

**UNIVERSIDADE FUMEC
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS
CULTURAIS CONTEMPORÂNEOS**

REINALDO RODRIGUES DE CASTRO ROCHA

**SOCIABILIDADE EM REDE:
um estudo sobre a relação de usuários do Facebook
e a arte “curtida”**

**Belo Horizonte
2018**

REINALDO RODRIGUES DE CASTRO ROCHA

**SOCIABILIDADE EM REDE:
um estudo sobre a relação de usuários do Facebook
e a arte “curtida”**

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Estudos Culturais Contemporâneos da Universidade FUMEC como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Estudos Culturais Contemporâneos.

Linha de Pesquisa: Cultura e Tecnologia.

Orientadora: Profa. Dra. Vanessa Madrona
Moreira Salles

**Belo Horizonte
2018**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

R672s Rocha, Reinaldo Rodrigues de Castro, 1985-
Sociabilidade em rede: um estudo sobre reflexos da internet nos usuários do Facebook, com enfoque no comportamento e gosto pela arte / Reinaldo Rodrigues de Castro Rocha. – Belo Horizonte, 2018.
110 f. : il. ; 29,7 cm

Orientador: Vanessa Madrona Moreira Salles

Coorientador: Astréia Soares Batista

Dissertação (Mestrado em Estudos Culturais Contemporâneos), Universidade FUMEC, Faculdade de Ciências Humanas, Sociais e da Saúde, Belo Horizonte, 2018.

1. Internet - Aspectos sociais - Brasil 2. Redes sociais online - Brasil. 3. Arte e Internet - Brasil. I. Título. II. Salles, Vanessa Madrona Moreira. IV. Batista, Astréia Soares. III. Universidade FUMEC, Faculdade de Ciências Humanas, Sociais e da Saúde.

CDU: 659.3

Reinaldo Rodrigues de Castro Rocha

**SOCIABILIDADE NA INTERNET: UM ESTUDO SOBRE USUÁRIOS DO
FACEBOOK E A ARTE “CURTIDA”**

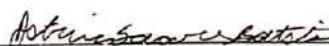
Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação
em Estudos Culturais Contemporâneos da Universidade
Fumec, como requisito parcial para obtenção do título
de Mestre em Estudos Culturais Contemporâneos.

Aprovado em: 27 de abril de 2018.

BANCA EXAMINADORA



Profª. Dra. Vanessa Madrona Moreira Salles – Universidade FUMEC
(Orientadora)



Profª. Dra. Astréia Soares Batista – Universidade FUMEC
(Examinador Interno)



Prof. Dr. José Cabral Filho - UFMG
(Examinador Externo)

REITORIA

Av. Afonso Pena, 3880 - Cruzeiro
30130-009 - Belo Horizonte, MG
Tel. 0800 0300 200
www.fumec.br

CAMPUS

Rua Cobra, 200 - Cruzeiro
30310-190 - Belo Horizonte, MG
Tel. (31) 3228-3000
www.fumec.br

Dedico ao meu pai, Rosaldo Rodrigues de Castro, à minha mãe, Rita de Cássia Rocha de Castro, à minha namorada, Priscila Borges, e à minha irmã, Renata Rodrigues de Castro Rocha.

AGRADECIMENTOS

À professora Vanessa Salles, pelo carinho e dedicação, por sua capacidade de se colocar a altura do aluno para acompanhar desde os primeiros passos até a conclusão da dissertação, sendo que nenhum passo foi desassistido. Obrigado por tornar este trabalho possível.

Aos meus familiares. Minha irmã Renata, que me apoiou nas horas mais difíceis; minha mãe, que deixei de visitar muitas vezes, entendia e tinha paciência com minha dedicação ao mestrado; meu pai, que me incentivou a começar e me apoiou durante o curso; e à minha namorada, Priscila, que me acompanhou na jornada, discutindo sobre os temas e autores com paciência.

À professora Astreia Soares, que com muito carinho e sabedoria me ensinou a encontrar padrões em pesquisas e outros conhecimentos ministrados em aula, que hoje levo para minha vida particular. A ela devo em amadurecimento e pela oportunidade de crescimento.

Ao Prof. José Cabral Filho, que leu e analisou meu texto de qualificação e, graças a suas sugestões e observações aguçadas, me guiou de volta aos trilhos de mim mesmo como aluno e mestrando, sendo capaz de reconhecer a pesquisa que existia dentro de mim para assim poder concretizá-la.

Aos alunos do programa de Mestrado em Estudos Culturais Contemporâneos da Universidade FUMEC que, com grande amizade e companheirismo, foram muito atenciosos contribuindo para o desenvolvimento desta dissertação.

À Universidade FUMEC, por proporcionar uma jornada de amadurecimento assistido que me faz realizado neste trabalho. Muito obrigado a todos os funcionários, em especial ao Júlio César, da Secretaria dos Programas de *Stricto Sensu* da Universidade FUMEC, à Priscila Freitas, da impressora, ao Robson, da portaria, e ao Henrique, do TE.

“A nossa época será marcada pelo ‘fenômeno rede’. Como todos os fenômenos morfológicos profundos, de caráter universal, o fenômeno rede pertence não só à ciência, mas também à vida social. Cada um de nós se situa em redes, correspondendo cada rede a um tipo de comunicação, de frequência, de associação simbólica. Quando no futuro se fizer o elenco das abstrações que marcaram mais profundamente o espírito humano no decorrer desta segunda metade de século, ter-se-á certamente a cifra lógica, mas também, quase tão importante como aquela, ter-se-á o objeto rede”.

Pierre Rosenstiehl, 1978

RESUMO

O uso da tecnologia digital tem transformado de forma substancial a comunicação. Nesta pesquisa, o objetivo é investigar a influência das novas tecnologias, particularmente, da internet, na construção da sociabilidade contemporânea, do ponto de vista de usuários das redes sociais e de um trabalho artístico feito nas redes. Esta dissertação é de caráter exploratório com pesquisa bibliográfica e estudo de caso. O quadro conceitual discorre sobre as condições sociais contemporâneas com ênfase no uso da internet, especialmente as redes sociais, tomando como referência o Facebook e como ponto de interesse a questão da sociabilidade. Foram feitas entrevistas semiestruturadas com um grupo de usuários do Facebook e apresentada uma série de imagens criadas para o Daily Spitpaint, comunidade fechada dessa mesma rede social, que se trata de desenhos rápidos de 30 minutos no máximo, que podem ser feitos por qualquer mídia, mas a maioria por arte digital. Não existe um controle de tempo dos organizadores, o exercício é feito em favor do crescimento artístico pessoal. São oferecidos temas aleatórios diariamente para a execução dos desenhos que são postados na comunidade.

Palavras-chave: Sociabilidade. Internet. Facebook. Usuários. DailySpitpaint.

ABSTRACT

The use of digital technology has substantially transformed communication. In this research the objective is to investigate the influence of new technologies, particularly the internet, in the construction of contemporary sociability, from the point of view of users of social networks and artistic work done in networks. This dissertation is exploratory with bibliographic research and case study. The conceptual framework discusses contemporary social conditions with emphasis on the use of the internet, especially social networks, taking as a reference to Facebook and as a point of interest the question of sociability. Semi-structured interviews were conducted with a group of Facebook users and presented a series of images created for the Daily Spitpaint, a closed community of the same social network, which are quick drawings of a maximum of 30 minutes, which can be done by any media, but most by digital art. There is no time control of the organizers, the exercise is done for personal artistic growth. Random themes are offered daily for the execution of drawings that are posted in the community.

Keywords: Sociability. Internet. Facebook. Users. DailySpitpaint.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1 – Breaking the Surface	38
Ilustração 2 – Brain Drinker	39
Ilustração 3 – Living Forever	40
Ilustração 4 – Castle Island	40
Ilustração 5 – Storm Legion.....	41
Ilustração 6 – Army Girl.....	42
Ilustração 7 – <i>Cliff Cidadel</i>	42
Ilustração 8 – Assassin Creature.....	43
Ilustração 9 – Alone by the Sea.....	44
Ilustração 10 – Explosive Experd	44
Ilustração 11 – Blondie	45
Ilustração 12 – The Goblin	46
Ilustração 13 – Fire Breath	47
Ilustração 14 – The Hunt	47
Ilustração 15 – Wingsuit	48
Ilustração 16 – Leaf Camouflage.....	49
Ilustração 17 – Burn Into the Ground	49
Ilustração 18 – Sunny Souther Kingdom	50
Ilustração 19 – Lady in the Lake.....	51
Ilustração 20 – Hulk.....	52
Ilustração 21 – Book Club	53
Ilustração 22 – Lead Them to the Light.....	54
Ilustração 23 – Eficient Shoopper.....	55
Ilustração 24 – Frost Queen	55
Ilustração 25 – The Wrath	57
Ilustração 26 – Looking Over the Edge	58
Ilustração 27 – Brotherhood	59
Ilustração 28 – Thunderstorm.....	60
Ilustração 29 – Muddy Trail	61
Ilustração 30 – Weak Dwarf	62
Ilustração 31 – Lost in The Woods.....	63
Ilustração 32 – The Babysitter.....	64

Ilustração 33 – Eye of the Universe.....	65
Ilustração 34 – Great Beard	66
Ilustração 35 – Transforming Sword.....	67
Ilustração 36 – Bed of Roses, Videogame, Last Man.....	68
Ilustração 37 – Doomed Empire	69
Ilustração 38 – Mooth Invasion.....	69
Ilustração 39 – The Watcher	70
Ilustração 40 – The Game Is Not Over	71
Ilustração 41 – Space Station On Mars.....	72
Ilustração 42 – Quiet Flood	73
Ilustração 43 – Moose	73
Ilustração 44 – Giant Clock	74
Ilustração 45 – Boat´s Toy Voyage	75
Ilustração 46 – Siren	76
Ilustração 47 – Strong Dwarf	77
Ilustração 48 – Night Elf	78
Ilustração 49 – Elegant Elephant.....	79
Ilustração 50 – The Big Boss.....	81
Ilustração 51 – Green House.....	82
Ilustração 52 – The Spirits World	83
Ilustração 53 – Whooly	84
Ilustração 54 – Typewriter Film Noir	85
Ilustração 55 – Stone Lions	86
Ilustração 56 – Silver Lance	87
Ilustração 57 – The Boos Return.....	88
Ilustração 58 – Jellyfish King.....	89
Ilustração 59 – Aura Sigth	91
Ilustração 60 – Prehistoric Herbivore	92
Ilustração 61 – Fishman	92
Ilustração 62 – Panda Knight	93
Ilustração 63 – Ice cold	93
Ilustração 64 – Háiry Creature.....	95

LISTA DE MONTAGENS

Montagem 1 – Imagens que obtiveram menos de 30 likes	59
Montagem 2 – Imagens que obtiveram mais de 30 likes até 100.....	80
Montagem 3 – Imagens que obtiveram de 101 a 200 likes	90
Montagem 4 – Imagens que obtiveram mais de 200 likes	94

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 SOCIEDADE EM REDE.....	18
2.1 Sociedade híbrida e líquida.....	18
2.2 As redes sociais e seus atores	26
<i>2.2.1 A internet</i>	<i>27</i>
<i>2.2.2 O Facebook</i>	<i>29</i>
2.3 Sociabilidade e as redes sociais	31
2.4 Apresentando casos: a relação dos acadêmicos com o Facebook	34
3 IMAGENS QUE OBTIVERAM BAIXA E MÉDIA REPERCUSSÃO.....	36
3.1 Imagens que obtiveram menos de 30 likes	38
3.2 Imagens que obtiveram mais de 30 likes até 100.....	59
4 IMAGENS QUE OBTIVERAM ALTA REPERCUSSÃO	81
4.1 Imagens que obtiveram de 101 a 200 likes	81
4.2 Imagens que obtiveram mais de 200 likes	90
4.3 Imagem que obteve mais de 1000 likes	95
5 CONCLUSÃO	97
REFERÊNCIAS	105
APÊNDICE	108

1 INTRODUÇÃO

A internet exerce grande influência sobre a vida das pessoas, conforme nos indica Castells (2005), quando afirma que somos nós a própria tecnologia, pois é a sociedade que a determina, e não o contrário. Levy (1998) afirma não ser adequado que se trate da presença da tecnologia por uma metáfora bélica, como se a sociedade sofresse um “impacto” tecnológico, uma vez que “não podemos separar o mundo material – e menos ainda sua parte artificial – das ideias por meio das quais os objetos técnicos são concebidos e utilizados, nem dos humanos que os inventam, produzem e utilizam” (LEVY, 1998, p. 46).

A quantidade de pessoas conectadas atingiu uma escala planetária, e o vínculo pelo mundo virtual tornou-se uma realidade para quase toda a população mundial, conforme Levy e Authier (1995), ao abordarem a questão da virtualização e estabelecerem um novo conceito de virtual. O consumo de *smartphones* com pacotes de dados conecta cada vez um número maior de usuários à rede mundial de computadores¹, que se tornou uma rede mundial de pessoas – conectadas, sem qualquer hipérbole, o tempo todo: “O que está em jogo aqui é a mudança na utilização da web, que passa de uma ênfase prioritariamente instrumental para uma amplamente relacional” (SANTOS; CYPRIANO, 2014, p. 64).

Neste trabalho, não é nosso interesse analisar a quantidade de tempo que o usuário dispõe para acessar o ciberespaço, também nomeado como “rede” (LEVY, 2004), mas verificar como a sociabilidade se constrói com o uso dessas novas ferramentas, que, segundo Santos e Cypriano (2014), envolvem e modificam dinâmicas colaborativas. Essa conexão permite o acesso quase instantaneamente a notícias, além de manter a interação comunicativa entre indivíduos que, muitas vezes, encontram-se a longas distâncias, aproximando pessoas e circunstâncias. Não raro, a internet transforma-se também em objeto de distanciamento entre pessoas que preferem a comunicação apenas virtual, ainda que seus usuários estejam lado a lado.

Esse intenso acesso, ainda, permite que novas rotinas sejam criadas: a conectividade em tempo integral e a comunicabilidade a qualquer momento do dia e/ou da noite. Essas inovações oferecem a possibilidade de trabalhar em casa em

¹ CIRIACO, Douglas. Mais de 5 bilhões de pessoas usam celular no mundo, aponta pesquisa. *Tecmundo*, 16 jun. 2017. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/celular/117849-5-bilhoes-pessoas-usam-celular-mundo-pesquisa.htm>>. Acesso em: 17 jun. 2018.

horários diferenciados; de chegar a lugares desconhecidos sem a necessidade de perguntar a alguém e/ou consultar um mapa; de estudar por vídeos e ler textos gratuitamente, no conforto do escritório, do quarto, de uma praça, não necessariamente no ambiente escolar; de reservar entradas ao cinema, ao restaurante; e até de agendar consultas médicas, etc.

Ou seja, situações que antes demandavam habilidades de geolocalização, comunicação telefônica, locomoção, por exemplo, já não funcionam da mesma maneira. Segundo Bauman (2010), nunca mais estaremos sós, pelo uso da técnica que avança, diariamente. Todas essas circunstâncias transmutaram, também, a maneira como os indivíduos se sentem, se comportam, se identificam, se empoderam, e, enfim, agem.

A alta velocidade com que ocorrem as mudanças no processo comunicativo e o grande fluxo de informações derivado disso tornam as tentativas de quantificação defasadas enquanto ainda são redigidas, conforme a Lei de Gordon-Moore, que afirma que o poder de processamento dos computadores dobra a cada 18 meses (apud LEVY, 2004). Disso, temos que o tempo se desfragmenta, e a sensação, de acordo com Bauman (2001; 2005), é de urgência em identificar as emoções sutis e ver como os indivíduos se relacionam com elas quando as percebem. Por isso, a obsolescência é a marca desse processo que ocorre sob o signo da provisoriedade.

Investigamos aqui algumas das principais influências e mudanças na comunicação e, conseqüentemente, nas interações das sociedades das últimas duas décadas, em função do uso da tecnologia digital. O objetivo é, portanto, investigar o quanto somos influenciados e afetados pelas novas tecnologias e os modos como isso se evidencia. Assim, pretendemos responder esse questionamento buscando identificar, no discurso de usuários do Facebook, como essa rede social afeta suas relações e suas formas de se relacionar com os outros. Na apresentação e análise das imagens, exemplificaremos o uso do Facebook como ferramenta que instiga a criatividade. Recorreremos a conceitos de autores como Bauman (2001, 2005, 2011); Burke; Kraut (2016); Castells (1999); Castells; Cardoso (2005); Ferreira (2011); Lemos (1997); Levy (1992, 2000); Martino (2008); Prioste (2013); Santaella (2003) que discutem os reflexos das novas tecnologias na contemporaneidade.

De acordo com Prodanov e Freitas (2013), podemos classificar as pesquisas de acordo com seus objetivos e sob o ponto de vista dos procedimentos técnicos. Em

relação aos objetivos, nossa pesquisa é exploratória, pois pretende ter informações sobre formas de sociabilidade construídas nas redes, recorrendo à pesquisa bibliográfica e analisando dois procedimentos: entrevista aplicada a usuários do Facebook e proposta artística desenvolvida pelo autor. Com a análise bibliográfica, elaboramos um quadro conceitual crítico, recorrendo a teóricos que tratam da cultura contemporânea, especialmente, de conceitos que envolvem cibercultura (LEVY, 2004) e a sociedade em rede (LEVY, 2004; BAUMAN, 2001; 2005; 2011; CASTELLS; CARDOSO, 2005).

Em relação à pesquisa com os usuários, realizamos entrevistas em formato semiestruturado com trinta acadêmicos da Universidade FUMEC, na faixa etária entre 20 e 64 anos. A definição da amostra foi intencional e se deu em função do interesse em investigar usuários que, deliberadamente, tivessem toda a condição instrumental para fazer uso de redes sociais, o que é comumente encontrado dentre universitários.

As entrevistas tiveram como objetivo avaliar a autopercepção da relação que esses usuários têm do uso da ferramenta e da sociabilidade construída na rede com outros usuários. O procedimento adotado consistiu em levantamento inicial sobre o perfil do usuário, formulação de questões para investigar os sentimentos experimentados por eles durante o uso da ferramenta digital e, finalmente, indagações sobre a percepção deles acerca da influência do Facebook na vida pessoal. No momento das entrevistas, os entrevistados eram alunos de cursos de graduação e do curso de Mestrado em Estudos Culturais Contemporâneos da Universidade Fumec.

As imagens apresentadas como objeto de análise resultam de uma produção realizada pelo autor, em um grupo fechado de ilustradores no Facebook que utilizam a técnica do *spit painting*, denominado *DailySpitpaint*. Essa comunidade diariamente oferece temas para serem ilustrados pelos membros. A construção das imagens seguiu princípios de composição definidos em manuais de ilustração.

Nosso interesse foi verificar a repercussão dessas imagens. O critério de avaliação adotado foi o número de “curtidas” obtido em cada uma das 64 imagens. A possibilidade de o usuário marcar uma imagem com sua percepção positiva, traduzida com o “selo” *like*, nos serviu de referência para indicar a relação de gosto e empatia do leitor com cada imagem.

As imagens foram desenvolvidas em ordem temporal com o objetivo de analisar cronologicamente a resposta do público e, assim, ter um conteúdo progressivo rumo

às conclusões para esta dissertação. Foram criadas 64 imagens e divididas pelo critério da quantidade de *likes*, sendo “menos de 30”, “mais de 30”, “mais de 100”, “200 e o incomum”. O *like* é o botão presente em cada postagem do Facebook que tem como representação a aprovação do conteúdo.

Nosso trabalho estrutura-se da seguinte forma: no capítulo “Sociedade em rede”, recorremos a duas proposições teóricas contrapostas. Utilizamos principalmente os estudos de Manuel Castells (2005) e Pierre Levy (1993; 1998; 2000; 2004), autores que têm opiniões positivas sobre o uso da internet e sobre o desenvolvimento de uma nova cultura comunicacional pelo uso dessa; e Zygmund Bauman (2001; 2005; 2011), que apresenta opinião por vezes divergente das de Castells e Levy, e classifica, de maneira generalizada, a internet como ferramenta de criação de rede com base em interesses de consumo. Apresentamos elementos constitutivos da estrutura em rede, particularmente a internet e, especialmente, o Facebook. Discutimos ainda os termos da construção da sociabilidade nessa rede social, a partir da apresentação de casos identificados no processo de entrevistas com universitários usuários dela.

No segundo e no terceiro capítulos da dissertação, apresentamos dados da pesquisa experimental, na qual 64 ilustrações foram criadas pelo autor deste trabalho, de acordo com os procedimentos regulares usados pela comunidade fechada *Daily Spitpaint*. No segundo capítulo, analisamos e discutimos as imagens que foram postadas nessa comunidade e que, segundo o padrão recorrente, não tiveram uma grande repercussão. Foi considerada baixa e média repercussão um número de *likes* entre 0 a 100 divididos em duas categorias: com menos de 30 *likes* e mais de 30 indo até 100. Foram 26 imagens na primeira e 23 na segunda, totalizando 49 imagens dentre as 64 que ficaram nesta condição de menor visibilidade.

O terceiro capítulo apresenta e discute as 15 imagens criadas que foram consideradas de alta repercussão, divididas em nove imagens de 101 a 200 *likes*, cinco imagens com mais de 200 e uma imagem de repercussão extraordinária, de acordo com um padrão de *likes* recorrente na comunidade em questão.

Finalmente, o trabalho traz as considerações finais, segundo as quais foram descobertas características do *design* das imagens e do tempo de leitura e narrativa que podem levar a uma conexão maior e ao objetivo da imagem de repercutir: o *like*.

2 SOCIEDADE EM REDE

2.1 Sociedade híbrida e líquida

O mundo contemporâneo é marcado por rápidas e importantes mudanças. Uma das causas dessas grandes transformações decorre da constituição da sociedade em rede, em função da comunicação digital. “As redes de comunicação digital são a coluna vertebral da sociedade em rede, tal como as redes de potência (ou redes energéticas) eram as infraestruturas sobre as quais a sociedade industrial” (CASTELLS, 1999, p. 18).

Conforme Castells e Cardoso (2005), até o início do século XX era impensável uma sociedade com os recursos das tecnologias digitais, que houvesse interações sociais em redes globais, que, graças ao novo paradigma tecnológico, transcende barreiras físicas. A sociedade em rede é chamada de globalizada, e o processo de globalização é “forma mais descritiva e menos analítica do que o conceito de sociedade em rede implica” (CASTELLS; CARDOSO 2005). Mas o que é uma sociedade em rede?

A sociedade em rede, em termos simples, é uma estrutura social baseada em redes operadas por tecnologias de comunicação e informação fundamentadas na microelectrônica e em redes digitais de computadores que geram, processam e distribuem informação a partir de conhecimento acumulado nos nós dessas redes (CASTELLS, 2005, p. 19).

Levy (2004) considera verdadeira (e aqui também consideramos fundamental sua menção) a Lei de Gordon-Moore (apud LEVY, 2004), segundo a qual os microprocessadores dobram, a cada 18 meses, sua capacidade de microprocessamento – o que significa mais velocidade e maior potência de cálculo, gerando, segundo o próprio Levy (2004), uma única constante: uma rápida e infinita mutação. Ademais, o mesmo autor, apoiado em Gordon-Moore, evidencia a criação de novos instrumentos de *input* e *output* aos computadores – além da possibilidade de ampliação da memória desses. Ou seja, novas ferramentas para produzir, reproduzir, armazenar e propagar comunicações verbais e não verbais (teclados, microfones, caixas de som, fones de ouvido, câmeras fotográficas, *scanners*, sensores, etc.).

A presença das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no cotidiano das pessoas, graças ao surgimento da internet, dissemina-se com o barateamento de dispositivos portáteis (*netbooks, tablets, smartphones, etc.*) e de estruturas de rede sem fio para o acesso à informação.

Com o aumento vertiginoso do acesso à internet, novos hábitos de vida se estruturaram, afetando as relações intersubjetivas, as formas de sociabilidade, aprendizagem, cultura, lazer e diversão, conforme é colocado por Levy (1993), quando afirma que

A informática não intervém apenas na ecologia cognitiva, mas também nos processos de subjetivação individuais e coletivos. Algumas pessoas ou grupos construíram uma parte de suas vidas ao redor de sistemas de troca de mensagens (BBS), de certos programas de ajuda à criação musical ou gráfica, da programação ou da pirataria nas redes (LEVY, 1993, p. 56).

