso espaço de discussão sobre o impacto das demandas sociais, políticas e econômicas que se refletem no cotidiano sob o emblema da “pós-modernidade”, o programa fracassa em produzir outro viés de pensamento senão aquele da conformação aos valores predominantes.

Boa leitura!