Indubitavelmente, o acesso às novas TICs revoluciona o modo de vida da sociedade dos anos 2000. Na década de 1960, conversar em tempo real visualizando em uma tela a imagem de seu interlocutor que estaria do outro lado do mundo era apenas fantasia futurista de desenho animado (LEVY, 2004). Nos anos 1990, isso se tornou realidade, com a rede internacional de computadores, que permitiu a conexão de milhares de pessoas, simultaneamente, e o acesso a uma infinidade de dados e de informações.

Nesse mundo on-line, ninguém jamais fica fora ou distante; todos parecem constantemente ao alcance de um chamado – e mesmo que alguém, por acaso, esteja dormindo, há muitos outros a quem enviar mensagens, ou a quem alcançar de imediato pelo Twitter, para que a ausência temporária nem seja notada. Em segundo lugar, é possível fazer “contato” com outras pessoas sem necessariamente iniciar uma conversa perigosa e indesejável. O “contato” pode ser desfeito ao primeiro sinal de que o diálogo se encaminha na direção indesejada: sem riscos, sem necessidade de achar motivos, de pedir desculpas ou mentir; basta um toque leve, quase diáfano, numa tecla, um toque totalmente indolor e livre de riscos (BAUMAN, 2011, p. 15).

Manuel Castells (1999) afirma que “o surgimento de um novo sistema eletrônico de comunicação caracterizado pelo seu alcance global, integração de todos os meios de comunicação e interatividade potencial está mudando e mudará para sempre nossa cultura”. Essa mudança faz com que em nosso tempo exista uma sociedade sob o império da intensa mutação, como o afirmam também LEVY (2004) e BAUMAN (2001; 2011).

Zygmunt Bauman (2001) define o tempo em que vivemos como “modernidade líquida”, ou seja, o homem vive um momento marcado por acentuado individualismo que deriva da velocidade e fluidez com que ocorrem as mudanças, além do fato de viver relações sociais efêmeras e fluidas. Isso ocorre, porque, além de o fluxo intenso de informações gerado pelo acesso à rede mundial de computadores tornar obsoletos aqueles que não acompanham seu ritmo, faz com que as relações se pautem, na maior parte do tempo, nas interações pelas novas tecnologias, iniciando-se e findando-se num simples toque de botões. Dentre os exemplos de Bauman (2001) sobre mudanças de comportamento possibilitadas pelo uso da tecnologia de informação e comunicação, apresentamos o seguinte:

Com esses aparelhinhos na mão, você pode inclusive se afastar de uma situação de pânico, se quiser, instantaneamente – no momento exato em que a companhia se acerca demais de você e parece opressiva para seu gosto. Você não tem de jurar fidelidade até que a morte os separe; por outro lado, pode esperar que todo mundo esteja “acessível” quando você precisar, sem ter de suportar as consequências desagradáveis de estar sempre disponível para os outros (BAUMAN, 2011, p. 16).

Nesse novo cenário, o tempo possível de ser vivenciado no mundo virtual torna-se fluido, maleável, o que resulta em profundas transformações. O momento atual é de passagem de uma modernidade sólida para uma líquida – e tal processo de transformação ainda não se completou. Temos, como no caso de uma gravidez, em que um corpo, com a interferência de outro, cria um novo, essa nova sociedade, a qual não existe ainda, mas está em formação. Desse modo, a sociedade que a influenciou ainda existe e pode interferir e influenciar a “gestante”. Quando a nova sociedade estiver alimentada e formada, o novo coexistirá com seu antecessor.

Para a sociedade atual, podemos estabelecer a internet – precisamente a web 2.0 (SANTOS; CYPRIANO, 2014) – e as mudanças consecutivas a ela como o marco inicial na caracterização das transformações, em que se observa a construção de perfis de comportamento e modelos mentais diferentes. Em nossa metáfora, a sociedade grávida seria anterior à internet, que, segundo Bauman (2001), tem a solidez de pensamento e saberes. Essa sociedade está criando uma nova geração dentro de si, com valores mais líquidos e voláteis. De tal maneira, o pai seria a cultura do mundo que trouxe a internet e que continua influenciando pelo contato entre

culturas e tecnologias, assim como a interação entre usuários em distância global, que se comunicam em tempo quase instantâneo.

Para Bauman (2001), a sociedade líquida, usando como metáfora o comportamento dos líquidos que são volúveis e efêmeros, se opõe ao modelo mental social anterior que, segundo o autor, era sólido. Esse sociólogo e filósofo afirma que a internet nos deixa ansiosos e dependentes, que

[...] estamos passando de uma era de “grupos de referência” predeterminados a outra, de “comparação universal”, em que o destino dos trabalhos de autoconstrução individual [...] não está dado de antemão, e tende a sofrer numerosas e profundas mudanças antes que esses trabalhos alcancem seu único fim genuíno: o fim da vida do indivíduo (BAUMAN, 2001, p. 9).

Castells e Cardoso (2005) afirmam que a estrutura em rede tem como resultados uma nova economia, uma nova política e uma nova sociabilidade – e, neste ponto, unimos a reflexão sobre o conceito de sociedade em rede à análise do surgimento e fixação da internet com função interacional, a fim de evidenciar ainda mais que a internet é o principal marco de início de uma estrutura globalizada.

Ou seja, toda e qualquer mudança de interação e comportamento interfere na sociedade. Dentre as mudanças decorrentes do mundo informatizado, destacaremos um aspecto importante, o incremento do acesso à informação. Assim como o acesso ao conhecimento, como previu Marshal MacLuhan (MARTINO, 2008), seria ampliando pelo uso dos novos meios de comunicação, hoje, graças principalmente à internet, essa possibilidade chegou a níveis inimagináveis anteriormente.

Considerando essa perspectiva diversa para estudarmos o fenômeno que é a internet, precisamos evidenciar que há uma grande variedade de componentes e elementos que estão interligados em diferentes níveis de influência entre si. Essa complexidade se deve às múltiplas possibilidades de cruzamentos temáticos: no mundo virtual, não há linearidade cronológica e espacial, pois as fronteiras foram rompidas e outras possibilidades de tempo e de espaço são estabelecidas, porque

[...] uma comunidade virtual pode, por exemplo, organizar-se sobre uma base de afinidade por intermédio de uma rede de sistemas de comunicação telemáticos. Seus membros estão reunidos pelos mesmos núcleos de interesses, pelos mesmos problemas: a geografia, contingente, não é mais nem um ponto de partida nem uma coerção. Apesar de “não-presente”, essa comunidade está repleta de paixões e de projetos, de conflitos e de amizades. Ela vive sem lugar de referência estável (LEVY, 1998, p. 11).

Outra característica que acarreta grande dificuldade na análise desse complexo sistema é sua imprevisibilidade e capacidade de adaptação à mudança. Manuel Castells (1999) sugere que a sociedade caminha rumo a uma evolução natural, em que as novas gerações se adaptariam ao novo mundo e às novas condições sociais e culturais.

O autor ainda retoma a ideia da evolução do paleontólogo Stephen J. Gould, de que a história da vida humana é marcada por intervalos em que ocorrem eventos relevantes. O momento atual seria um desses intervalos, vivenciando revolução tecnológica da informação. Utiliza o termo tecnologia da informação para se referir ao conjunto convergente à tecnologia, um conceito abrangente que ajuda a explicar a interação do homem com a máquina em seu cotidiano e assim poder entender melhor o usuário e o processamento da informação no seu dia a dia.

De acordo com Castells (1999), temos um novo modelo econômico baseado em conhecimento. Por isso, o que importa verdadeiramente é a inovação, e a inovação é decorrente da criatividade do ser humano. No entanto, essa condição não é exclusiva da sociedade em rede. Segundo Castells (1999), o desaparecimento do lugar geográfico como forma de sociabilidade já existia antes do aparecimento da internet. O uso de telefones, de cartas e de outros meios de comunicação possibilitava trocas comunicacionais independentes da localização. E isso não é uma mudança exclusiva decorrente da internet, tal como também afirma Levy (1998), quando diz que há reinvenção: “[...] a virtualização reinventa uma cultura nômade, não por uma volta ao paleolítico nem às antigas civilizações de pastores, mas fazendo surgir um meio de interações sociais onde as relações se reconfiguram” (LEVY, 1998, p. 25). O que é inaudito na história humana é o ritmo acelerado das trocas comunicacionais e os dispositivos que facultam essa aceleração.

Um ponto de importante evidência neste trabalho se dá aqui: Levy (2004), Castells e Cardoso (2005) e Bauman (2001; 2011) possuem estudos que definem e problematizam a sociedade em rede. Observamos, no entanto, que a forma de abordagem entre esses autores apresenta elementos de discordância. Levy e Castells possuem opiniões semelhantes quanto ao uso (e suas consequências) e à segregação social derivada da rede. Ambos consideram que essa nova forma de organização social é decorrente das transformações sociais motivadas pelas

inovações tecnológicas e vislumbram uma potencial capacidade de melhoria social nesse novo cenário.

Levy discorre sobre o conceito de inteligência coletiva juntamente com Authier (LEVY; AUTHIER, 1995) em “A árvore do conhecimento”, em que tratam de um programa de computador, feito em meados de 1990, pretendendo mapear o conhecimento, estudar grupos sociais e catalogar o que eles chamavam de inteligência coletiva. Esses autores afirmaram que a internet (e a sociedade em rede, com suas TICs) seria uma espécie de *fármaco* (termo proveniente do vocábulo grego *pharmakon* (φαρμάκων): que significa, ao mesmo tempo, remédio e veneno²). Para eles, o juízo sobre o uso da tecnologia depende da dose utilizada. Sob a forma de “veneno”, Levy distingue as seguintes possibilidades de sociabilidade:

- de isolamento e de sobrecarga cognitiva (estresse pela comunicação e pelo trabalho diante da tela);
- de dependência (vício na navegação ou em jogos em mundos virtuais);
- de dominação (reforço dos centros de decisão e de controle, domínio quase monopolista de algumas potências econômicas sobre funções importantes da rede, etc.);
- de exploração (em alguns casos, de teletrabalho vigiado ou de deslocalização de atividades do terceiro mundo);
- e mesmo de bobagens coletivas (rumores, conformismo em rede ou em comunidades virtuais, acúmulo de dados sem qualquer informação, “televisão interativa”). (LEVY, 2004, p. 29).

Como *fármaco* benéfico, temos os processos de inteligência coletiva desenvolvidos virtualmente, uma vez que se entende inteligência coletiva como o reconhecimento de necessidade, por aqueles que têm domínio dessas novas ferramentas, e sua interação desses com aqueles que possuem menos habilidades diante do novo, diminuindo a exclusão e aumentando o ciclo de alteração, compreensão e apropriação do novo paradigma tecnológico. Levy (2004) destaca a ampliação do acesso à informação de maneira indiscriminada e a possibilidade de participação e de interação entre os usuários.

De maneira mais específica, pode-se definir a inteligência coletiva como aquilo que é feito entre os usuários (novos e experientes) do ciberespaço; esse “novo espaço de comunicação, de sociabilização, de organização e de transição, mas também novo mercado de informação e conhecimento” (LEVY, 2004, p. 32). Levy (2000) ainda

² Farmácia. *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa*. Disponível em: <<http://etmologia.blogspot.com.br/2012/02/farmacia.html>>. Acesso em 17 jun. 2018.

discute a noção de ciberespaço, compreendido como um universo atemporal e sem fronteiras de espaço, em que, sem limitações, a criação se dá de forma livre, e sem as limitações do mundo físico.

Um conceito fundamental utilizado por Castells (1999) é o do ciclo entre a influência do usuário no meio e deste sobre aquele. E essa relação direta entre usuário e máquina faz da mente humana, pela primeira vez na história, segundo Castells, um fator direto de produção. Isso é o que ele chama de paradigma tecnológico, modelo em que a informação é a matéria-prima, influenciada pelo meio tecnológico e suas possibilidades de interação e ações que, assim como ela, determinam e emolduram a informação. As novas condições comunicacionais e interativas facultadas pela internet possibilitariam o exercício da criatividade e o acesso a uma antes inimaginável quantidade de informação, podendo, ainda, estimular a colaboração e a competitividade.

Em nosso trabalho, para delimitarmos o tema, restringimos nossas considerações ao Facebook, uma rede social baseada em comunidades dinâmicas e processos colaborativos de construção de ideias e conhecimentos, que permite interações entre os usuários, de forma previsível, como o *like* (gostei) e o compartilhamento de postagens em publicações feitas por indivíduos conectados. Além disso, também há a possibilidade de interações mais abertas, que são as respostas ao *post*, ou seja, comentários e conversas que se sucedem numa cadeia, a qual, por vezes, se organiza como uma espécie de conversação que pode ser gerada pelas postagens. De mais a mais, o número de acessos a um *post* pode ser levado em consideração, uma vez que podem ser menores ou maiores influenciadores.

É relevante considerar o nível de interação entre o usuário que fez a postagem e o que a lê, curte e comenta, e a forma como questões como respeito, fidelidade e qualidade são tratadas nessa rede social. É importante discutir como a constância e coerência das postagens por um usuário são exigidas pelos demais usuários “seguidores” ou “amigos”. Ao apresentar uma opinião diferente ou contrária à do público, um indivíduo pode perder determinados “seguidores” e “amigos” e ganhar a atenção de outro tipo de público. Por esses aspectos, há grande complexidade em analisar esse sistema, como ele influencia e como serão os possíveis reflexos dessas interações na sociedade.

Kauffman (1993) estabeleceu um determinado limite para um sistema que se mantém simples até certo ponto e passa a ser desordenado e caótico – identificando três variáveis consideradas relevantes para o caminho do caos: a conectividade, a diversidade e o fluxo de informação. Sendo essas variáveis diretamente proporcionais entre si, como no caso da internet, quanto mais conectada e diversa a quantidade de fluxo de informação, maior, mais caótico e imprevisível o sistema se torna.

Compreendemos que ambos os pontos de vista, tanto os que têm conceitos negativos sobre a internet quanto os autores que destacam seus aspectos positivos estão, de certa maneira, corretos. O que aparentemente parece contraditório é, de fato, a expressão da complexidade em torno das consequências que a internet gera, porque esta é, ao mesmo tempo, dotada de êxitos e fraquezas, sendo necessário tomar consciência sobre sua influência para criar uma educação de convívio virtual.

Vale ainda destacar a relevância das nações estarem preparadas para as novas condições tecnológicas para que haja desenvolvimento econômico, político e, principalmente, educacional. Essa ideia é apresentada no documento da comissão Europeia de 1995 – *The White Paper. Teaching and learning: towards the learning society* (WHITE PAPPER, 1995), que discute a necessidade de diretrizes educacionais que estejam atentas às mudanças e aos impactos da internet como forma de preparação para a atuação dos jovens nas relações sociais e trabalhistas, preparando o estudante para um mundo conectado.

No Brasil, segundo Claudia Prioste (2013), há um crescente aumento de políticas públicas de inclusão digital voltadas para crianças e adolescentes. Além disso, o acesso à internet tem se expandido, “seja nos ambientes escolares, nos telecentros comunitários, nas *lan houses* populares ou em suas residências” (PRIOSTE, 2013, p. 16). Os números são esclarecedores, como podemos observar a seguir.

No ano de 2005, havia apenas 17% de domicílios brasileiros com computador, passando em 2010 para 39%, como revelam os dados do Comitê Gestor da internet no Brasil (CGI). Quanto ao acesso à internet, em 2005, apenas 13% dos domicílios o possuíam; em 2010, a porcentagem passou para 31%, embora estes números ainda possam ser considerados baixos, se comparados aos de países como Japão, cujo acesso nas residências chega a 94%, ou Suécia, com 84%. O CGI destaca ainda que os brasileiros têm usufruído mais da internet banda larga, bem como apresentado

maior utilização da rede via computador portátil ou telefones celulares (PRIOSTE, 2013, p. 16-17). A seguir discutiremos algumas possibilidades de sociabilidade no ambiente de rede.

2.2 As redes sociais e seus atores

Partindo do princípio de que o sistema virtual funciona e é controlado por bancos de dados e rizomas de informação e que a existência dos mundos virtual e real é um fato, pretendemos discutir os impactos desse tipo de influência sobre a comunicação cotidiana e a sociedade, apresentados na literatura do assunto.

A internet, rede das redes sociais, trouxe, na verdade, não só uma nova era digital, em que somos conectados e controlados por um mundo de interações virtuais, mas trouxe também uma onda de choque de realidade. Um jovem contemporâneo está ansioso por uma série de exigências, como adquirir fluência em inglês, portar diploma de curso superior, ter experiência para atuar e experiência no mercado de trabalho, mesmo sendo tão jovem. As redes sociais possibilitaram a esse jovem ter mais consciência dessa situação.

Muito se fala em virtualização das interações e dos impactos da vida conectada na sociedade. Mas existe de verdade esse impacto? Seria uma influência? Ou seria apenas uma nova forma diferente de interação com o mundo? É apenas a vida e o ser humano maximizado e potencializado pela rede. E a discussão sobre o que é virtual e o que é real parece atender a uma necessidade humana de agrupar e nomear as interações para controle.

Por que estudar a interação entre internet e sociedade? Porque mesmo com o caos, mesmo com os fatores de variações humanas e previsões futurísticas, entender o homem e a sociedade ainda é a melhor maneira de compreender, melhorar e construir um futuro melhor.

As relações não se tornaram voláteis por causa da internet, e sim mostraram a nova face do homem diante de possibilidades e oportunidades tecnológicas. Não significa que as relações “reais” foram deixadas de lado em relação à internet, significa que o jogo, ou qualquer que seja o conteúdo acessado, é talvez mais interessante que a situação presente fora do ciberespaço.

A relação com o espaço virtual não “estraga” os jovens devido ao seu grande poder de influência. O que temos é que, assim como antes o livro exercia o poder de subtrair o leitor da realidade imediata, hoje temos novos dispositivos, como o celular, que também tem um grande poder de subtrair a atenção da vivência presente, circundante, imediata. As condições estabelecidas pela sociedade em rede estão em construção. Não é possível, ainda, avaliar os efeitos dessa nova forma de sociabilidade, pois o prazo ainda está escoando, as transformações estão em pleno desenvolvimento.

O conceito de sociedade híbrida aponta para essa mistura de linguagens e meios interconectados, para a interculturalidade, para a constituição de uma rede. Marx já havia dito que “tudo o que é sólido desmancha no ar” para se referir às condições da modernidade capitalista (BERMAN, 1986). Agora temos novas condições culturais decorrentes da intensificação do processo de informatização da sociedade em que nos confrontamos com a liquefação de valores e princípios. Assim como no metal sólido existe a possibilidade de se tornar metal líquido com o aquecimento, o movimento contrário também é previsível: com a ausência de calor, o metal líquido volta a se solidificar num processo constante de adaptação.

Com o advento da internet, a conexão entre os computadores torna-se realidade. A junção com as telecomunicações fez do computador a mídia das mídias (SANTAELLA, 2003). Apontaremos, a seguir, um breve levantamento do desenvolvimento da internet e do Facebook. Veremos, como afirma Santaella (2003), que a revolução da informação além de avanços tecnológicos implica mudanças culturais.

2.2.1 A internet

No final dos anos 1950, um projeto de pesquisa militar, nos Estados Unidos, dá origem à internet, ou seja, torna-se possível a conexão de computadores em rede entre centros universitários de pesquisa estadunidenses e o Pentágono. Em 1971, graças à revisão das limitações dos programas utilizados nos computadores, foi possível o envio do primeiro e-mail (MELLO, s.d., on-line), um marco na história da comunicação.

Nos anos 1980, torna-se possível a conexão entre usuários comuns e a rede mundial de computadores. A partir de 1983, desenvolveram-se ferramentas para navegação na internet, como o browser Mosaic; o FTP, para transferência de arquivos; o www ou web, elemento multimídia da internet “que nos permite navegar pelas homepages e pelos *sites*, através de conexões (*links*) hipertextuais que nos permitem saltar de *site* para *site*, de país para país por meio de *softwares* como [...] o Netscape e o Explorer” (SANTAELLA, 2003, p.89); e o correio eletrônico (e-mails).

Com o *World Wide Web* (www), o número de usuários conectados ao sistema se expandiu em nível mundial. Devido ao aumento de usuários e à crescente diversidade destes, foram criados grupos de interesses, dando origem às posteriormente denominadas “redes sociais”. As redes de computadores não pressupõem a existência de hierarquia distributiva, “formam uma treliça de processadores heterogêneos, todos eles podendo atuar como fontes e como escoadouros” (SANTAELLA, 2003, p. 89). Tornou-se possível, então, o acesso a pesquisas *online* e a convivência nesse novo lugar – o ciberespaço.

No ciberespaço, por ser um território virtual, sem limites de localidade ou de temporalidade, o fator determinante e restritivo aos contatos é a afinidade, o querer, os vínculos emocionais e a comunhão de ideias dos usuários. Por isso, a internet se torna uma ferramenta extremamente útil no uso de pesquisas de mercado, além de proporcionar conversas com os usuários e interação com o conteúdo publicitário ou informativo.

O Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI) realizou pesquisa em 2015 e apresentou dados interessantes sobre o vertiginoso aumento do acesso à internet entre crianças e adolescentes (MELLO, 2016, on-line). Observou-se que 80% da população brasileira entre 9 e 17 anos navega na rede, sendo que o uso é mais expressivo entre jovens das classes A e B, 75%, contra 49% entre jovens das classes D e E. Um dado interessante diz respeito ao dispositivo de acesso à internet: 31% da amostra de crianças e adolescentes entrevistados acessam apenas pelo celular, sendo que “o índice chega a 41% entre os que vivem em áreas rurais e 53% nos residentes na região Norte. Enquanto 78% dos jovens de ambos os sexos disseram que utilizam as redes sociais” (MELLO, 2016, on-line).

Esse aspecto da realidade brasileira aponta para um dado relevante: o impacto do uso dos *smartphones* e *tablets* que permitem o acesso à rede a qualquer instante

e em qualquer lugar. Temos à nossa disposição uma série de redes sociais de relacionamento – Facebook, Twitter, Instagram, Google+, Youtube, MySpace, Badoo, etc. Na sequência, discutiremos sobre a rede social que utilizaremos como referência para nossa análise nesta dissertação: o Facebook.

2.2.2 O Facebook

Nesse novo ambiente comunicacional, mediado por computadores, que é a internet, surgem as comunidades virtuais, grupo de pessoas que se conectam em razão de interesses e afinidades. As redes sociais da internet são diversas e permitem ao usuário socializar-se virtualmente. É possível interagir com familiares, amigos, colegas, recebendo, compartilhando, produzindo e publicando conteúdo.

O Facebook é a rede com o maior número de usuários no mundo. Dados estatísticos evidenciam a relevância dessa rede social atualmente (RABELO, 2017):

- O Facebook é a principal rede utilizada pelas empresas brasileiras (97,6%), seguido pelo Instagram (63,3%). (Social Media Trends, 2017);
- 63% das empresas investem em mídias pagas nas redes sociais. (Social Media Trends, 2017);
- Apenas 45% dos profissionais de marketing pensam que seus esforços no Facebook são eficazes. (Social Media Examiner, 2015);
- Posts no Facebook com imagens têm 2,3 vezes mais engajamento do que aqueles sem imagens. (Buzzsumo, 2015);
- 63% dos usuários do Facebook e do Twitter dizem que as plataformas servem como fonte de notícias sobre eventos e questões fora do âmbito de amigos e familiares. (Pew Research Center, 2015);
- 73% das pessoas dizem usar o Facebook para fins profissionais. (HubSpot, 2016);
- Nos últimos dois anos, o consumo de conteúdo no Facebook aumentou 57%. (HubSpot, 2016);
- 76% das pessoas usam seu feed do Facebook para encontrar conteúdo interessante. (HubSpot, 2016);
- O Facebook tem 1,13 bilhão de usuários ativos diariamente. (Statista, 2016);
- 100 milhões de horas de conteúdo de vídeo são assistidas no Facebook diariamente. (Facebook, 2016);
- 22% da população mundial usa o Facebook. (Statista, 2016);
- A América Latina tem a maior taxa de uso de Facebook, com 52,2% da população acessando a rede social. (Statista, 2017);
- 76% dos usuários do Facebook visitaram o site diariamente durante 2016, com mais de 1,6 bilhão de visitantes diários, em comparação com 70% do uso diário em 2015. (Pew Research Center, 2016);
- Mais de 50 milhões de empresas usam o Facebook Business Pages. (Hootsuite, 2016);
- Existem 2 milhões de negócios para publicidade no Facebook. (Hootsuite, 2016);

Quando criado, em 2004, o Facebook permitia apenas colocar fotos e informações do perfil. Em 2005, passa a disponibilizar um *feed* na página de cada usuário, permitindo mostrar o que estava sendo publicado; e, em 2007, compartilhar vídeos e aplicativos passa a ser uma possibilidade integrada à rede. Em 2008, o Facebook cria o *chat*, que, com a invenção do iPhone e *smartphones*, iniciava um tipo de comportamento e facilidade de acesso à internet. Em 2009, cria o botão “curtir”. Juntamente com a evolução do GPS, em 2010, o Facebook criou o *Facebook places*, recurso que mostrava a localização do usuário. Em 2012, o Facebook compra o Instagram, a linha do tempo se torna obrigatória e anúncios passam a ser exibidos. Em 2014, é lançado o *Pages*, aplicativo para a leitura e compartilhamento de notícias³.

Atualmente, o Facebook é uma ferramenta “poderosa”, no que se refere à sua ampla capacidade de atingir o público. Com o acesso ao cliente, por exemplo, é possível fazer pesquisas, ter resposta a uma publicação, entender os problemas e criar estratégias para resolvê-los. Por ter acesso a muitos nichos culturais, é extremamente eficaz em filtrar e encontrar exatamente o seu público-alvo, o que vem estimulando uma emigração dos *sites* para essa rede social, o que ajuda grandes e pequenas empresas a terem melhores resultados.

Jogos como Farmville, da empresa Zinga, conseguiram milhões de jogadores devido à estratégia de compartilhamento. Como o Facebook oferece uma facilidade maior e muito mais veloz de comunicação entre os usuários, o número de interações entre pessoas diferentes se tornou grande e também muito mais casual, o que fez com que a propagação de uma mensagem seja bem efetiva. Além disso, os círculos de amizade atribuem à informação transmitida carga emocional e credibilidade, por ter sido publicada por um conhecido, o que gera vínculo, e a publicação passa a ser mais efetiva, como citado pela autora Clara Shih, no livro *The Facebook Era* (2009).

A ferramenta “curtir” (*like*) é uma maneira de dar um *feedback* positivo ou se conectar com o que se gosta no Facebook. O usuário pode curtir o conteúdo que os amigos postam, dando-lhes *feedback*, ou uma página, à qual queira estar conectado. Essa definição é encontrada na explicação sobre o *like* no próprio *site* do Facebook.

Estudos registraram ações do corpo durante a navegação pela *timeline* da rede social, que pode evocar o que os psicólogos chamam de estado de fluxo, categoria

³ Facebook completa 10 anos; veja a evolução da rede social. *G1*, 04 fev. 2014. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/02/facebook-completa-10-anos-veja-evolucao-da-rede-social.html>>. Acesso em: 16 fev. 2018.

proposta pelo psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi (1999). Esse estado se refere ao sentimento de envolvimento e felicidade em um projeto ou uma nova habilidade. Segundo o Pew Research Center (apud CSIKSZENTMIHALYI, 1999), um estudo feito com mais de 58.000 pessoas, que traçava um perfil pelos *likes*, teve 95% de precisão do perfil do usuário, concluindo dados como homem ou mulher, democrata ou republicano, idade, podendo chegar a resultados mais subjetivos, como o que cativaria cada perfil, por um mapeamento de interesses. Assim, não só seria possível entender o motivo do *like*, como também prever a probabilidade de aceitação do *post*, os comentários e por que os usuários comentam.

Na pesquisa de Burke e Kraut (2016), feita com 1.200 usuários do Facebook, concluiu-se que as pessoas sentem maior satisfação ao receber os comentários do que ao ter os *likes*, e que o prazer é maior quando se trata de comentários de pessoas conhecidas. Esse evento é chamado pela psicologia de “comunicação composta”, por isso comentários são usados como estratégia de *marketing* por empresas, que criam maior conexão e empatia com os clientes.

2.3 Sociabilidade e as redes sociais

É notória a participação das mídias nos tempos atuais, particularmente a mídia digital, a ponto de termos autores, como Lúcia Santaella (2003), que designam como “cultura digital” a forma de organização sociocultural que vivenciamos. Com a expansão do ambiente comunicacional nas redes, observamos o surgimento de comunidades virtuais das redes telemáticas, formas culturais e socializadoras do ciberespaço. Essas comunidades se organizam em função de afinidades e interesses e se constituem em conexões globais, independentes de localização geográfica. No ciberespaço

[...] conversamos e discutimos, engajamo-nos em intercursos intelectuais, realizamos ações comerciais, trocamos conhecimento, compartilhamos emoções, fazemos planos, trazemos ideias, fofocamos, brigamos, apaixonamo-nos, encontramos amigos e os perdemos, jogamos jogos simples e metajogos, flertamos, criamos arte e desafiamos um monte de conversa fiada. Fazemos tudo que fazem as pessoas quando se encontram, mas o fazemos com palavras e na tela do computador, deixando nossos corpos para trás. Milhões de nós já construíram comunidades nas quais nossas identidades se misturam e interagem eletronicamente, independentemente do tempo e do local (SANTAELLA, 2003, p. 122).

André Lemos (1997) recorre a alguns conceitos do sociólogo Michel Maffesoli para compreender a relação da tecnologia digital e a sociedade contemporânea, partindo da ênfase de Maffesoli na valorização da *socialidade*⁴, que pressupõe uma relação entre indivíduos em que a ação social coletiva suplanta as escolhas individuais. De acordo com Lemos (1997, p. 02), a cibercultura “é o produto social e cultural da sinergia entre a socialidade estética contemporânea de que nos fala Maffesoli e as novas tecnologias”.

Nesse sentido, a tecnologia e o mundo cibernético contribuem no processo de desconstrução do sujeito individualista, incluindo-o em “tribos”, em comunidades virtuais. Manuel Castells (1999) afirma que somos uma sociedade de rede, conectada, e nos alerta sobre a possibilidade de a tecnologia alterar a forma como as informações e a comunicabilidade a elas associadas (e por consequência a linguagem) fluem. Todavia, tal mudança é inerente à própria modernização do social humano. O homem evolui e se expande a partir das redes nas quais se insere e cria os meios de comunicação que aumentam e modificam a sociabilidade humana.

A sociabilidade foi compreendida por Simmel (1983, apud SANTOS; CYPRIANO, 2014, p. 63) como ação recíproca, em sua forma pura, indicando que a interação entre os indivíduos se dá a partir de relações de interferência mútua. As novas formas de sociabilidade construídas nos espaços virtuais decorrem das possibilidades de apropriação das funcionalidades e serviços das redes pelos usuários.

Inicialmente, o uso da web era instrumental e, a partir do final dos anos 1900, passa a ser relacional (SANTOS; CYPRIANO, 2014). Será nos coletivos *on-line* que teremos a configuração de uma nova forma de sociabilidade: a sociabilidade em rede. No entanto, estudos sobre a sociabilidade em rede são anteriores ao advento da internet.

Um famoso experimento realizado nos anos 1960, por Stanley Milgram (apud FERREIRA, 2014), um professor de Harvard e psicólogo, consistia no envio de correspondência entre várias pessoas da cidade de Nebraska para várias outras

⁴ Maffesoli distingue os termos sociabilidade e socialidade: “A socialidade ‘daria o tom’ aos agrupamentos urbanos, diferenciando-se da sociabilidade por colocar a ênfase na ‘tragédia do presente’, no instante vivido além de projeções futuristas ou morais, nas relações banais do cotidiano, nos momentos não institucionais, racionais ou finalistas da vida de todo dia” (LEMOS, 1997, p. 01). Em nosso trabalho, não utilizaremos essa diferenciação e consideraremos os fenômenos na rede como fenômenos de sociabilidade.

peças da cidade de Massachusetts, sendo que deveriam ser devolvidas aos habitantes de Nebraska e repassadas em mãos através de pessoas conhecidas. Esse experimento ficou conhecido pelo índice de distância média de pessoas entre as duas localizações: 5,5, ou seja, são necessárias, em média, 6 pessoas para uma carta chegar a seu destino.

Com as redes sociais, observa-se que o número de usuários aumenta vertiginosamente e, ao mesmo tempo, a presença das redes na vida cotidiana também se intensifica. O relacionamento existente nas redes sociais assume novas formas de sociabilidade.

Em 2004, popularizou-se o termo “*web 2.0*” para designar uma plataforma que possibilita a interação entre os usuários. Os primeiros registros de sua aplicação foram nos Estados Unidos, sendo utilizadas ferramentas de navegação como *mush ups*, hipertextos como *wikis* e *folksomania*, promovendo um grande crescimento do acesso e da navegação nas redes sociais. A “*web 2.0* não é exatamente uma única tecnologia, mas um conjunto de *softwares*, de serviços e de funcionalidades reunidos e interligados de tal modo que constituem uma plataforma.” (SANTOS; CYPRIANO, 2014, p. 64).

Com base nessa *web 2.0*, criaram-se novos códigos de programação para facilitar o uso de ferramentas de busca e o aprimoramento do acesso do usuário, pois foram produzidos conteúdos direcionados a assuntos que se relacionavam entre si. Dentre os objetivos dessa criação, estava o de facilitar o acesso, melhorar a experiência do usuário (o “internauta”) e ajudar nas vendas e publicidades de produtos. Tudo isso tinha por justificativa a conveniência, pelo segmento empresarial, de possibilitar traçar um perfil de interesses dos usuários. Em outras palavras, com base nos dados pesquisados pelos internautas, eram construídos bancos de personalidades; com isso, podia-se comparar e mapear a navegação do usuário e prever pelo que ele poderia se interessar, o que ele poderia consumir. Isso foi um marco histórico no controle e direcionamento entre indivíduo e conteúdo.

A utilização da *web 2.0* desencadeou novas formas de troca, de compartilhamento e de colaboração entre usuários. Segundo alguns autores (Allard, 2007; Tufekci, 2008; Jenkins, 2008, apud Santos; Cypriano, 2014), esse fenômeno contribuiu para o estabelecimento de novas formas de interação cultural.

Retomando a distinção entre *web* instrumental e *web* relacional, percebe-se que, antes da possibilidade de interação *on-line*, o uso da rede era basicamente instrumental, ou seja, ela era utilizada “principalmente como instrumento para atividades – por exemplo, colheita e difusão de informação, tratamento e transmissão de dados, textos, sons ou imagens, pesquisa e aprendizado –, quando não era usada como um cômodo meio de consumo” (SANTOS; CYPRIANO, 2014, p. 65).

Como resultado de todas as transformações apresentadas, o indivíduo, em suas particularidades, sofre também mutações. Segundo André Lemos:

A cibercultura que se forma sob os nossos olhos mostra como as novas tecnologias são efetivamente ferramentas de compartilhamento de emoções, de convivialidade e de retorno comunitário, perspectivas essas, em se tratando principalmente do reino da técnica, colocadas à parte pela modernidade. A cibercultura é a socialidade na técnica e a técnica na socialidade. (LEMOS, 1997, p. 6).

O traço característico da *web* relacional seria o estabelecimento de coletivos na forma de redes sociais *on-line*. O Facebook seria o exemplo paradigmático dessa modalidade.

2.4 Apresentando casos: a relação dos acadêmicos com o Facebook

Com base no referencial teórico discutido anteriormente e com o intuito de tentar compreender como os usuários do Facebook percebem sua relação com essa rede, realizamos entrevistas no formato semiestruturado (Apêndice 1), as quais foram aplicadas a 30 pessoas na faixa etária entre 20 e 64 anos e que tinham em comum o fato de serem estudantes universitárias de curso de graduação e de um Programa de Pós-graduação em Estudos Culturais, condição que nos permitiu inferir que teriam as condições técnicas necessárias para serem usuárias de redes sociais, caso tivessem esse interesse. Dessa amostra, 40% era do sexo masculino e 24 pessoas disseram usar o Facebook regularmente. Os demais entrevistados não tinham conta na rede.

O perfil dos usuários mostrou que a maioria possui conta no Facebook (95%), sendo o celular o dispositivo mais usado para conexão. Dentre os entrevistados, 50% respondeu ser de classe A, 45%, de classe B e 5%, de classe C. Segundo suas informações, 75% deles acessam a internet em casa e no trabalho e 25% acessam internet em casa, no trabalho e na rua. O tempo médio de conexão diária varia entre

4 e 10 horas. O período de acesso foi assim apresentado: 70% responderam que se conectam durante o dia, 83%, durante o dia e à noite e 12% ficam conectados durante o dia, à noite e de madrugada.

Quanto aos motivos principais de conexão, obtivemos que 95% olham fotos de amigos e 60% trocam mensagens com amigos no *chat*. Em relação à forma de ação na rede, 75% costumam dar *like*, 25% fazem comentários e 8% promovem a atualização regular do perfil.

Em relação às frases que foram apresentadas aos entrevistados para escolherem a que mais lhes representava, 67% decidiram-se pela frase “compartilhar músicas no Facebook me ajuda a me expressar melhor”; 25% escolheram “Eu posso mostrar como estou me divertindo e documentar a minha vida no Facebook”; e 8% escolheram “Eu tenho que usar o Facebook para me manter informado”. As principais motivações para uso da rede são obter informação e diversão.

Quase a totalidade dos entrevistados, 97%, descreveu o uso da internet como impacto positivo em sua vida pessoal. Destaca-se que 18% acreditam que podem saber o que uma pessoa está pensando sobre determinado assunto e 82% acreditam que pode acontecer manipulação de informações. Dentre os entrevistados, 95% disseram saber que podem obter informação correta acessando um site seguro, mas somente 5% se preocupam em pesquisar a fonte da informação.

Quanto à questão da segurança, 38% possuem e-mail seguro e 1% já teve o cartão de crédito clonado. Em relação à situação familiar contemporânea, 87% afirmaram que as relações estão mais individualizadas, com a estrutura familiar mais dividida. Os que acreditam que as relações estão sendo invadidas pela exposição exagerada causando solidão somaram 13% da amostra. Quanto ao controle exercido pelo Facebook, 90% não consideram estarem sendo manipulados pela internet.

Esses dados descritos foram de fundamental importância para conhecimento do público, haja vista que a interação com a internet era imprescindível para verificar se o objeto de estudo alcançaria o público por este meio. Outro dado relevante e interessante foi a verificação de que os usuários se sentem livres para expressar seus gostos e opiniões pelo Facebook, o que também influencia na pesquisa, razão pela qual se acredita que as opiniões emitidas partem de uma experiência pessoal expressada no âmbito virtual e coletivo.

3 IMAGENS QUE OBTIVERAM BAIXA E MÉDIA REPERCUSSÃO

A arte se baseia em comunicação, não só de palavras, sons, imagem e sensações, mas também de emoções. Uma obra de arte pode nunca chegar a ser vislumbrada por um espectador, assim como uma carta pode nunca ser lida, mas o processo de criação é baseado na comunicação. A expressão de um artista é uma mensagem a ser interpretada. Por isso, para o artista, como emissor da mensagem, fica a pergunta do receptor: quem ele é e como interpreta a arte?

O autor restringe a mensagem em seu significado e conteúdo, e o espectador interpreta como quiser e abrange para tipos de leituras e significados. No momento em que uma obra de arte é exposta, ela perde o significado do autor e ganha a liberdade de interpretação do mundo. A obra de arte fica livre, pertencente ao artista apenas como autoral e comercial: não se pode controlar o que as pessoas vão pensar, ler, interpretar e decidir se gostam ou não.

Sendo assim, nosso trabalho experimental de ilustração postado no grupo *Daily Spitpaint*, uma comunidade fechada de ilustradores no Facebook, intenta, através de sondagem da resposta dos demais usuários, encontrar uma possível recorrência que revele uma interpretação mais lógica e talvez um gosto artístico comum. Essa comunidade diariamente oferece temas para serem ilustrados pelos membros do grupo e que utilizam a técnica do *spitpainting*.

Esse experimento pode levar a conhecer quais são os elementos compositivos de uma ilustração que devem ser utilizados para que o receptor considere a imagem como agradável. Para as imagens que foram criadas e submetidas à apreciação dos participantes do *Daily Spitpaint*, foram seguidos princípios de composição definidos em um manual de ilustração do livro *Creative Illustration*, do autor Andrew Loomis.

Com o surgimento de novas tecnologias no cenário da ilustração e de sua divulgação, a produção de arte, publicação e difusão de uma obra se tornam instantâneas. Usando instrumentos como *tablets*, em que se desenha, pinta, esculpe e produz animações usando recursos virtuais muito semelhantes às técnicas tradicionais, associados a programas muito eficientes e velozes como Photoshop, a produção de uma obra de arte se torna extremamente facilitada, além de econômica – por não ter os custos de materiais como papel, tela, tinta e massa. O *software* e os

recursos de manipulação tornam a velocidade e a produção limitadas apenas pela disposição do artista.

Os meios de publicação e de dispersão das obras são muito efetivos e fáceis pela eficiência da comunicação nos dias atuais. Usando ferramentas como redes sociais, em especial o Facebook, que é uma das maiores e mais usadas por toda humanidade, a arte se dispersa em uma velocidade impressionante, podendo ser rastreada, comentada e analisada em gosto, tendo opções de avaliação da imagem.

Por esse motivo, o estudo que apresentamos a seguir foi feito por meio do teste constante de resposta a imagens postadas no Facebook. A comunidade *Daily Spitpaint* foi escolhida para a pesquisa por sua visibilidade, uma vez que possui 80 mil membros que interagem (em inglês) e participam postando ilustrações que devem ser produzidas rapidamente, com um prazo de até 30 minutos para sua execução. Os participantes não podem usar fotos, e qualquer referência deve ser postada junto com a imagem.

Para participar do grupo, é preciso ser convidado por um outro membro ou encaminhar um pedido de participação que será julgado pelo administrador. Só assim é possível o acesso ao seu conteúdo. A comunidade foi escolhida também por se tratar principalmente de ilustração, o que afunila e amplifica a possibilidade de um julgamento mais adequado da imagem. Outro motivo foi o fato de a comunidade ser fechada, congregando um único público específico, o que poderia levar a respostas mais coerentes ao longo da pesquisa.

Apesar de a atividade sugerida na comunidade ser a execução de um desenho com um tema proposto dentro do limite máximo de 30 minutos, não existe uma conferência de tempo ou de processo, o que fica a critério do artista que produz como exercício para melhorar a qualidade e tempo de execução da imagem. O objetivo é estudar e se divertir em grupo.

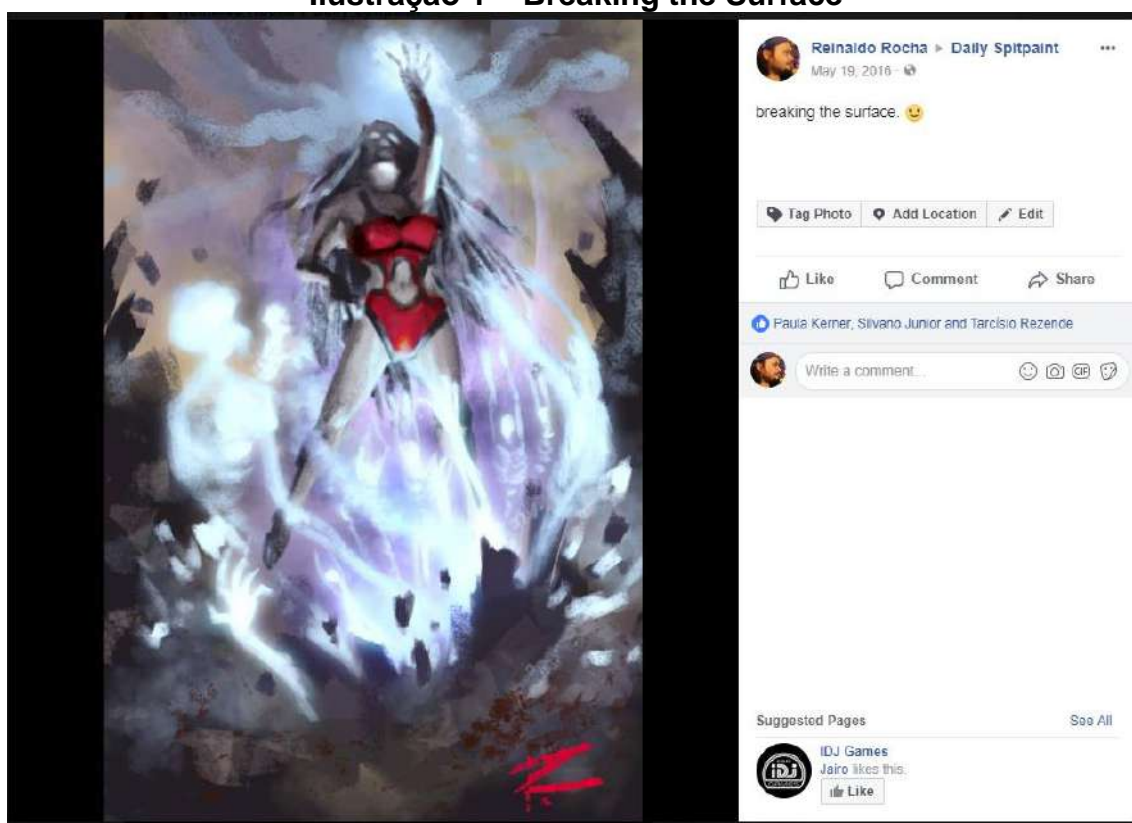
Durante o período da pesquisa, foram criadas 64 imagens, das quais consideramos que 26 tiveram baixa repercussão e 23, média, considerando-se o índice geral de *likes* que as ilustrações de diferentes ilustradores costumam receber naquela comunidade. A seguir, apresentaremos uma breve descrição dos pressupostos estéticos e análise das prováveis razões, do ponto de vista da construção estética, que levaram a maior ou menor empatia dos usuários com as

imagens. Esse nível de repercussão e de provável empatia foi considerado pelo número de *likes* recebidos por cada ilustração.

3.1 Imagens que obtiveram menos de 30 likes

Organizadas no quadro a seguir estão as imagens que, por terem obtidos menos *likes*, de acordo com a quantidade média de *likes* em outras imagens postadas na mesma comunidade, serão interpretadas como tendo menor repercussão e provocado menos empatia ao público. Foram 26 imagens que obtiveram menos de 30 *likes* e serão apresentadas em ordem crescente do número de *likes* obtidos.

Ilustração 1 – Breaking the Surface

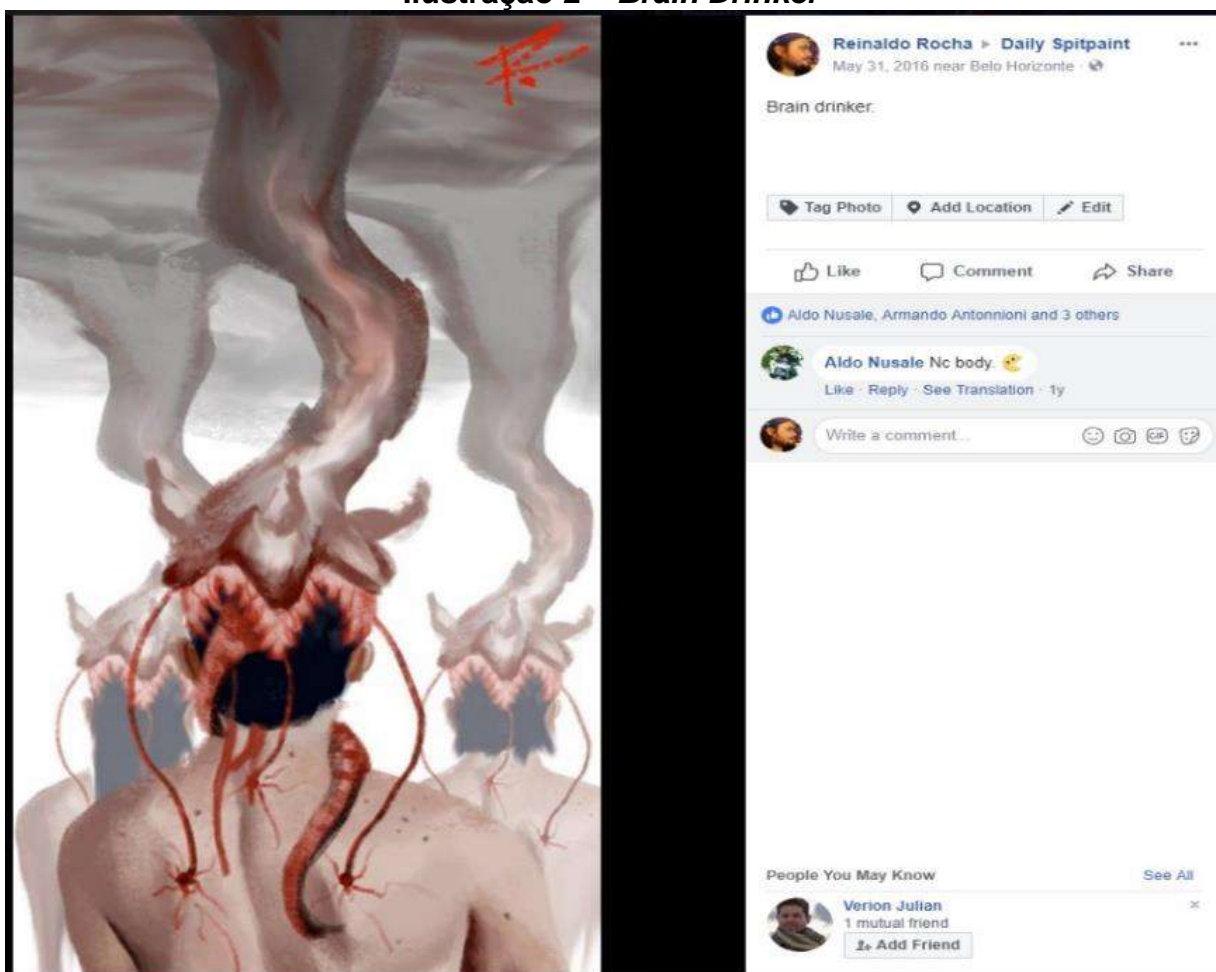


Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem retrata uma personagem do RPG chamada necromante, que é uma espécie de mago que tem poder sobre os mortos. Na imagem, a mulher necromante quebra a superfície do chão, emergindo com seus espíritos e almas em seu poder. A sua roupa faz alusão a uma personagem dos quadrinhos chamada Vampirela, que é uma mulher vampira, trazendo esse conceito à personagem. As cores frias que

entornam seu corpo fazem contraste com a sua roupa vermelha e também em um contraste mais suave com o fundo que se contrapõe em temperatura em uma atmosfera com cores fantasiosas por se tratar de uma situação sobrenatural, com cores dificilmente encontradas na natureza. A imagem obteve 3 *likes*.

Ilustração 2 – *Brain Drinker*



Fonte: Reinaldo Rocha.

Essa imagem representa alienígenas que sugam o cérebro dos humanos. No topo da imagem, não fica muito claro se o alienígena sai do céu ou de alguma forma e também não fica claro o que está acontecendo na imagem e, assim como concluído na imagem anterior, o personagem estar de costas cria uma maior empatia entre o espectador e a imagem. A falta de um ponto focal deixa o olho trafegar livremente e sem direção na imagem, fazendo com que esta fique confusa e sem narrativa clara. A imagem obteve 5 *likes*.

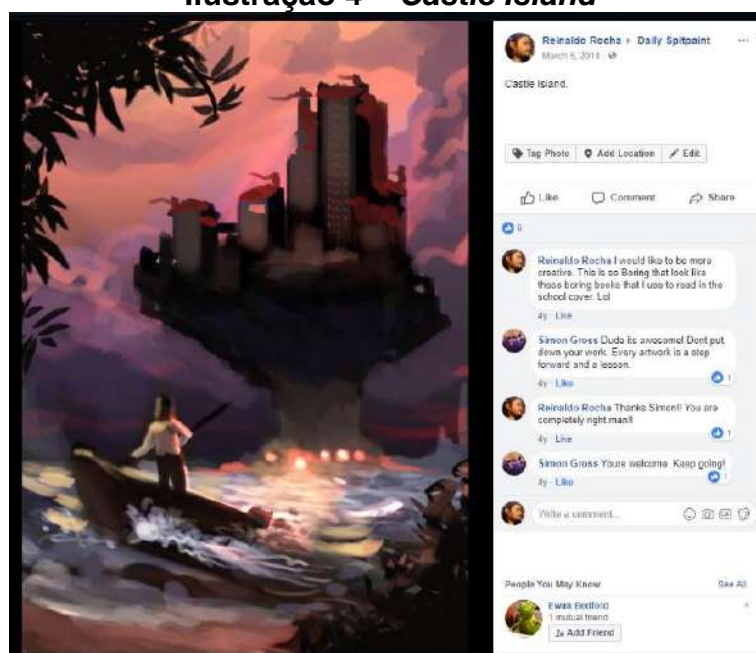
Ilustração 3 – *Living Forever*



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima faz referência ao filme *Indiana Jones*, o qual mostra o arqueólogo interpretado pelo Harrison Ford em busca do santo grau. A imagem é bem executada e tem o foco bem definido, a narrativa é bem construída, mas o número de *likes* foi bem baixo, o que se pode concluir que nem toda imagem postada recebe uma resposta “matemática”. Existem outros fatores que precisam ser considerados, pois o Facebook não apresenta apenas uma imagem no *layout*. A conclusão é que mesmo que todos os fatores consideráveis para a qualidade da imagem sejam seguidos, os resultados podem não acontecer como esperado. A imagem obteve 5 *likes*.

Ilustração 4 – *Castle Island*



Fonte: Reinaldo Rocha.

Nesta ilustração, as cores romantizadas fazem contraste com o castelo, que não parece tanto com uma construção medieval, levando o leitor, provavelmente, a ter outra interpretação. A mensagem de um castelo em uma ilha distante acaba não sendo compreendida devido à construção se assemelhar a uma coluna. As luzes da base da ilha, com a intenção de mostrar que existe um porto onde o navegador pode ser bem-vindo, também não comunicam muito bem uma relação entre as próprias luzes e o castelo, podendo levar a leitura de elementos de universos diferentes. Também o navegador é de difícil interpretação. Não está claro se ele vai ao encontro do castelo ou se ele está saindo, o que interfere muito na mensagem e possível interpretação da ilustração.

Apenas aplicar os princípios e dados coletados para o sucesso de uma imagem não é suficiente. É necessário que a imagem se comunique com o leitor, e que transmita uma ideia que leve a uma lembrança ou sentimento para que exista uma interação entre ambos. Quando essa dinâmica é mal construída, as cores, composição e atributos do desenho se desfazem em dados não mais importantes. Levando em consideração também o tempo muito curto do leitor da barra de rolagem do Facebook, qualquer esforço maior de leitura pode levar o espectador ao impulso de rolar para a próxima informação. A imagem obteve 6 *likes*.

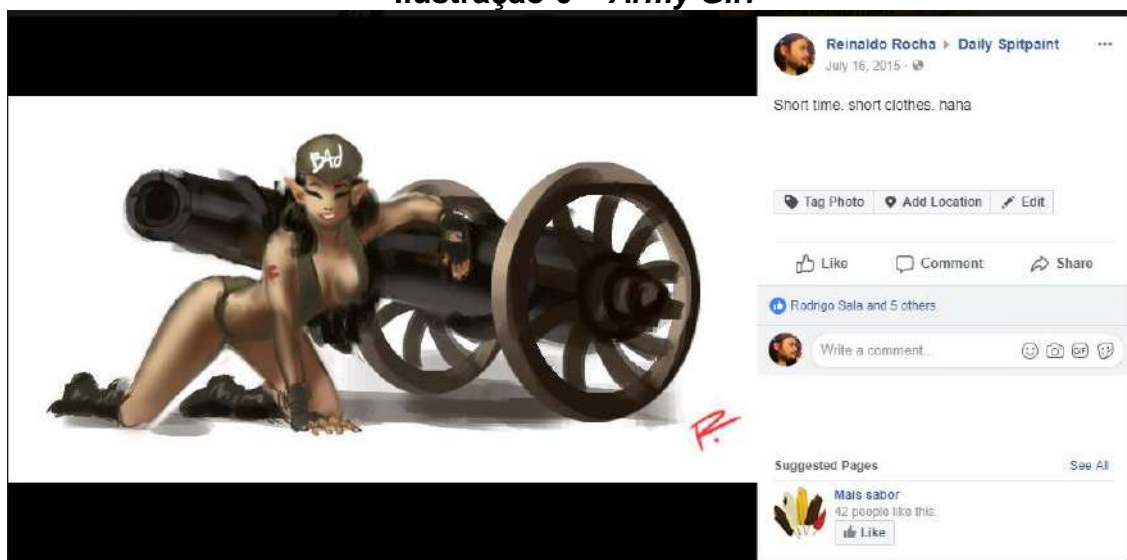
Ilustração 5 – *Storm Legion*



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima retrata uma sociedade de monges que vive nas montanhas e cultua o trovão. O templo construído com para-raios atrai os trovões enquanto eles fazem as suas orações. Suponho que o caráter confuso da imagem e o conceito mal construído podem ter feito a imagem ser malsucedida. A imagem obteve 6 *likes*.

Ilustração 6 – Army Girl



Fonte: Reinaldo Rocha.

Na imagem acima, uma mulher, não explicitamente com roupas militares, apoia-se em um canhão. Uma tentativa simples de representação e ilustração de um corpo contemporâneo ao lado de um canhão antigo. Por falta de um contexto e de uma narrativa, um simples objeto e uma personagem não são eficazes no gatilho da atenção do espectador. A imagem obteve 7 likes.

Ilustração 7 – Cliff Citadel



Fonte: Reinaldo Rocha.

A ideia incomum é uma pintura muito confusa. A cidade apenas como silhueta deixa na dúvida se é um monstro saindo do mar ou realmente uma montanha. A composição fantasiosa faz com que ela pareça inclinada, e a relação de proporção entre a montanhas e as construções não ocorre de forma harmoniosa. Algumas cores

estão fora da paleta dominante, o que pode causar muito desconforto. Supomos que esses podem ter sido fatores de a imagem não ter tido tanto sucesso. A imagem obteve 7 *likes*.

Ilustração 8 – Assassin Creature



Fonte: Reinaldo Rocha.

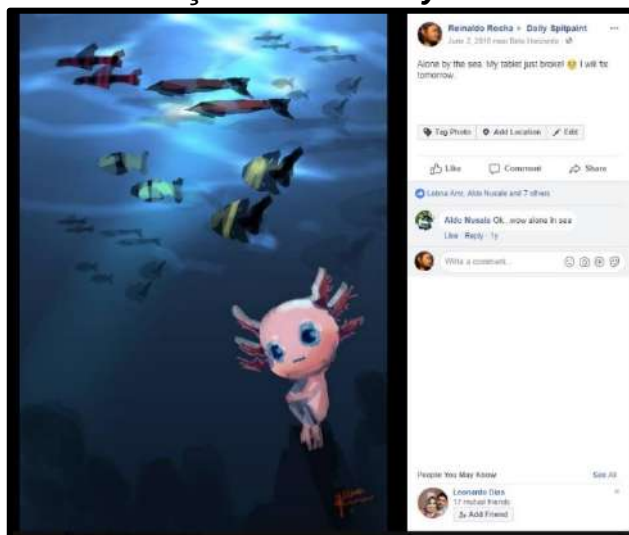
A imagem acima é de um homem com chifres como representado em histórias mitológicas, por exemplo, o fauno. Foram desconsideradas as linhas em busca de uma leitura mais clássica de contornos e massas de cores. Os chifres também fazem referência à iconologia cristã, em que os chifres representavam o mal – como na representação do diabo –, mas com corpo e pele de homem sobre um céu avermelhado. A pele também reflete essa tonalidade, criando uma referência direta a um padrão de tonalidades próprio da Alta e Baixa Idade Média.

O ser morde o pescoço do cervo, escolhido por ser um animal herbívoro de aparência inofensiva. Ele coloca as mãos e braços em volta do pescoço com uma abertura que entende que se trata de um assassinato, e não fica bem claro se é para comer ou não. Mas o conflito entre bem e mal se estabelece, criando no ato do assassinato a tentativa de despertar o julgamento do espectador.

A imagem não é tão bem-sucedida pela pintura confusa do animal morto. Com o foco exagerado no rosto do ser mitológico, o entorno não ajuda a construir e contribuir com a narrativa. Supomos também que quebrar a imagética de seres que, segundo a mitologia, são protetores da natureza pode criar um desconforto no espectador, assim como a imagem do cervo sendo assassinado pelo fauno.

Abordar temas religiosos pode gerar polêmica. Partir desse conceito para a construção da narrativa pode ser entendido como agressivo e desagradável. A violência deve ser controlada e cuidadosamente representada, levando em consideração o público em geral. A imagem obteve 9 *likes*.

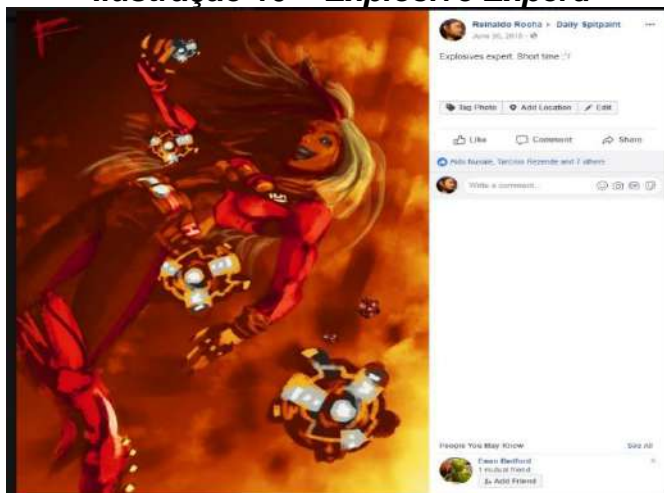
Ilustração 9 – *Alone by the Sea*



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima representa um ser que encara o espectador e uma criatura estranha – talvez por isso se sinta isolada dos outros peixes no oceano que andam em grupos entre os semelhantes. A imagem é muito simples. A falta de conexão entre a criatura e o espectador e o fato de ser um desenho mal executado podem ser fatores de que a imagem seja malsucedida. A imagem obteve 9 *likes*.

Ilustração 10 – *Explosive Experd*



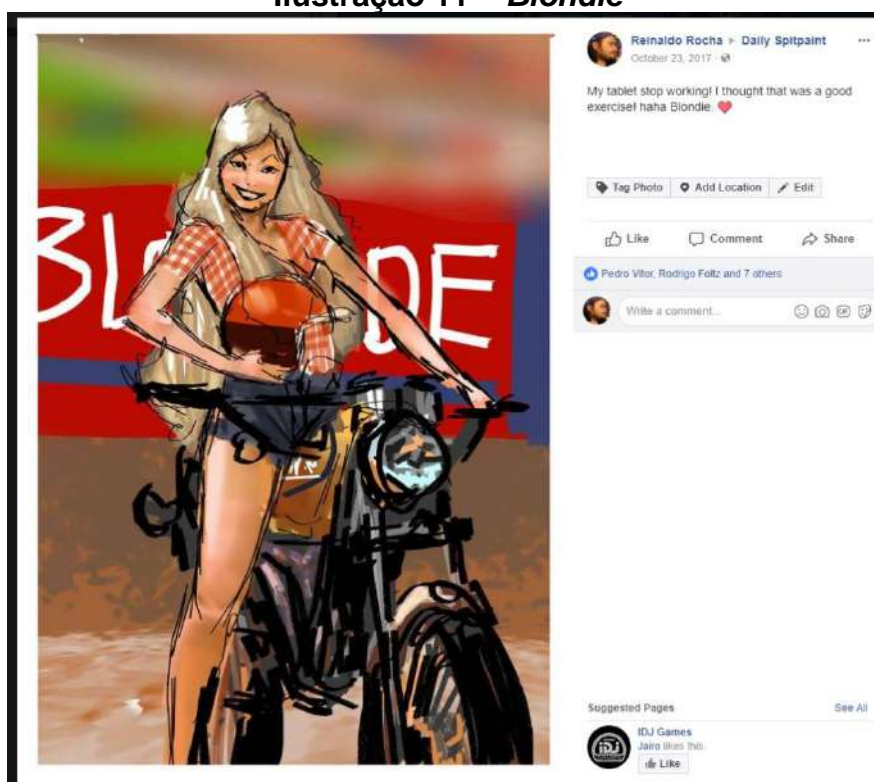
Fonte: Reinaldo Rocha.

Esta imagem representa uma especialista em explosivos que se diverte com as explosões. Ela usa roupas que fazem referência a uniformes usados pelos personagens dos videogames e aposta na conexão da expressão do personagem com o leitor.

É possível que a escolha de uma paleta de cores quentes, sem o contraste de quente e frio, e o *design* que não se conecta com o cenário não criem uma narrativa significativa. Também não fica claro que ela está voando com a força da explosão nem se foi ela que causou a explosão e por que ela está com o sorriso no rosto.

Podemos tirar como conclusão até agora que a conexão entre o personagem e a imagem se estabelece pelo gancho que pode ser controlado também pelo *design*, que é o fator de principal atração do olhar para a imagem (o contraste de cores) e, por último a qualidade do desenho e seu acabamento, não sendo menos importantes, como observado antes. Esses detalhes bem executados também podem ser fator de decisão para a imagem ser bem-sucedida. A imagem obteve 9 *likes*.

Ilustração 11 – *Blondie*



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem mostra uma loira que revela seu cabelo tirando o capacete. O cenário apresenta uma pista de corrida com uma moto antiga, da época das grandes

manobras executadas para público. O motivo da escolha da representação foi o contraste entre o preconceito de mulher frágil e também das loiras, em especial, entre a mulher e um esporte de coragem e força, que, de maneira radical, quer dizer que mulheres também são fortes e se divertem. A imagem obteve 9 *likes*.

Ilustração 12 – *The Goblin*



Fonte: Reinaldo Rocha.

O uso de cores quentes nesta imagem demonstra o calor do momento e a insanidade do personagem que está prestes a explodir. A língua para fora e os olhos arregalados fazem com que a expressão canina se afaste da personalidade humana e traz um sentimento animalesco e pouco racional à imagem. A linguagem do cenário e os demais elementos fazem referência à era medieval, característica do universo de RPG, no qual os *Goblins*, seres da fantasia desse tema, são personagens.

Apesar de a dinamite não pertencer a esse universo, por se tratar de uma ilustração cômica, a referência aos desenhos *Looney tunes* não fica tão distante do outro contexto de imagética. Foram usados recursos de desenho para trazer o olho do autor até o fósforo, passando, desde o pé, os explosivos, o rosto do personagem e o fósforo, e, então, voltando para o rosto do personagem, completando a interpretação e leitura da ilustração.

A falta de acabamento e linhas confusas fizeram a imagem não ser bem-sucedida entre os usuários. Com contrastes maiores de temperatura de cores e um controle maior da mensagem a ser transmitida, talvez o resultado teria sido diferente. A imagem obteve 10 *likes*.

Ilustração 13 – *Fire Breath*



Fonte: Reinaldo Rocha.

Nesta imagem, o dragão cuspidando fogo em um vulcão cria uma ilustração muito reproduzida na internet. Sem uma narrativa e ponto focal, ela não se faz suficiente para reter a atenção do leitor. O uso de cores quentes em toda a imagem, cria uma falta de contraste que pode tirar o interesse pela imagem.

Outro fator observado foi o horário em que a publicação foi feita. Em horários de pouco acesso, a imagem pode não ter muita repercussão nem visibilidade a um número grande de público. Apostamos que esse conjunto de fatores contribuiu para a imagem obter apenas 10 *likes*.

Ilustração 14 – *The Hunt*

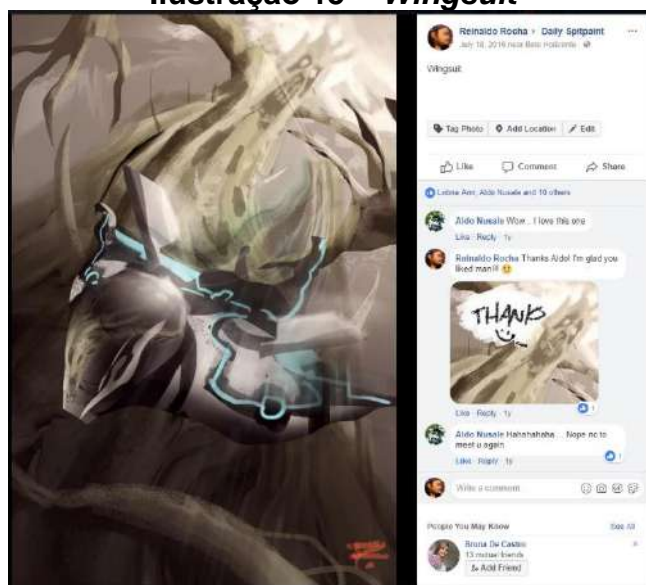


Fonte: Reinaldo Rocha.

Nesta ilustração, foram usadas linhas explícitas na construção do desenho. Com enfoque na história, o caçador usa um meio rudimentar para a caça: uma pedra como arma, e como isca um rato morto para atrair o javali. Os abutres no canto superior esquerdo simbolizam a carniça e cadeia alimentar. As roupas do caçador são como as de um homem das cavernas, caricatas com referência a desenhos animados. O cenário de floresta inclui elementos de plantas primitivas reforçando a ideia de um tempo do homem das cavernas. O destaque na história faz com que o leitor invista algum tempo passando o olho pela imagem para construir a narrativa e percepção dos elementos.

Mas o uso de muitos elementos para contar uma história simples acaba deixando a leitura complicada. O uso das linhas sem o contorno apropriado da silhueta dos elementos deixa a leitura confusa e a interpretação lenta. Como foi mencionado nos comentários anteriores, a escolha das linhas pode ter sido um resultado positivo, considerando o desenho como bem executado, mas as cores e a pintura rápida deixam o desenho com um aspecto desleixado, o que dificulta ainda mais a interpretação e não corresponde ao objetivo proposto pelo autor, que é uma leitura rápida de mensagem simples, considerando o tempo que cada espectador passa olhando para a imagem no Facebook. A imagem obteve 12 *likes*.

Ilustração 15 – Wingsuit



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem representa um personagem com sua roupa que plana nos ares, passando muito perto de um monstro-árvore, investindo em uma situação

emocionante e cheia de ação. Mas supomos que o problema da imagem seja a falta de construção de uma silhueta mais trabalhada e de uma interpretação melhor da distância e espaço. Acreditamos que o principal fator de a imagem ter sido malsucedida foi a leitura complicada e as quantidades de elementos desorganizados na imagem. A imagem obteve 12 *likes*.

Ilustração 16 – Leaf Camouflage



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem representa um ser de fantasia inspirado em um tigre com um réptil. A floresta mostra seu *habitat*, e o galho e as folhas grandes na direita mostram um pouco da sua dimensão, que parece ser pequena. Supomos que a imagem não tenha sido bem-sucedida pela difícil leitura. Mesmo que seja para a criatura se camuflar com o corpo coberto de folhas no meio da mata, essa construção não ficou muito clara e a ideia inicial de surpresa acabou confusa em cores e tons parecidos. Os olhos vermelhos acrescentam um bom contraste à cor complementar do verde dominante da imagem, porém, muitos pequenos eles não oferecem a rapidez de leitura necessária para uma imagem no mural de rolagem do Facebook. A imagem obteve 17 *likes*.

Ilustração 17 – Burn Into the Ground

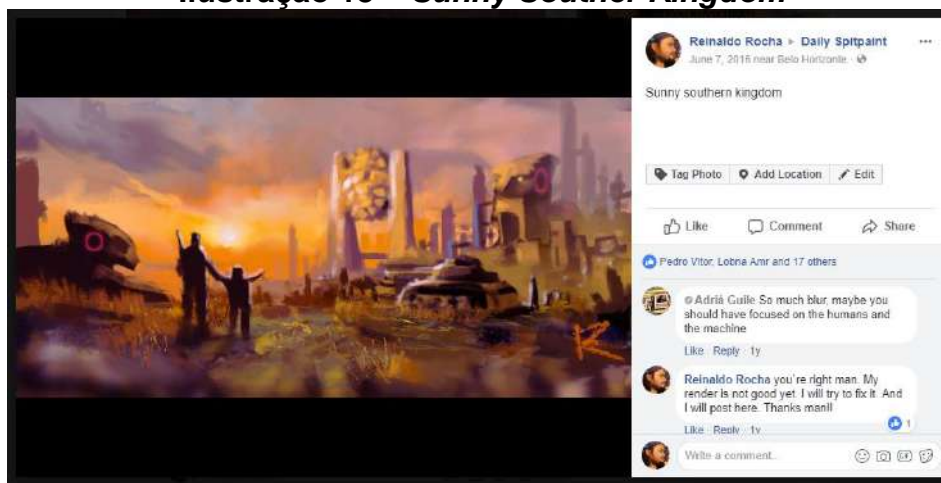


Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem representa um palhaço de circo com um lança-chamas queimando o circo. Atrás, podemos ver outro personagem da apresentação circense: o homem com pernas de pau com fogo em sua mão. O rosto de loucura do personagem no primeiro plano faz referência a um personagem do filme *Bettle Juice*.

É possível que a imagem não tenha sido bem executada e que o excesso de cores quentes com a falta de definição entre os planos causem uma leitura muito confusa, o que pode ser um pouco desagradável; além de a ideia de palhaços colocando fogo no circo não estar clara, pois o circo ao fundo não é bem representado. Se a imagem falha em narrativa, todos os outros elementos de avaliação são desconsiderados. A imagem obteve 17 likes.

Ilustração 18 – Sunny Souther Kingdom



Fonte: Reinaldo Rocha.

Esta imagem se trata de um reino encontrado caminhando em direção sul. Na distância, podemos ver na arquitetura da cidade que ela mostra uma arquitetura incomum, o que pode ser interpretado como uma civilização alienígena. Mas existem elementos comuns à terra, como grama e tanques de guerra. O que pode levar à interpretação de que, após a guerra devastadora, a civilização na terra foi extinta; e os personagens que se encontram no primeiro plano em contraste de silhueta com o sol revelam ser um adulto e uma criança, os quais apontam para as construções mostrando que sua atenção está focada na civilização recém-descoberta. O adulto tem uma arma na mão, o que pode ser interpretado como ameaçador em certo sentido, mas também de sinal de luta, anterior, como se ele tivesse lutado para sobreviver até ali, ou como se ele pretendesse usar a arma em seu destino. Eles não estão caminhando, o que significa contemplação ou receio de continuar. Não existem

muitos sinais de vida além dos personagens em destaque, por isso não se pode compreender com certeza se eles encontraram vida nessa civilização, se vida humana ou alienígena. O sentimento agradável dos personagens pode ser interpretado pela escolha da paleta de cores e do sol confortante que se põe no horizonte, levando-nos a entender que seria um lugar para descansar ao cair da noite.

A imagem bem executada pode não ter obtido um grande número de *likes* pela narrativa complicada, apesar da leitura simples. E preciso existir uma relação equilibrada entre história e tempo de leitura. Levando em consideração o meio, o Facebook, usando apenas imagens e não texto, é preciso considerar uma equivalência de equilíbrio entre tempo de narrativa e elementos na imagem. A imagem foge um pouco e se desequilibra nesse sentido. A imagem obteve 19 *likes*.

Ilustração 19 – *Lady in the Lake*

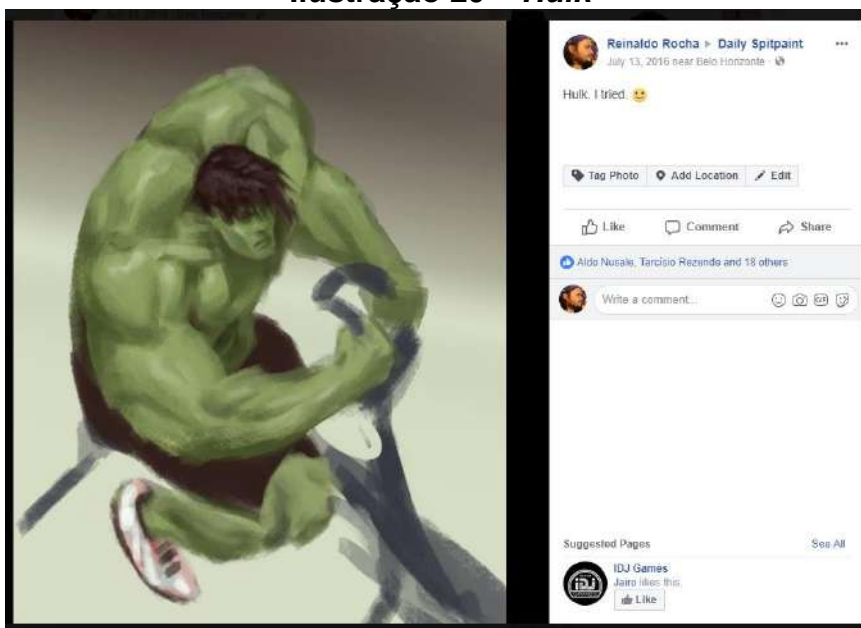


Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima representa uma mulher seminua em um lago. Mostrar o corpo feminino nu parece ser mais bem aceito pela sociedade do que o corpo masculino. Mas é possível ter a leitura de que o sucesso dessa imagem, seja maior que o da imagem anterior, ocorre devido à leveza representada nos gigantes que caminham ao horizonte. As cores mais claras fazem a composição mais agradável, e os raios de sol criam na imagem uma direção de leitura muito sutil, que também remete a um sentimento bom, como o do sol batendo na pele. Existe um contraste de vulnerabilidade entre a mulher desprovida de armas ou artifícios, em um terreno sem recursos, e os gigantes que cruzam a imagem, criando um clima de conflito e sensações táteis que podem ser levadas a uma experiência de interpretação e sinestesia na leitura da narrativa.

A imagem apresenta uma narrativa clara, considerando o tempo de leitura do leitor. A representação dos gigantes é feita de maneira muito simplória e não fica evidente qual seria a intenção da mulher ao olhar para o horizonte procurando pelos gigantes. Uma diferença de distância e falta de conectividade entre as narrativas deixa a mensagem da ilustração sem os elementos necessários para a construção da leitura da imagem. A imagem obteve 20 *likes*.

Ilustração 20 – Hulk



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem representa o personagem dos quadrinhos chamado Hulk, que tem superpoderes de força, na academia fazendo bicicleta. Entende-se que, quando um tema é proposto, cria-se uma expectativa pelos espectadores e é preciso tentar entendê-la e executá-la em forma de ilustração. O caminho para aquilo que as pessoas querem ver está justamente no tema. Se o Hulk é forte, devia ser representado como forte. Os elementos da ilustração devem reforçar essa linguagem e conceito de força. Por isso, representar o Hulk em uma situação rotineira, em uma atividade nada empolgante, como fazer exercícios de bicicleta, pode ser o motivo da imagem ser malsucedida. A imagem obteve 20 *likes*.

Ilustração 21 – Book Club

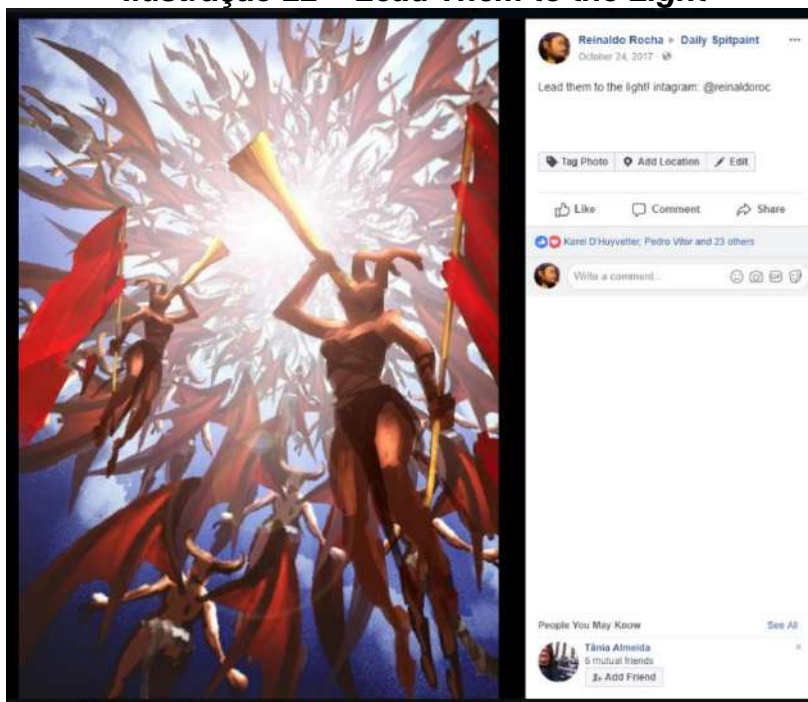


Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima se refere a um culto ao livro, as pessoas estão com roupões, como representadas na cultura popular, em muitos filmes com referência à igreja. A arquitetura segue o padrão de uma igreja católica, com os fiéis enfileirados mais baixos que o mestre de cerimônia, mostrando hierarquia, separados por degraus, colunas grandes que abrem o ambiente em direção ao céu para trazer a sensação de amplitude espiritual; e há a imagem grande e central de um grande livro. Correm espíritos em forma de fumaça no ambiente, como se eles saíssem do livro, o que pode levar a entender que cultuar o livro não é uma coisa boa, ou que os livros que eles cultuam não são bons. A escolha de cores com frios e verdes faz contraste com os roupões vermelhos e quentes e cria um destaque maior para os personagens que pararam os livros.

A imagem provavelmente não foi bem-sucedida pela história confusa e interpretação lenta. Ela não cria em sua composição uma ligação com o espectador e não constrói em seus elementos uma continuidade para a leitura. Não fica muito claro se eles são maus, se o livro é mau ou se cultuar o livro é algo mau. A imagem obteve 25 likes.

Ilustração 22 – *Lead Them to the Light*

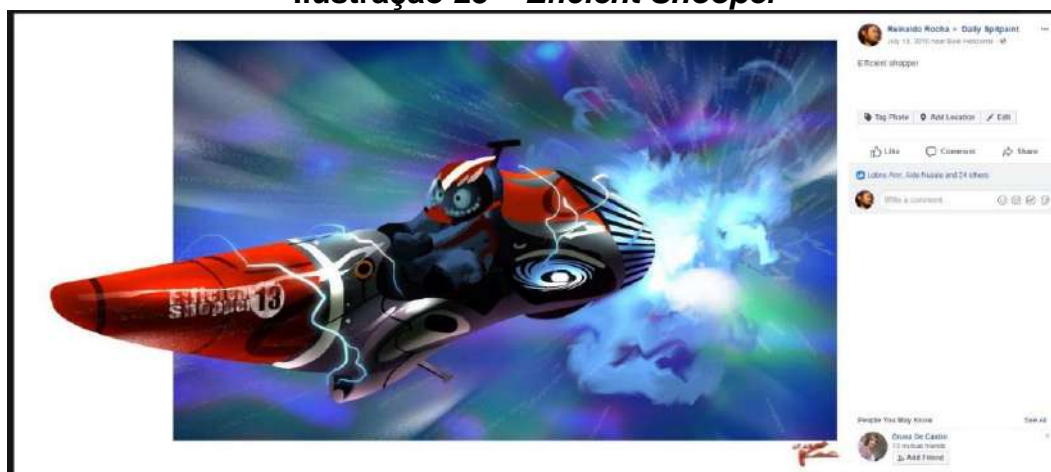


Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima se refere a mulheres-demônios seguindo em direção à luz do céu, como se fosse uma rebelião ou um ataque do inferno para o céu. As bandeiras vermelhas, ao contrário da branca (paz), trazem na cor quente, mesma cor dos corpos das mulheres, a sua própria representação. É como se as mulheres dissessem que estão dispostas a fazer o mau assim como o demônio é mau. Elas vestem roupas que se referem às amazonas, que na mitologia são grandes mulheres guerreiras, o que ajuda a construir a ideia de um exército de mulheres de intenção e bem preparadas.

As cornetas fazem referência ao comando militar e à organização de grande quantidade de indivíduos. Elas também fazem referência ao apocalipse bíblico, segundo o qual, no dia do arrebatamento, os discípulos de deus escutarão trombetas. No caso da *Bíblia*, essa corneta seria tocada pelo anjo Agnus, por isso a imagem faz uma referência assustadora, sendo que, na verdade, não seria um anjo e sim um demônio liderando um exército em direção ao céu. A imagem obteve 25 likes.

Ilustração 23 – *Efficient Shoooper*



Fonte: Reinaldo Rocha.

O que difere essa imagem das demais é a tentativa de romper a profundidade da tela, fazendo com que a espaçonave extrapolasse o quadro de postagem. O principal fator de não sucesso da imagem se deve ao erro de interpretação do *tea* em inglês. No caso, *efficient shoooper* se refere a compras e não a *choper* que se refere a motos customizadas. Fugir do tema elimina todos os fatores consideráveis para a análise da imagem, pois supomos que ela seja desconsiderada no julgamento dos espectadores. A imagem obteve 26 *likes*.

Ilustração 24 – *Frost Queen*



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima retrata uma mulher em um reino de gelo. Apesar do sorriso no seu rosto, a ambientação traz a sensação de algo inóspito. As imagens cruéis do

rosto raivoso com olhos vermelhos em cima da porta levam à interpretação de que aquela manifestação humana da montanha julgaria se concedida ou negada a passagem por aquela porta. A escada que, com muitos degraus, caminha no cenário até a personagem principal, em primeiro plano, pode levar a entender que ela veio por esse caminho ou ainda vai caminhar naquela direção. O curioso é que passa despercebido, e a pose da personagem para a imagem, criada a cultura precedente de retratos de pessoas em pinturas. Esse tipo de caracterização se tornou tão comum e pode ser considerável que o espectador não perceba que ela posa para a imagem e olha o leitor nos olhos. É preciso considerar a cultura anterior para poder prever e imaginar possíveis pontos de consideração do espectador e pontos desconsiderados.

O seu *design* mostra muitos fincos e uma construção de *design* que parece cortante ou desconfortável para quem se aproxima, o que é reforçado com sua maquiagem pesada e longe dos conceitos ocidentais de maquiagem de uma mulher submissa. As suas roupas são decotadas, sendo bastante inapropriado pelo frio do cenário, mas ela parece estar confortável em seu ambiente. Isso cria uma ligação entre ela e o mostro ao fundo, como se representasse que ela seria bem-vinda a passar por aquela porta. Ela também apresenta um cedro em sua mão, e não fica muito claro se esse cedro é sinal de poder ou uma arma a ser usada no caso de visitantes que não sejam bem-vindos.

Supomos que a imagem foi bem executada e cria uma interação com o leitor. Podemos concluir que o problema da imagem seria, apesar dos elementos bem construídos, o julgamento de quem seria a personagem. Não fica claro que ela é uma rainha e não existe um lugar em que ela possa repousar. Não existe construção de moradia, e esse elemento pode criar a interpretação de que ela está ali de passagem, ao contrário do que a rainha faria, pois ela teria um lugar, de simbolismo, de poder e de conforto. Supomos que esse seja o principal fator da falta de sucesso da imagem na construção da narrativa. A imagem obteve 28 *likes*.

Ilustração 25 – *The Wrath*

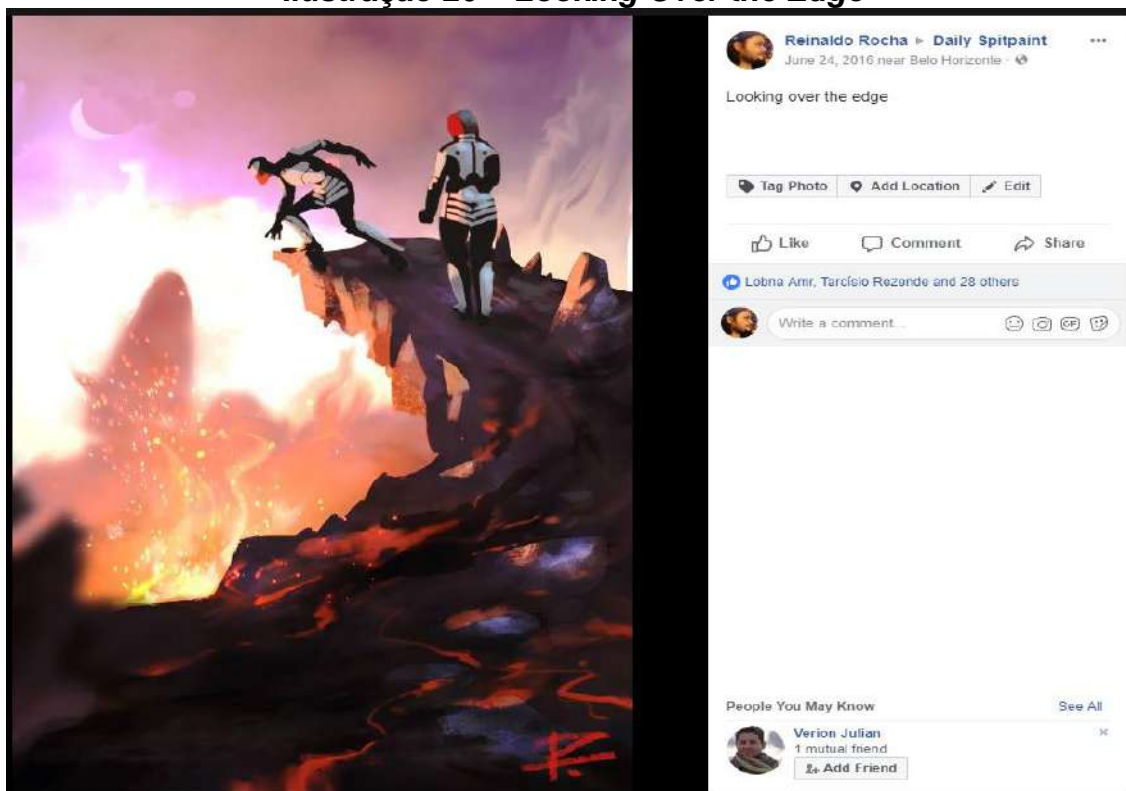


Fonte: Reinaldo Rocha.

Quando o Rei Poseidon mandou que Minos sacrificasse um touro branco que saiu do mar, Minos se recusou pela beleza do animal e sacrificou outro animal. O Rei ficou insatisfeito e fez com que sua esposa ficasse grávida no animal, e dessa união entre homem e touro nasceu o ser mitológico com o nome de Minotauro, e ele foi colocado em um labirinto construído por Dedalos. A imagem de revolta, ambição desrespeito e fúria representa de várias maneiras o drama e raiva do Minotauro. A imagem mostra o Minotauro em um momento de fúria e olhando para os céus, como se questionasse ou afrontasse os deuses que o colocaram nessa situação de desespero e sem saída. A ilustração é uma cópia de um frame do filme *Wrath of the Titans*, dirigido pelo Jonathan Liebesman, com uma belíssima fotografia. Supomos que a imagem não teve um impacto tão significativo por sua alusão ao Minotauro não ter ficado bem clara. E pela narrativa pouco desenvolvida.

Apesar de bem executada, a imagem fica confusa e pode fazer alusão aos chifres do demônio; e pela escolha de ser trabalhada em preto e branco confunde sobre a conclusão da pele do monstro. Outro fator que Suponho que seja considerável na imagem é o exagero de texturas, podendo criar no leitor uma leitura monótona da imagem, que de sentimento muito simples e de cores simples não agrega o valor suficiente para uma imagem memorável ou tocante ao leitor. A imagem obteve 28 *likes*.

Ilustração 26 – Looking Over the Edge

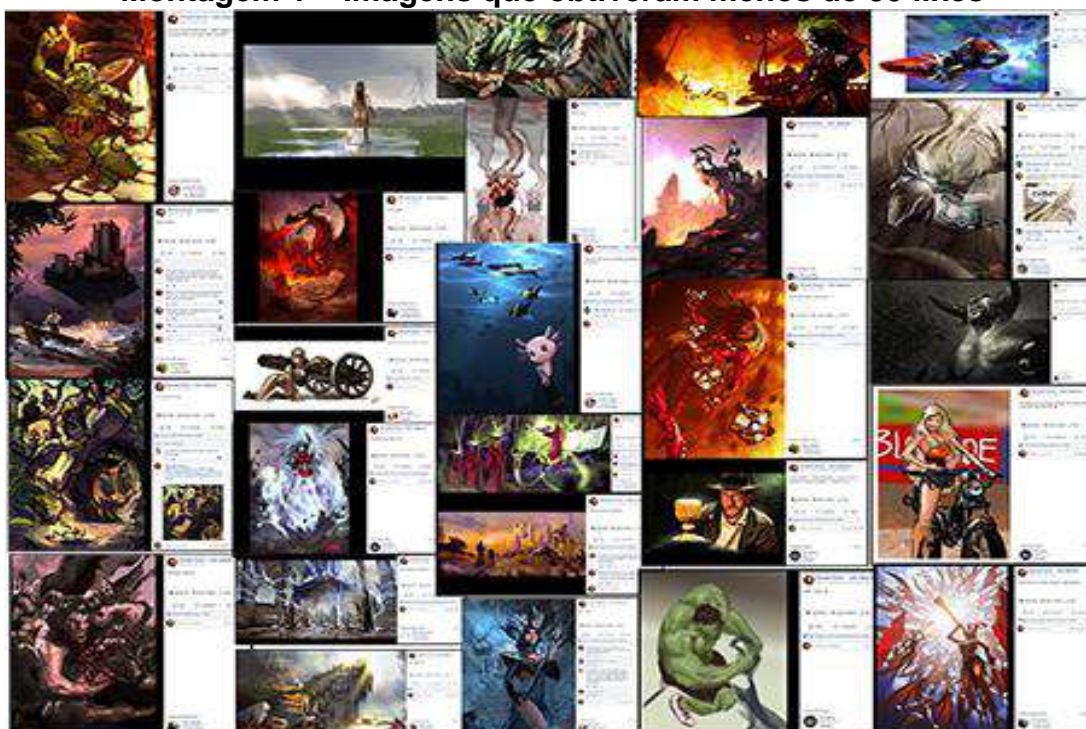


Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima mostra duas pessoas à beira de um vulcão. Os uniformes dos personagens com o *design* parecido mostram que eles fazem parte de uma mesma cultura. A escolha do *design* do traje também pode explicar como eles suportariam o calor na beira de um vulcão. O gestual do primeiro personagem ao fundo mostra ele olhando para o centro do vulcão. O motivo de a imagem não ser tão bem-sucedida é a falta de narrativa e motivo aparente para a curiosidade sobre o olhar do vulcão. Também não acontece uma relação narrativa entre a escolha da roupa dos personagens e o ambiente, assim como não define bem a relação entre os dois personagens representados. Ocorre uma falta de narrativa aliada a um gancho fraco de atenção para a imagem, que não corresponde a escolha de *design* e cores da representação. A imagem obteve 30 *likes*.

Analisando essas 26 imagens apresentadas acima, portanto, podemos notar que, em comum, elas apresentam uma leitura confusa e pouca visibilidade da história/narrativa e acabamento.

Montagem 1 – Imagens que obtiveram menos de 30 *likes*



Fonte: Montagem elaborada pelo autor.

3.2 Imagens que obtiveram mais de 30 *likes* até 100

Foram analisadas as imagens com mais de 30 *likes*, o que foi classificado como uma repercussão mediana de acordo com o que é convencional no grupo em estudo. As imagens foram analisadas visando a compreensão da resposta que tiveram com sua postagem na comunidade.

Ilustração 27 – *Brotherhood*



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem representa o personagem de um jogo da Ubisoft, uma das maiores empresas no ramo de *games* no mercado atual, chamado *Assassins Creed Brotherhood*. Presumimos que a imagem foi bem executada e a tentativa de ligação com o espectador fã do jogo pode ter acontecido, como analisado nos comentários. Mas o jogo não sendo tão comum, a imagem acaba não atingindo um público tão abrangente. E imaginamos também que só quem entende as características do personagem e os motivos de ele esconder o rosto é que pode não sentir falta dos olhos de uma conexão maior com a imagem. Este foi o motivo também de a ilustração ter sido feita em preto e branco, para trazer um caráter romântico e nostálgico à imagem. Supomos que ela tenha sido bem executada, mas é fraca em conceito e na ligação com o espectador. A imagem obteve 32 *likes*.

Ilustração 28 – *Thunderstorm*



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima retrata o deus do trovão, Thor, que ficou muito conhecido pelos quadrinhos da Marvel. Ele é o filho de Odin e controla os trovões. Na imagem, foi escolhido para representação principalmente a relação entre Thor e os trovões. Por se tratar de uma figura icônica, foi decidido mostrar apenas a silhueta do personagem,

em contraste com a claridade do fundo. O ponto focal em que essa narrativa é construída e trabalhada são as formas da silhueta do martelo e do rosto, que são mais variadas. No resto do corpo, as curvas são simples e fluidas, pois o uso da capa arredonda o contorno e diminui o contraste de seu corpo com o fundo.

Supomos que a imagem tenha sido bem executada, mas de pouco impacto, pois ela não apresenta um gancho de linguagem para a narrativa. Considerando o pouco tempo de leitura do espectador, esse tempo diminui ainda mais quando não existe um primeiro contato do leitor com a imagem. A imagem tem que pescar a atenção do leitor e aí guiar sua visão dentro dos elementos que a compõem a fim de conseguir um tempo de atenção suficiente para que assim haja um tempo de leitura suficiente para uma narrativa. Essa imagem não executa isso muito bem e não tem segundos argumentos, fica sendo simples e não interrompe o estudo de fluxo do espectador, tempo suficiente para a decisão de dar o *like* ou não. A imagem obteve 32 *likes*.

Ilustração 29 – *Muddy Trail*



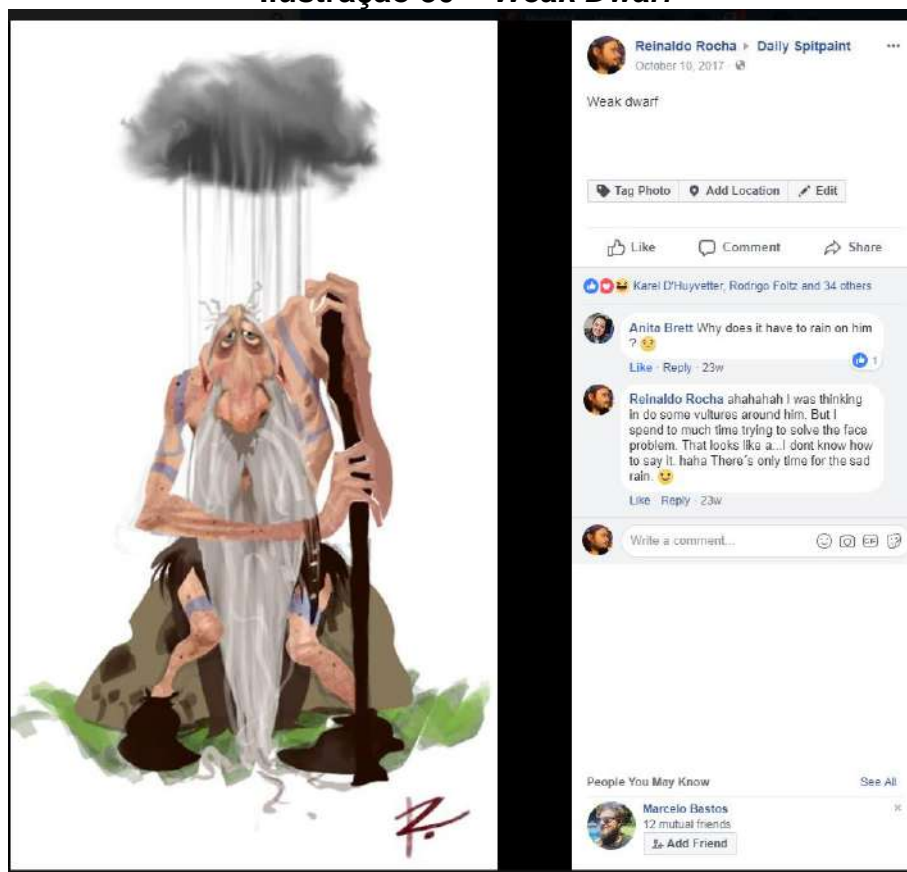
Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima representa um ser meio humano que, com os braços longos demais e um rosto com dentes compridos e proeminentes, pode levar à leitura de uma criatura não humana, mas com cultura humana. Ele anda sobre as duas pernas, apesar de arrastar um pé fazendo um rastro de lama por onde passa. Esse rastro de lama guia o olhar do espectador na profundidade da imagem, guiando o olhar até o personagem principal. Embora haja linhas rápidas e retas em direção ao personagem,

também foram construídas linhas em ziguezague que desaceleram o olhar, criando a interpretação de que esse personagem caminha lentamente, arrastando o pé em linha reta. Seguindo a linha de leitura da imagem, o olho passa pelos arbustos nas laterais identificando uma floresta ou ambiente afastado da cidade, seguindo a leitura e passando pelo personagem principal ao fundo, é possível ver manchas de difícil leitura, podendo levar à interpretação de que ele vai desaparecer no desconhecido.

Um elemento peculiar da imagem é o chapéu de homem civilizado, o qual cria um conflito de leitura entre a monstruosidade e a humanização. Talvez ele esteja se escondendo por estar se tornando um monstro, ou talvez ele se encontra machucado e procura um lugar para se curar. Ele olha para trás, e o espectador pode ficar na dúvida se ele está retornando ou apenas percebe que está sendo observado e continua caminhando em direção ao desconhecido. Supomos que a imagem foi bem-sucedida, apesar de ser muito misteriosa. A falta de elementos para a construção da narrativa deixa a imagem muito aberta e pode criar o desconforto da narrativa incompleta. A imagem obteve 35 *likes*.

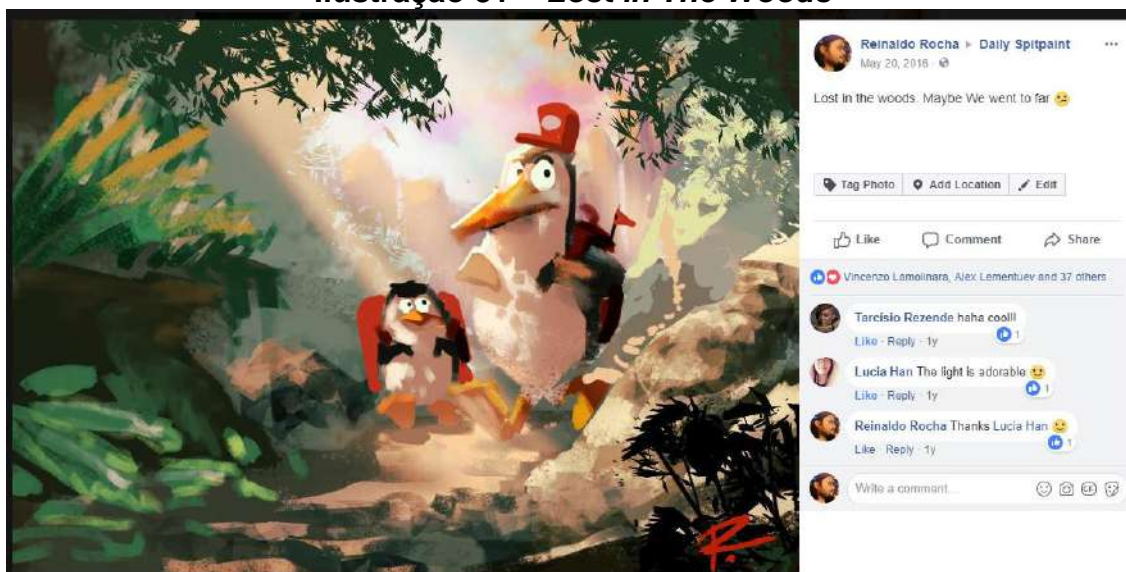
Ilustração 30 – *Weak Dwarf*



Fonte: Reinaldo Rocha.

Em contraponto, a imagem de um anão fraco que tem o azar de sê-lo geneticamente e também pelas condições do mundo, como representado pela nuvem que chove em cima dele, representação esta já foi muito usada em desenhos animados para se referir à má sorte e é uma referência clara. Ele se apoia em seu cajado como se, sem ele, caísse no chão, pois nem as suas pernas o sustentam. A imagem obteve 36 *likes*.

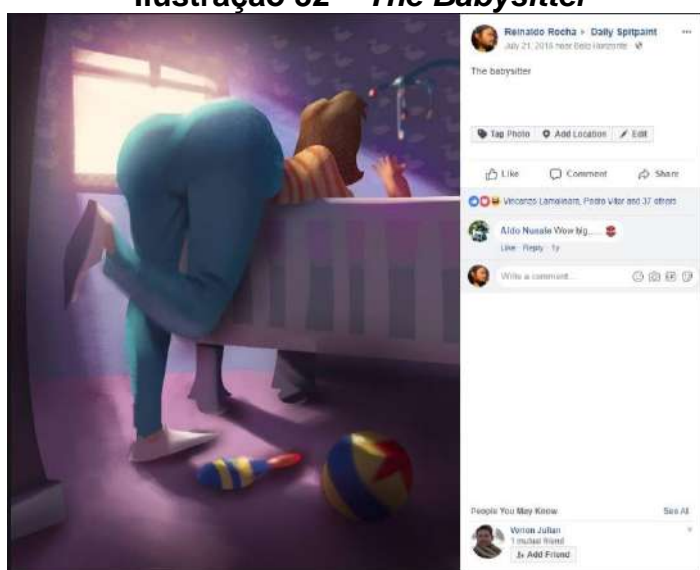
Ilustração 31 – *Lost in The Woods*



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima trata-se do contraste entre os animais e o cenário para demonstrar o quão longe eles estão de casa. As mochilas em suas costas representam a viagem e as bandeirinhas fazem alusão ao escotismo. O pinguim maior segue à frente um pouco mais confiante e o pinguim de trás, menor, com a mesma mochila, desproporcional a ele, mostra que segue o líder. Eles são parecidos, para dar a entender que são pai e filho, e o boné do pai mostra que ele se preparou melhor, sugerindo que a viagem foi ideia dele e que provavelmente não quer admitir que está perdido. O cenário é construído com plantas de uma vegetação tropical, o que pode ser considerado mais longe dos polos. O sol brilha em seus rostos, o que na experiência do espectador pode ser uma coisa agradável, mas para pinguins isso pode ser desconfortante, o que ajuda a construir o caráter cômico da ilustração. A imagem obteve 39 *likes*.

Ilustração 32 – *The Babysitter*



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima mostra uma babá cuidando de uma criança, com foco no fator cômico, mostrando isso na posição da babá. A mão do bebê caminha em direção ao rosto da babá e ela se debruça no berço como se estivesse trocando as fraldas dele. A imagem usa cores comuns de desenhos animados da Pixar e que também fazem referência a esse tema pelos brinquedos no chão e a bola, que sempre é representada nos filmes da Pixar de alguma maneira.

Supomos que a piada foi inapropriada e que a construção das cores e composição, apesar de ser bem aplicada, foge do contexto dos filmes da Pixar. Misturar a estética sem uma aproximação do conceito da referência original pode ser um erro que confunde o espectador entre a leitura e associação da imagem. Com mais empatia e expressão de conexão entre personagem e leitor, com uma representação mais apropriada, podemos chegar à conclusão de que a imagem poderia ter um impacto muito mais efetivo. A imagem obteve 39 *likes*.

Ilustração 33 – *Eye of the Universe*



Fonte: Reinaldo Rocha.

Na sequência, a imagem mostra uma mulher jovem em uma tenda com vários tecidos e pinturas na parede, nessas pinturas estão representados o olho de Orós, que tem várias interpretações históricas, mas todas se referindo à visão espiritual, e, à esquerda, o olho aberto com elementos simples e primitivos como o de pinturas rupestres. Isso nos leva a entender que é uma tenda holística, como as de grupos nômades conhecidos como ciganos que leem mãos e o futuro em bolas de cristal. A bola flutuante tem dentro uma constelação que pode dar a liberdade de interpretação para um olhar para o universo, o que seria um olhar bem amplo; não se pode dizer com certeza se ela pode olhar para o futuro passado ou outros mundos, mas cria na impetração mais abrangente que todas as possibilidades são possíveis. A mulher usa roupas comuns da Europa e Ásia e seus traços do rosto deixam em aberto a interpretação de sua etnia. O motivo dessa escolha foi o trajeto seguido historicamente entre os nômades ciganos e as misturas genéticas. Suas roupas representam isso da mesma maneira, não em situação temporal ou geográfica, mas de cultura cigana. A imagem obteve 40 *likes*.

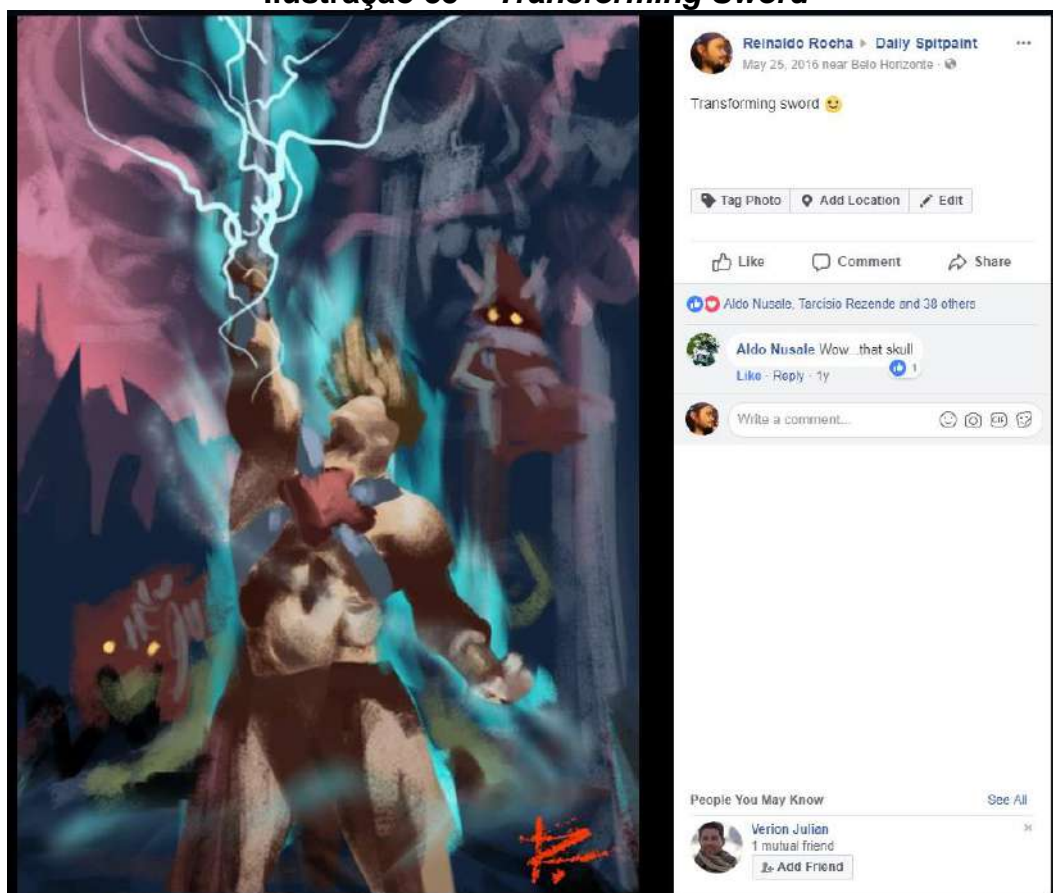
Ilustração 34 – *Great Beard*



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem retrata um homem na floresta com uma barba muito grande. O curioso é seu cuidado com a barba, mesmo parecendo desleixado e deixando-a encostar-se ao chão, ele segura um pente e vai penteando-a. Também podem ser notados alguns prendedores de cabelo em sua barba. Os cabelos também são grandes, o que mostra que eles estão crescendo há bastante tempo e não cresceram de repente. E ele também não cortou os cabelos ou a barba por opção, podemos concluir isso, pois se ele tem acesso a um pente, ele também teria a uma tesoura, o que pode ser afirmado pelo sorriso em seu rosto e olhos. A sua roupa, como a de um monge, também serve para comunicar sua paciência e talvez falta de preocupação com o convívio social. Podemos concluir que sua casa está por perto e que seria na floresta. Assim, reafirmando o conceito de um homem que faz o que gosta sem se preocupar com a opinião dos outros. A imagem obteve 40 *likes*.

Ilustração 35 – *Transforming Sword*

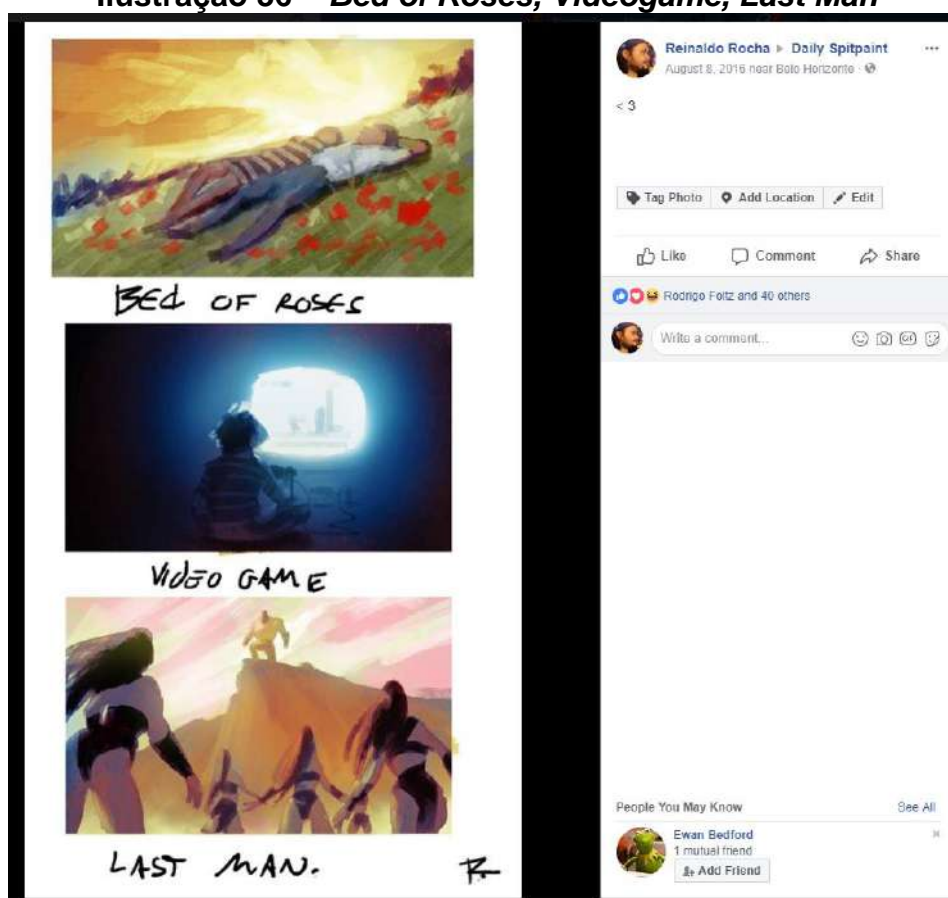


Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima representa um personagem de animação dos anos 1980 chamado He-man. Ele é um super-herói que se transforma usando sua espada. Outros personagens da trama são representados na imagem, como à esquerda o gato guerreiro e à direita seu *side kick* de alívio cômico, o Gorpo. Ao fundo, está um castelo representado, muito icônico e importante para a trama do desenho chamado *Castelo de Grayskull*. A imagem foi desenhada de maneira mais madura, com uma anatomia mais desenvolvida e um movimento mais expressivo que o do desenho original, os tipos de cores e de composição são mais atuais, como os de videogames. A luz azul que emana de seu corpo em direção ao céu é muito comum em videogames, é uma referência direta.

Supomos que essa imagem não seja tão impactante por trazer um rosto simplificado, o que pode causar muita estranheza ao público. Assim, podemos chegar à conclusão de que o carinho do espectador pode não ser suficiente para atingir o público, mas pode criar uma ponte entre ele. A imagem tem a composição boa, cores bem utilizadas, mas não se conecta com o leitor. A imagem obteve 40 *likes*.

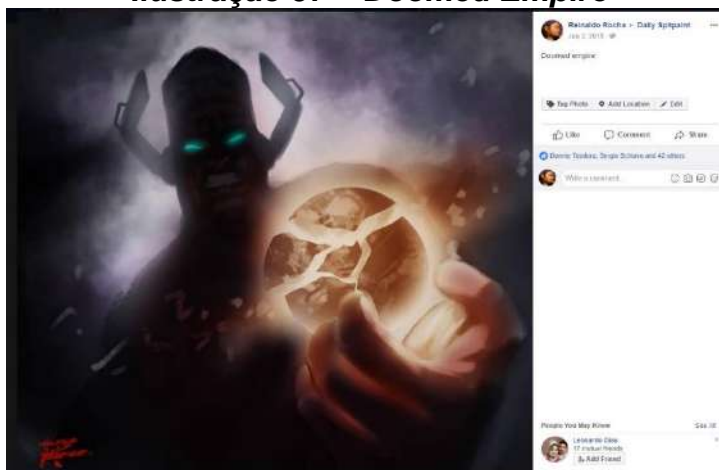
Ilustração 36 – *Bed of Roses, Videogame, Last Man*



Fonte: Reinaldo Rocha.

Foram publicadas 3 imagens em um único *post* para que se pudesse constatar se a quantidade de informação pode ser um fator considerável para o número de *likes*. Analisando um grande número de imagens, as conclusões podem ser mais sólidas, mas apenas três imagens podem tornar o sentido de percepção confuso, pois o leitor pode ter dado *like* porque gostou de uma imagem específica, mesmo não gostando de outra. Também é possível analisar a resposta para cada imagem isolada, como o resultado do número de *likes* foi parecido com os números anteriores. Neste caso, pode ter tido acertos e erros, mas a eficiência não pode ser calculada. É possível inferir que várias imagens em um *post* não têm um resultado expressivo. A imagem obteve 41 *likes*.

Ilustração 37 – *Doomed Empire*



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima faz referência a um personagem dos quadrinhos chamado Galactus, o qual destrói planetas no universo. Esta imagem foi bem-sucedida na sua capacidade de atrair a atenção do leitor e na construção dos pontos focais em primeiro e segundo plano. Supomos que ela teria mais sucesso se o rosto do personagem não fosse tão escuro e existisse maior foco em sua expressão, pois assim provocaria mais impacto no espectador. Um fator de confusão na imagem também é a interpretação da dimensão das coisas, já que não fica muito claro que a bola em sua mão é um planeta e também não fica claro que o Galactus é gigantesco. A falta da representação do espaço sideral ao fundo também contribui para essa falha na narrativa. A imagem obteve 44 *likes*.

Ilustração 38 – *Mooth Invasion*



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem representa soldados com armas evoluídas, com a estética muito aplicada aos videogames, combatendo uma invasão de traças voadoras. Considerando que o número de *likes* vem subindo conforme a pesquisa avança, essa imagem seria considerada como não tão bem-sucedida. Supomos que o que constrói a arte nos vídeos é a presença de uma história por trás dela que justifique o *design* e a escolha. Assim, a imagem fica como plano secundário e o fator principal seria a narrativa. Muitas vezes o valor do jogo está no *game play* e na interação entre sons e movimentos. Contudo, não se poderia considerar nessa pesquisa como fator de comparação uma imagem estática e o videogame.

Apesar dessas considerações, a imagem apresenta um ângulo de perspectiva interessante e um *design* de personagens bem relacionado. O ambiente segue boa gradatividade de cores e de composição. Talvez, se existisse uma interação melhor entre os personagens com o público, como um olhar e expressão entre eles e as traças, isso poderia fortalecer a trama e trazer mais personalidade aos personagens, assim como maior liberdade de interpretação entre o público e a imagem. A imagem obteve 45 *likes*.

Ilustração 39 – The Watcher

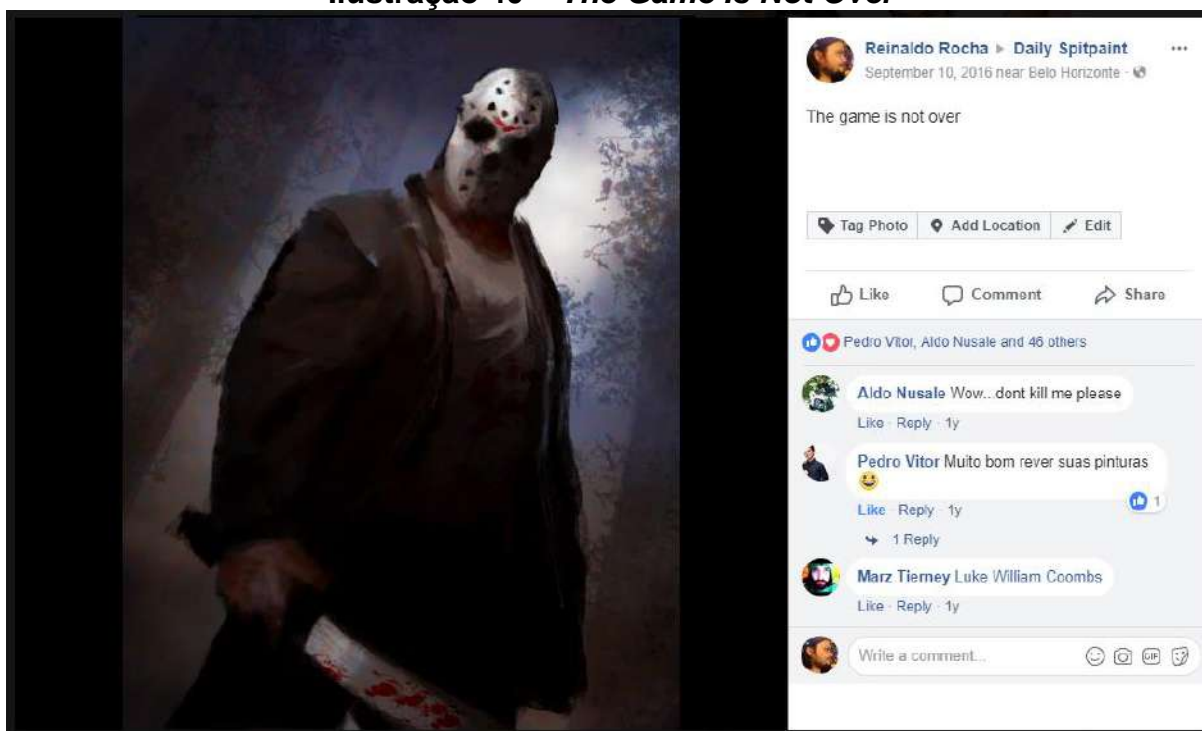


Fonte: Reinaldo Rocha.

A ilustração acima pretende ser uma representação dos medos do homem primitivo, como cobras, aranhas e insetos, assim como o medo de ser observado e do desconhecido. Essas figuras combinadas em uma aranha com olho humano formam uma figura bastante assustadora. Essa criatura também tem linhas e formas em seu corpo que sinalizam o seu perigo, como se retratassem um ser peçonhento. Também existe uma presa enrolada em sua teia sinalizando que ela está disposta a caçar.

Supomos que a ideia muito simples e bem comunicada faz a imagem ser muito bem-sucedida. A escolha dos traços e o fundo desfocado dão a impressão de uma câmera que focaliza bem de perto. O que também simboliza a visão da aranha como predadora, focada na presa. Com um maior controle da saturação das cores, a imagem poderia ser mais bem interpretada em questão de tempo de leitura. Alguns brilhos da teia, apesar de necessários para construção da imagem e ambiente, tiram um pouco a atenção do foco e ideia central. A imagem obteve 46 *likes*.

Ilustração 40 – *The Game Is Not Over*



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem faz referência ao personagem Jason do filme de suspense e terror, o *Sexta Feira Treze*. O título da imagem, “O jogo não acabou”, se dá por ele retornar da morte incessantemente. A imagem usa tons frios ao fundo e o personagem está retratado com cores quentes à frente; isso faz com que ele se mostre agressivo em um ambiente calmo. A imagem obteve 48 *likes*.

Ilustração 41 – *Space Station On Mars*

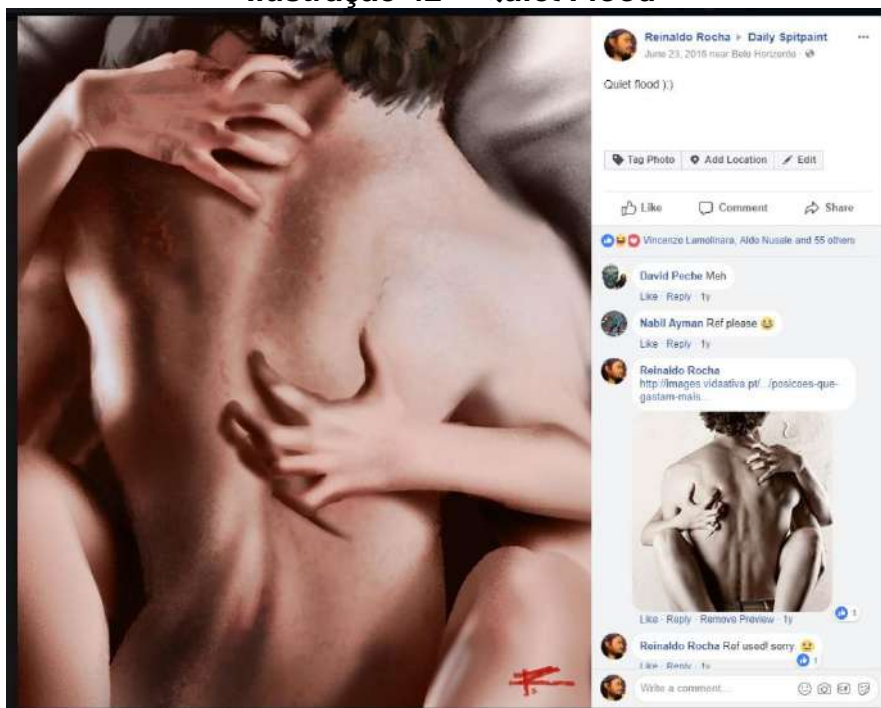


Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima é de uma estação espacial em Marte. As formas geométricas no solo fazem referência às construções de cidades, e as pequenas luzes transmitem a ideia de eletricidade que, repetindo-se várias vezes em um padrão, pode criar a ideia de civilização. A linha do horizonte ao fundo refletindo a atmosfera transmite a ideia de distância e a curva comunica o formato do planeta. O sol distante e um outro objeto esférico que se confunde entre a lente da câmera pode remeter a um outro planeta. A estação sobrepondo os elementos como a linha do horizonte e o planeta junto a uma atmosfera densa comunica a distância entre a estação e o planeta. Ela é um conjunto de formas geométricas já usadas em estações de satélite e também uma referência ao filme *Star Wars*. As cores roxas e vermelhas trazem uma ambientação romântica e calma, ao mesmo tempo quente e seca, conforme representações de Marte em situações precedentes.

A imagem parece ser bem-sucedida pela boa construção da composição equilibrada e da atmosfera. Isso facilita a imersão do espectador na imagem. A história é bem comunicada e o tempo de leitura é razoavelmente curto. A imagem obteve 49 *likes*.

Ilustração 42 – Quiet Flood



Fonte: Reinaldo Rocha.

Apesar de a imagem acima fazer referência a um conteúdo sexual, pela análise, podemos chegar à conclusão de que ela foi bem-sucedida pela qualidade da pintura e por ter sido bem executada, o que mostra que, muitas vezes, a qualidade da pintura também é considerada no valor do *like*. A imagem obteve 57 *likes*.

Ilustração 43 – Moose



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima não teve sua composição muito desenvolvida, mas, durante a passagem sobre o grupo e constantes postagens para este estudo, começamos a observar que algumas pessoas específicas sempre curtiam as imagens. Com isso, podemos chegar à conclusão de que muitos dos *likes* recebidos podem ser devido a desenhos anteriores. Apesar de a imagem ser muito simples, as cores estão equilibradas e a composição, funcional. A imagem obteve 59 *likes*.

Ilustração 44 – Giant Clock



Fonte: Reinaldo Rocha.

Nesta imagem, foi aplicado um trabalho maior na construção de temperatura e maior concentração no ponto focal. Construindo uma cidade como base e a sugestão de prédios com destaque para um que abriga um grande relógio, foi criada a imagética de um povo que habita e cultua o grande relógio. A atmosfera de um nascer do sol pretende criar no espectador a sensação da passagem de tempo, e os raios de sol, que começam a aparecer iluminando o relógio parcialmente, fazem referência ao relógio solar, criando um contraste de temperatura e de estágios do dia. As referências da lua e as luzes da cidade ainda acessas criam um olhar calmo e romantizado da cena. Foram usadas cores frias e pouco vibrantes na maior parte da ilustração, criando assim a sensação de calma e de bom tempo e dando oportunidade ao contraste para as cores quentes do ponto focal, com o intuito de transmitir a esperança de um tempo melhor que está por vir.

Os contrastes de cores e o ponto focal melhor construído nessa figura fizeram com que a imagem tivesse mais sucesso. Pressupomos que as cores ajudaram a

trazer uma ambientação e a imagem de caráter positivo pode ter trazido um sentimento mais agradável ao espectador. A imagem obteve 63 *likes*.

Ilustração 45 – Boat's Toy Voyage

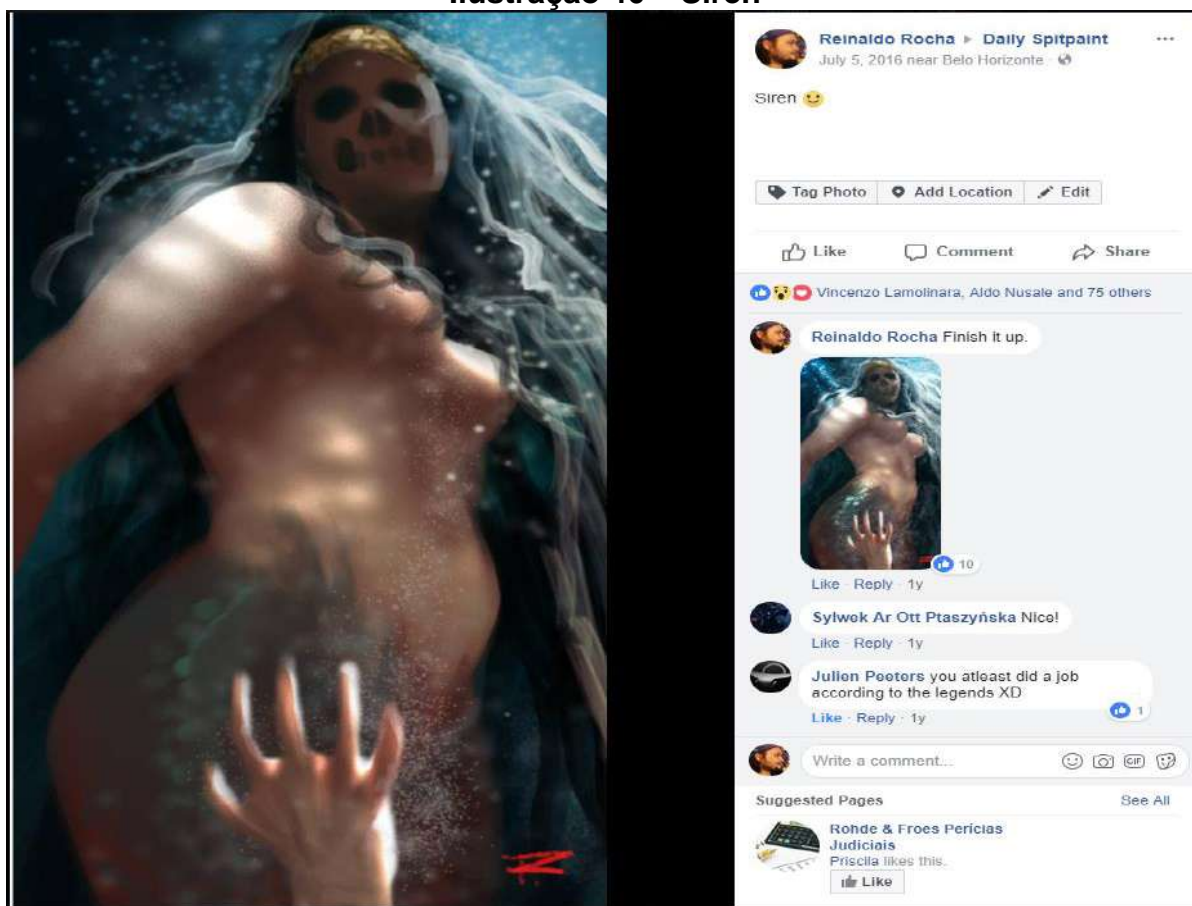


Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima representa um brinquedo de uma marca chamada Lego, que tem várias coleções apresentando culturas diferentes. No caso da ilustração, o boneco está vestido de *viking* com um barco que se refere também à cultura nórdica. A imagem sugere ter sido bem executada e a escolha de luz com variações de azul, roxo e amarelo trazem uma paleta rica. O caráter infantil da imagem e dos brinquedos se contrapõe com sua expressão no rosto e a sua postura diante da onda do mar. Assim, a violência histórica dos *vikings* para conquistar terras e riquezas é retratada com a inocência dos brinquedos. A imagem traz também um brasão na vela do barco que tem o formato de um coração.

As faltas de camadas de narrativa fazem da imagem muito simples e de leitura muito rápida. Supomos que o carinho dos amantes do brinquedo Lego pode ter sido o fator principal da empatia com a imagem. A imagem obteve 77 *likes*.

Ilustração 46 – Siren



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem representa uma sereia debaixo da água com curvas femininas e no lugar do rosto, que devia ser atraente conforme os contos e mitologias sobre sereias as descrevem, ela tem um rosto de uma caveira. A imagem mostra o caráter mortal desse ser, que, segundo as lendas a seu respeito, atraíam os marinheiros e os afogava no fundo no mar. Essa parte da história está representada pela mão masculina que, com os dedos abertos, pede ajuda e não apresenta tensão, como se já não existisse luta ou esperança no personagem, o qual é mostrado apenas pela parte do corpo. Nesse caso, a mão é o personagem que atua por ele em luz, linguagem corporal e simbolismo.

A escolha do ângulo da câmera também foi proposital para mostrar, na hierarquia da imagem, o poder da sereia sobre o corpo que afunda no oceano. Assim, a direção da luz no escuro do fundo do mar mostra o corpo sendo afastado dela como se afastasse da própria vida. A sereia que interrompe a luz vinda de cima pode ser interpretada como o fator de decisão entre vida e morte, e esse conceito é reforçado

pelas partes de luz e de sombra em seu corpo, o que leva a crer também que a mão na luz representa o último raio de luz que aquele corpo recebera enquanto a vida se esvaía. Este conceito também é aplicado no rosto da sereia, como se esta versão de seu rosto só pudesse ser vista na sombra. Ela também possui uma espécie de coroa em sua cabeça, o que demonstra certo *status* e cuidado com a aparência. Esse elemento foi utilizado para mostrar a personalidade da sereia que também tem sentimentos e desejos. Provavelmente, a atenção do leitor estaria voltada para a silhueta da mão em primeiro plano, vindo a seguir a leitura da imagem do corpo da sereia e de seu rosto em forma de caveira. Supomos que o cumprimento desses requisitos foi definitivo para o sucesso da imagem. A imagem obteve 77 *likes*.

Ilustração 47 – Strong Dwarf

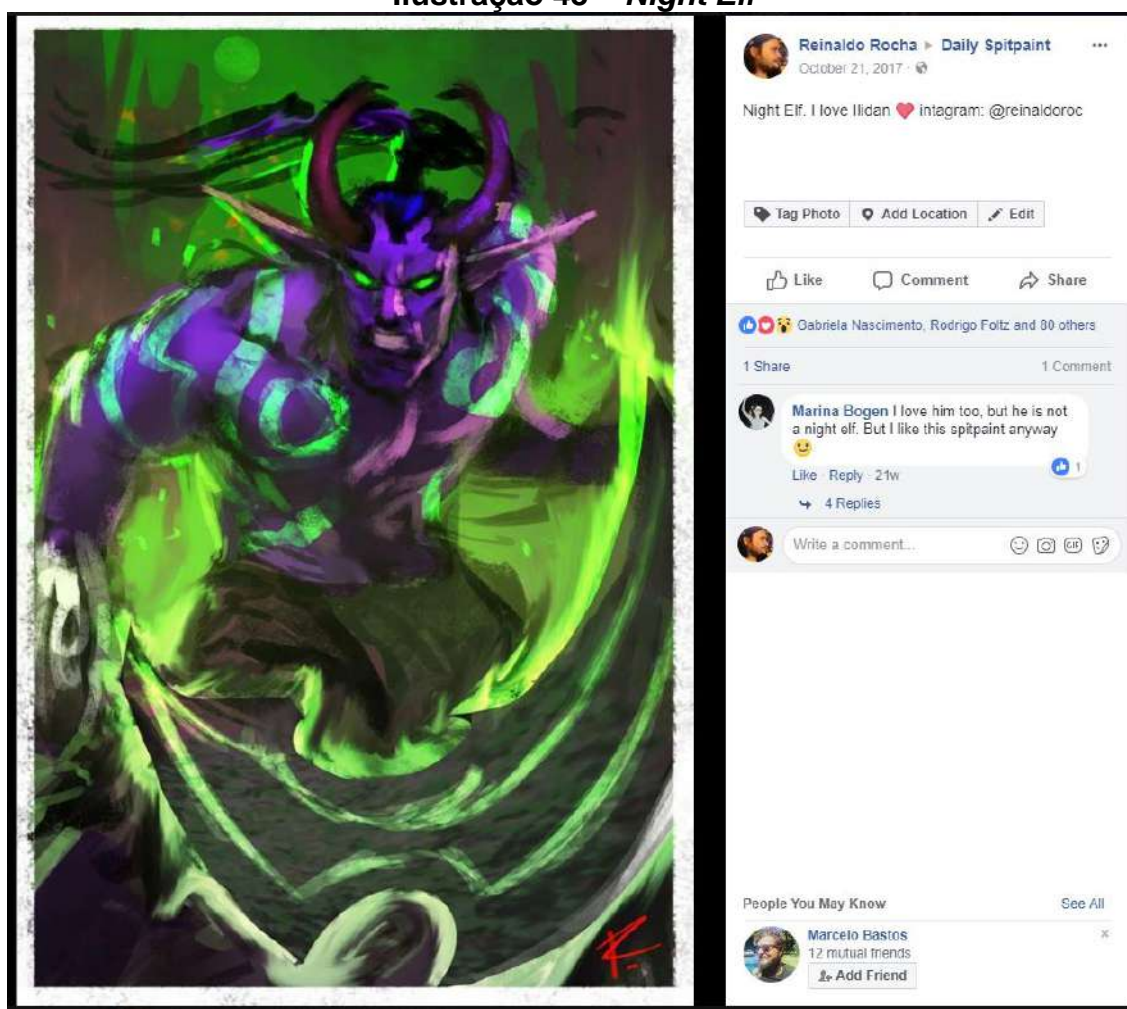


Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima representa um anão extremamente forte. As suas roupas fazem referência aos povos nômades durante e depois da Era do Gelo. Mesmo tendo o corpo descoberto com o motivo de mostrar seus músculos e força, traz em seus acessórios peles e capacete que podem ser interpretados como *viking* ou *kell*. Há estudos afirmando que os *vikings* não usavam chifres em seu elmo, o que ajuda a construir esse conceito de viajante. Isso se contrapõe às marcas na parede, que são

como contagens. Como ele está armado com dois machados, podemos interpretar que ele já usou o machado em seus inimigos algumas vezes e está contando essas vezes. A composição é fechada para transmitir a ideia claustrofóbica de se sentir pequeno. Ao mesmo tempo, não existe nenhum elemento para a comparação de seu tamanho na imagem, o que faz referência a como o anão se sente, pois ele não é apenas forte anatomicamente, ele já derrotou vários inimigos registrados nos riscos da parede e também se sente forte e não pequeno. A imagem obteve 81 *likes*.

Ilustração 48 – *Night Elf*



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem representa um personagem de um jogo chamado *Warcraft*, seu nome é Illidan e ele é um elfo noturno que se tornou um líder dos elfos demônios. Foram criados contrastes de cores complementares para transmitir a mensagem de maneira rápida e eficiente. O interessante na imagem foi a discussão sobre a categorização do personagem, o que gerou muitos comentários discutindo se o Illidan

era um elfo da noite ou não. O jogo tem jogadores muito fiéis e muito interessados na história. Essa polêmica foi uma surpresa a ser considerada. A imagem obteve 82 *likes*.

Ilustração 49 – *Elegant Elephant*

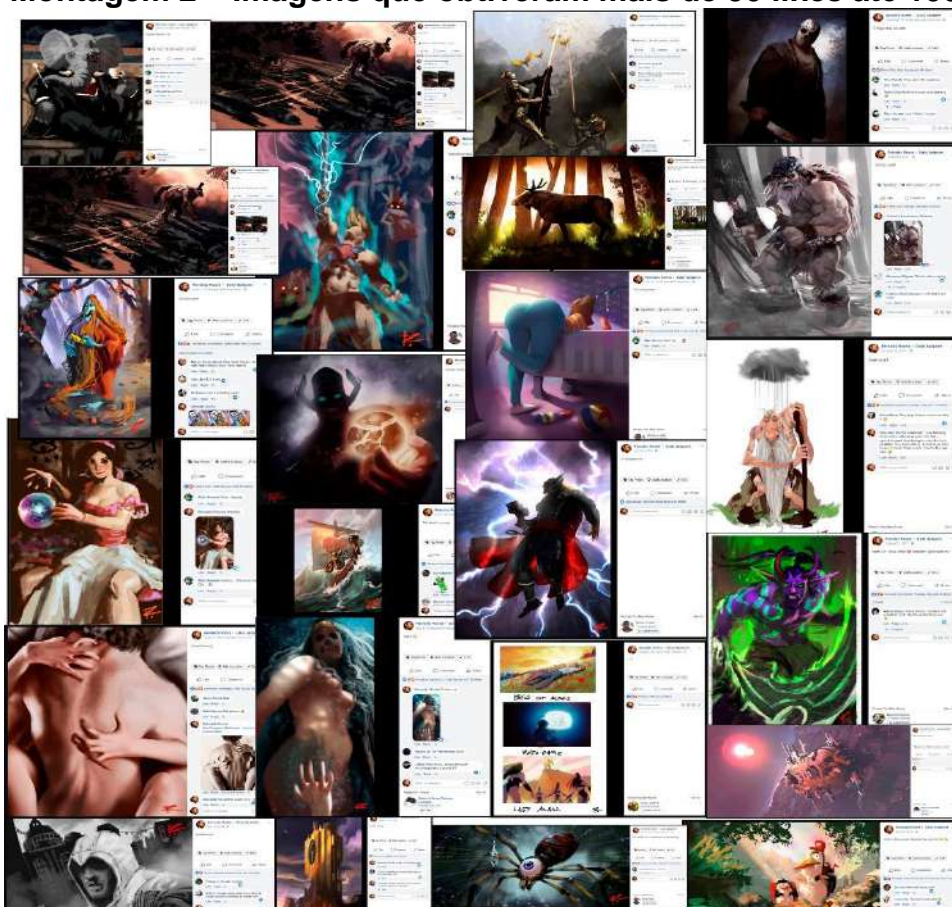


Fonte: Reinaldo Rocha.

Inspirada no tipo de composição e contraste de pinturas clássicas como a de John Singer Sargent, a imagem acima cria um equilíbrio de detalhamento entre as partes de foco, como o rosto do personagem, e as áreas de simplificação, como o seu terno. A imagem é construída como as pinturas do movimento Stijl, de Mondrian, dividindo a imagem em retas e partes de construção de equilíbrio e contraste. Existe uma linha em proporção áurea alinhando a colher de metal, seus dentes de marfim e a xícara de porcelana. Dessa linha para cima, existe um equilíbrio de linguagem entre humanização e elefante, como um *ying yang*. Sua cabeça está ocupada em sua maior parte por um monóculo, que é uma representação bem civilizada e marcante de uma época que corresponde a das pinturas de Sargent. E dessa linha para baixo, há apenas a interpretação do terno, lenço e banco, interrompida pela sua pata de elefante que se dobra diferentemente de uma mão humana, quebrando a interpretação da anatomia previsível de uma mão repousada.

A imagem foi, provavelmente, muito bem construída na sua representação, mas em principal devido à conexão entre o espectador e a ilustração. O brilho no olho do elefante faz uma ligação direta entre o leitor e a imagem. O fator cômico da “cartunização” do elefante não só traz a interpretação do animal como colocado em uma situação imprevisível, mas cria também no sentido do homem de terno e monóculo a ridicularização de seu comportamento, como se o do homem tão exagerado na elegância fosse inapropriado. A imagem obteve 84 *likes*.

Montagem 2 – Imagens que obtiveram mais de 30 *likes* até 100



Fonte: Montagem elaborada pelo autor.

Estas imagens, em comum, apresentam uma leitura mais elaborada, não só de contrastes, mas de cores e temperaturas, separadas as cores, como azul e roxo, e as quentes como vermelho e amarelo. Total de 24 imagens.

4 IMAGENS QUE OBTIVERAM ALTA REPERCUSSÃO

4.1 Imagens que obtiveram de 101 a 200 *likes*

As imagens com mais de 101 *likes*, em relação ao número de *likes* médio da comunidade *Daily Spitpaint*, foram consideradas nesta pesquisa como tendo obtido uma repercussão relevante, por esta quantidade de *likes* ser mais esporádica no andamento padrão da comunidade. As imagens em destaque são organizadas em ordem crescente de *likes* e analisadas em conjunto, com o objetivo de encontrar uma regularidade a respeito do tipo de retorno que a postagem de uma imagem pode ter.

Ilustração 50 – The Big Boss



Fonte: Reinaldo Rocha.

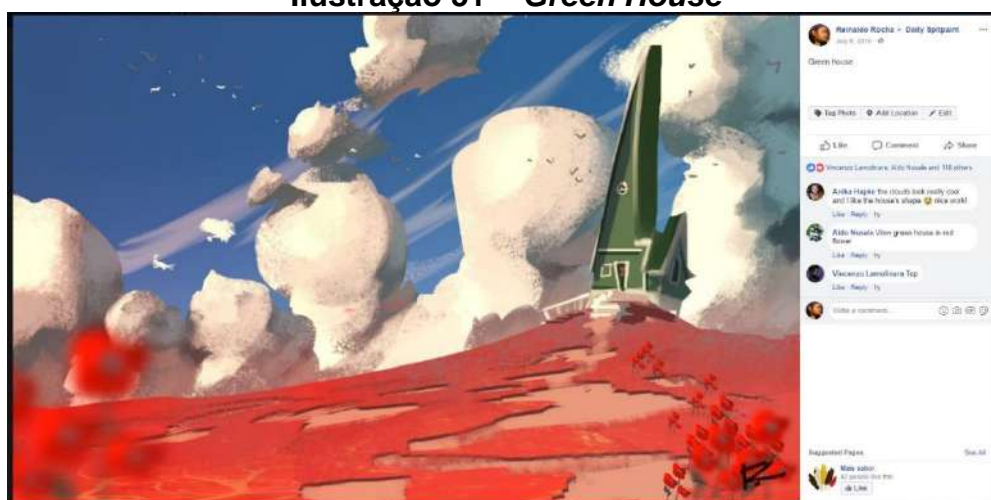
A imagem retrata um personagem dos quadrinhos chamado Lobo. Ele é imortal e tem superpoderes de força e vitalidade, que ele usa para fumar cigarros e beber constantemente. A imagem foi bem executada, e o contraste entre cores não saturadas do personagem e o fundo quente ajuda a remeter à personalidade violenta e agressiva do Lobo. Os olhos do personagem, assim como as marcas da máscara em seu rosto, constroem um ponto focal para a imagem, guiando o olho para sua expressão sorridente e, ao mesmo tempo, perversa.

Podemos supor que o sucesso dessa imagem não se deve apenas ao carinho dos fãs pelo personagem ou pela ilustração bem executada, mas pelo gancho em sua mão. Quando o leitor entra no estado de fluxo na barra de rolagem do Facebook, sua atenção precisa ser “ganchada” e, mesmo que seja de maneira subjetiva, as formas da imagem podem prender a atenção do leitor.

O gancho em sua mão não comunica nada de especial e apenas quem tem conhecimento prévio da imagem pode interpretar na leitura o significado da arma para o personagem. O gancho do Lobo é preso em uma corrente que está amarrada em seu braço e, da mesma maneira, funciona prendendo a atenção do leitor.

Não se trata, portanto, apenas de um gancho solto, mas sim uma amarração entre o que prende o leitor e a imagem, podendo construir uma imersão do espectador no desenho, o suficiente para que ele se sinta envolvido de alguma maneira com a imagem e possa escolher se manifestar. O impulso do espectador, lembrando que a imagem está publicada em uma rede social e que outras pessoas verão que ele postou o *like*, tem que romper o estado de reclusão e de anestesiamento para que ele se envolva não só com a imagem mas com o autor dela e as outras pessoas que verão o *like* dele registrado lá. Às vezes, uma imagem boa não é suficiente, mas ela ganha na interpretação a apropriação do espectador que a “carimba” com um *like*. A imagem obteve 105 *likes*.

Ilustração 51 – Green House



Fonte: Reinaldo Rocha

A imagem acima se baseia em um tema simples, investindo em *design*. O formato diferente da casa, fazendo contraste com as formas das nuvens, além da cor

saturada da casa, fazendo contraste com a cor inesperada do vermelho do chão. Supomos que a imagem foi bem-sucedida pelo fator surpresa do impacto das cores imprevisíveis e do ponto focal de referência para a imagem bem incisivos. A imagem obteve 120 *likes*.

Ilustração 52 – *The Spirits World*



Fonte: Reinaldo Rocha.

Na mitologia grega, Ades, o deus da guerra, controla o submundo para onde vão todos os mortos, eles vagueiam pelo rio das almas. Em alguns livros, como na *Divina Comédia*, de Dante, há referências ao barqueiro que navega levando os passageiros nesse rio. Como esse barqueiro fica lá eternamente, ele não poderia ser um humano normal, nem vivo, e sim uma entidade da morte e, por isso, foi escolhida a imagem da morte mais comum na imagética que é a alegoria da morte com rosto de caveira e roupas largas e pretas lembrando o luto. No caso, a ceifa foi trocada por um remo mas, mesmo assim, fazendo referência ao instrumento.

O cenário é inabitável e também intransponível, levando a acreditar que o único caminho possível seria pelo barco. No rio, as representações icônicas das almas imitam os desenhos das águas em um rio e são iluminadas como se ainda tivessem um sopro de vida, pois é um lugar de sofrimento; se houvesse apenas morte, o sofrimento já teria se cessado e, assim, o equilíbrio entre a vida e a morte é que traz o drama para a narrativa. A luz verde da lamparina mostra, em uma cor incomum, que não é uma lâmpada de luz natural, como fogo, e sim mágica. O guarda-chuva funciona como alívio cômico, assim como o *design* da canoa que faz referência às embarcações de Veneza. A imagem obteve 124 *likes*.

Ilustração 53 – *Whooly*



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem representa um carneiro com aparência desleixada e retratado como ser humano. Supomos que a imagem, apesar de muito simples e de leitura muito rápida, seja muito forte em conceito. Ela faz referência à juventude transviada retratada no cinema e à cultura de viver intensamente e não envelhecer, além de mostrar o olhar *blasé* do personagem. Em certas situações, a cultura se sobrepõe à imagem. Mas, o mais importante é o olhar direto do personagem e o seu sorriso curto no canto da boca, o que pode ser uma leitura posterior à primeira olhada na imagem cujo foco são os olhos do carneiro e, como segundo ponto focal, o cigarro e a boca sorrindo. As cores também foram escolhidas para transmitir um caráter de calma e excitação, como a relação de luz entre o amarelo alaranjado do sol e os contrastes azuis da sombra representando a calma e o desejo do carneiro.

Supomos que a junção de todos esses elementos, aliados com os conhecimentos prévios e imagética da imagem, fazem com que ela seja bem-sucedida. A imagem obteve 127 *likes*.

Ilustração 54 – Typewriter Film Noir

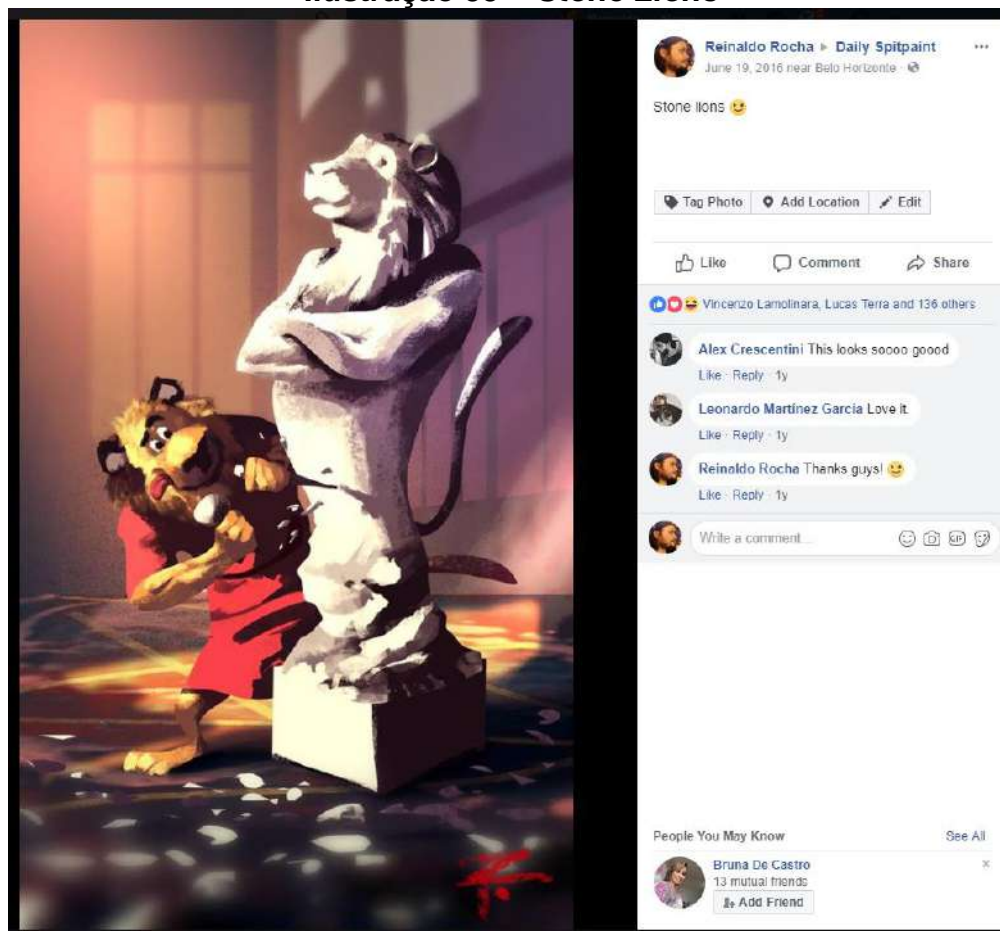


Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima mostra um escritor usando uma máquina de escrever. As roupas e acessórios fazem referência à época dos filmes *Noir*, assim como o cigarro e o fato de a ilustração ser em preto e branco. A cara de cansado do personagem também faz referência ao estilo do filme. A iluminação usada como a luz principal e a luz vinda de traz, novamente como nos filmes *Noir*.

A imagem foi bem-sucedida pela escolha de traço. A representação do *Noir* ficou bem executada e a escolha por tratar o personagem em um estilo caricaturado traz um pouco de leveza e alívio cômico à imagem pesada e cansada. A imagem obteve 134 *likes*.

Ilustração 55 – Stone Lions



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem representa um leão “cartunizado” esculpindo uma imagem de si mesmo, uma metáfora do próprio lapidamento. Ele se esculpe como um herói, com os braços cruzados em tamanho maior e um pouco mais forte do que ele se mostra. As cores bem executadas e desenho correspondentes provavelmente servem de alicerce a uma imagem de boa conexão entre o leitor e a ilustração em uma narrativa simples que facilita a interpretação. A imagem obteve 137 *likes*.

Ilustração 56 – Silver Lance



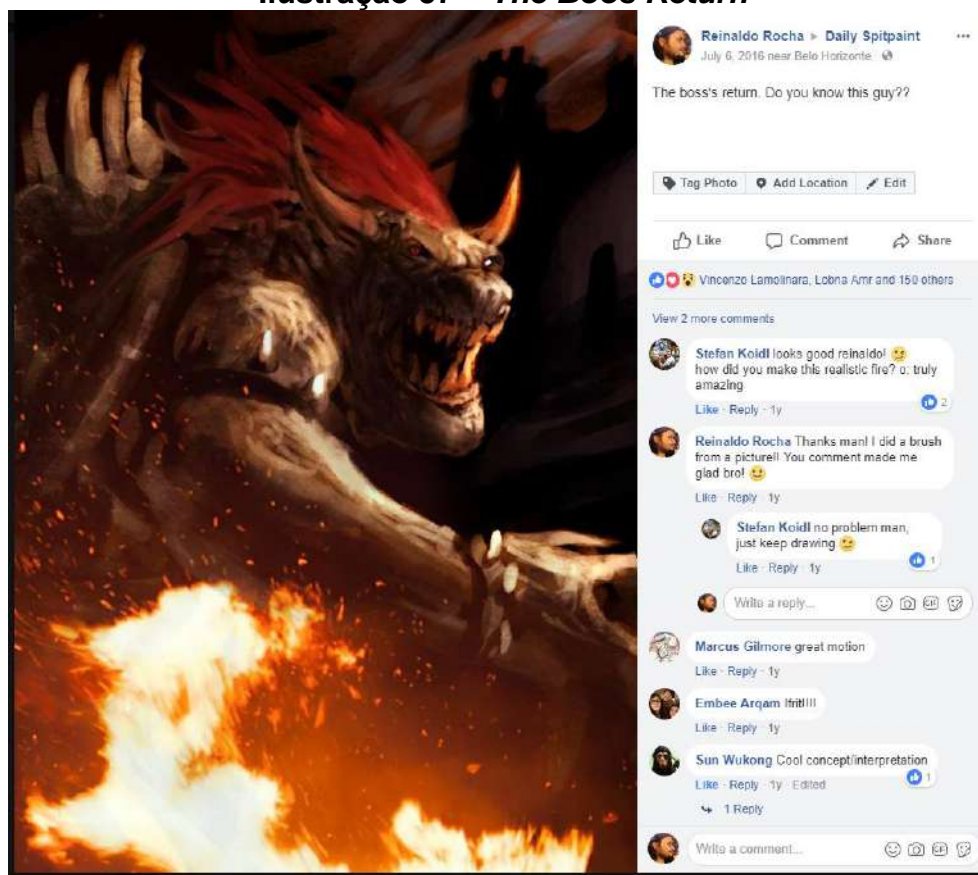
Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima mostra um hamster como uma criatura de aparência indefesa, usando uma armadura de cavaleiro com algumas peças de roupa de camponês. Ele está armado com uma lança de jogos medievais, o que parece bem inapropriado pelo seu tamanho e usabilidade, já que ele não tem montaria. Essa escolha foi feita para que ele pareça ineficiente. Ao mesmo tempo, é revelada sua personalidade pelo olhar afetuoso ao passarinho que pousa em sua lança. Os dois não parecem notar o dragão que se aproxima de trás da névoa e lança olhares para o hamster como se o fosse devorar. O dragão, ilustrado em tons próximos do fundo, foi feito com a intenção de ser notado posteriormente à leitura do hamster, que atrai a atenção do espectador da imagem.

A imagem, ao que podemos supor, foi bem-sucedida não só pelo número de *likes*, mas pela ideia bem comunicada. A composição e o controle de quentes e frios foram feitos para guiar o olho do espectador à conexão entre o vermelho dessaturado do olhar do dragão e o vermelho do lenço do hamster, criando uma relação de leitura entre os dois. O pássaro de cor azul e a névoa fria com azuis e roxos dessaturados

mostram uma relação entre o pássaro e o ambiente, eliminando-o da trama principal, mesmo pela sua importância na narrativa, pois ele distrai o hamster enquanto o dragão se aproxima ou pela escolha das cores. É comunicado que ele faz isso inocentemente e que poderá voar logo que o dragão aparecer, ao contrário do hamster, que não pode voar e terá que confrontar o dragão. O que torna a narrativa interessante é também perguntar: como seria essa luta? A sua arma ineficiente e deslocada de seu contexto poderia ser usada contra o dragão? A imagem obteve 152 *likes*.

Ilustração 57 – *The Boos Return*

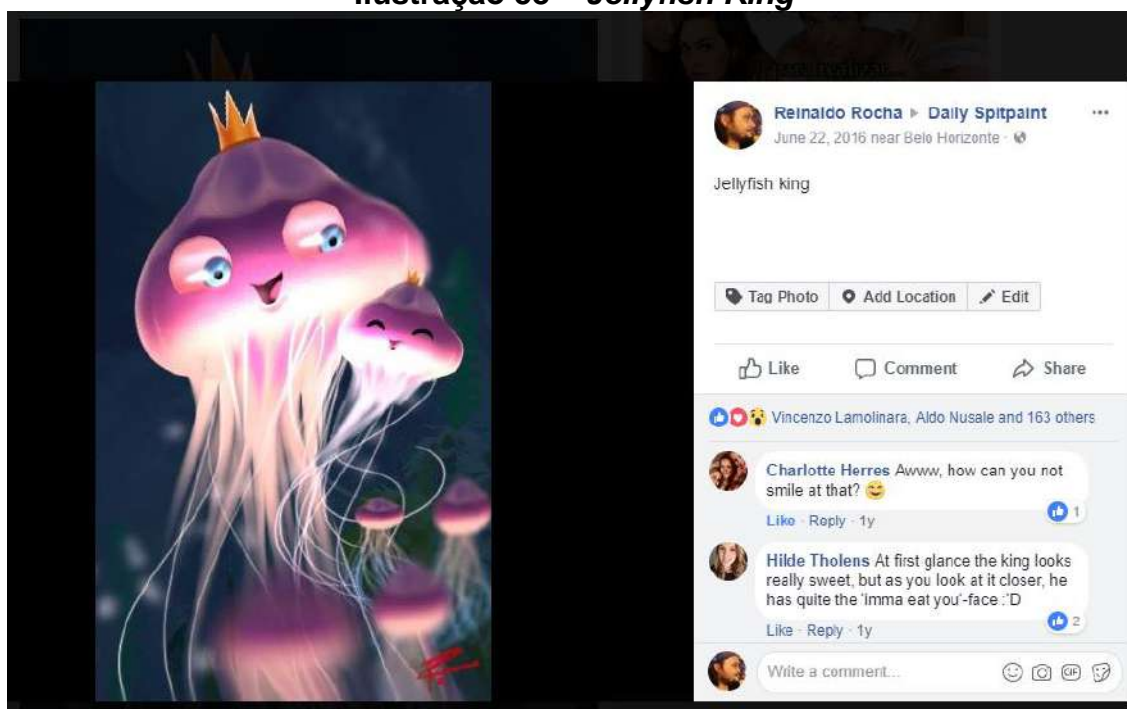


Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem retrata um personagem de um jogo chamado Mario, produzido pela Nintendo e é um tema comum. O réptil Cartoon é o inimigo do confronto final do jogo. A representação do personagem em uma estética mais realista e mais agressiva traz lembranças do jogo antigo aos espectadores. O jogo de luzes entre o fundo e a frente da imagem aliado à riqueza de texturas da pele e materiais do personagem constroem uma representação mais tridimensional, criando uma profundidade que pode se destacar no *layout* do Facebook. A imagem é simples com uma narrativa simples, mas

o brilho dos olhos e boca proeminente fazem uma conexão com o espectador e criam empatia com a imagem. As cores foram bem escolhidas e ponto focal bem executado. A imagem obteve 157 *likes*.

Ilustração 58 – Jellyfish King



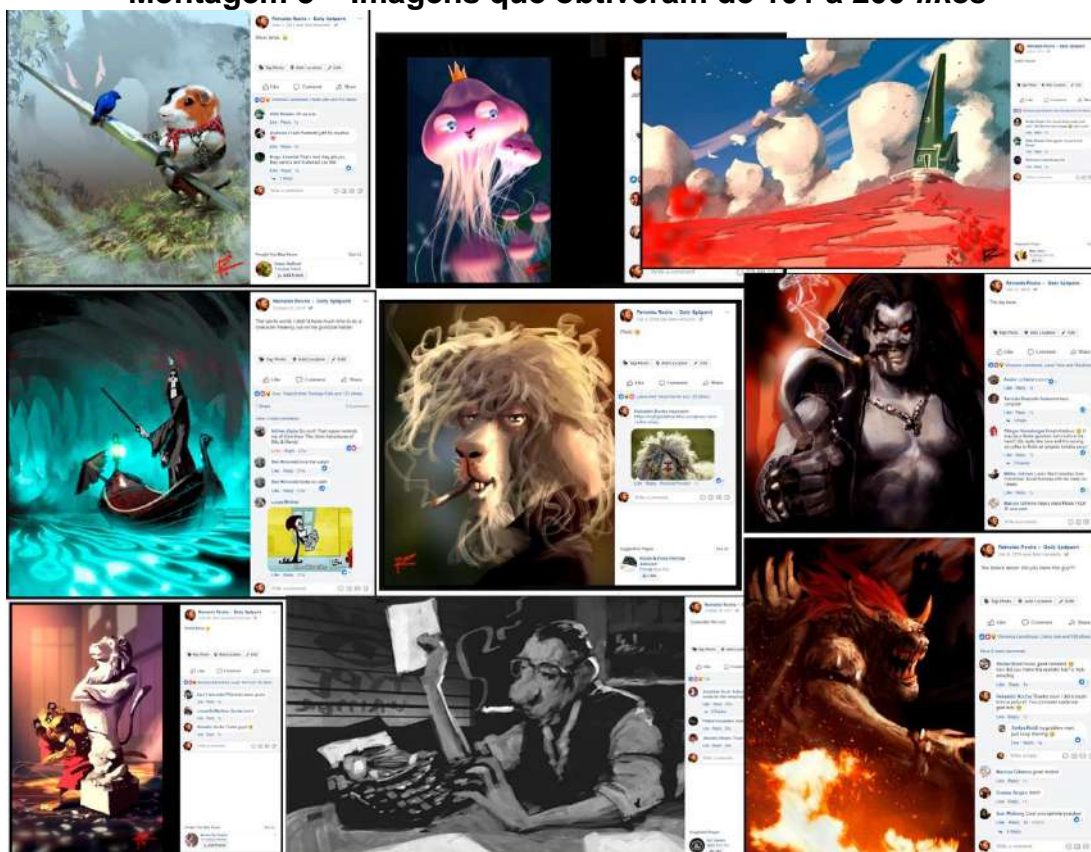
Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem retrata uma água-viva com seu filhote. A conexão de olhares e expressão dos personagens apresentam os requisitos extraídos desta pesquisa até agora: uma linha virtual de construção entre os personagens e uma conexão de carinho entre os dois. O desenho se baseia no sentimento de harmonia e felicidade entre os personagens. Apesar de a apresentação deles fugir um pouco da representação real de uma água-viva, o animal é reconhecido na ilustração. O motivo dessa mudança para uma representação mais sólida foi a necessidade de ilustrar a forma do personagem em uma luz representativa de conteúdo e não do vazio da transparência, como seria o animal real. As relações entre os personagens também se estabelecem pela coroa em suas cabeças e a relação de tamanho da continuidade e ritmo a ilustração. A imagem obteve 164 *likes*.

No quadro seguinte, as imagens apresentam número superior a 100 *likes*. Além do controle da composição e da narrativa, as imagens criam grande empatia entre os personagens e o público; são bem construídas em narrativa e criam um elo forte com

o espectador. Outro fator que se pode notar é a contribuição para imersão do espectador em elementos de comunicação do ambiente e universo da imagem, como atmosfera e diferenciação de temperatura das cores e de ambientes. Total de 9 imagens.

Montagem 3 – Imagens que obtiveram de 101 a 200 *likes*



Fonte: Montagem elaborada pelo autor.

4.2 Imagens que obtiveram mais de 200 *likes*

Seguem-se alguns casos extraordinários de imagens que atingiram mais de 200 *likes*. Elas serão apresentadas em ordem crescente de *likes* para que, comparadas e analisadas em conjunto, permitam identificar um padrão de recorrência quanto à apreciação e repercussão de imagens em rede social. Essas imagens permitem análises acerca do sucesso da repercussão, com base em seu número de *likes*.

Ilustração 59 – Aura Sighth



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima é uma representação alegórica de um espírito humano. A se tratar pelas proporções do corpo, podemos concluir que não é um ser natural, ele usa uma roupa com os braços cortados, o que dá a impressão de que seus braços são usados com facilidade e uma anatomia eficiente faz suas mãos pontiagudas como garras que constroem a impressão de um ser perigoso que pode atacar se decidir assim. A sua roupa longa e negra, juntamente com o seu rosto de caveira, lembra a imagem da morte. A roupa está sutilmente costurada na barriga, dando a entender que não foi feita com zelo ou talvez tenha sido rasgada. Os galhos em sua cabeça não são claramente chifres, mas lembram um cervo fazendo uma referência direta e bucólica à floresta e a uma mistura entre bem e mal. Ao fundo, vê-se também silhuetas de outros personagens, mostrando que o personagem central está em grupo.

Os olhos dele atraem a atenção do leitor que, continuando a leitura de imagem de morte e natureza se força para julgar a imagem, assim como a imagem julga o espectador. Esse julgamento não é direto entre leitor e imagem, mas sim uma intimidação de grupo. Como acontece no Direito e no tribunal, trazer a opinião e olhar de outras partes pode intimidar e fazer pensar melhor. A imagem julga o leitor enquanto o leitor julga a imagem. Supomos que a imagem intimida e humaniza o espectador. A imagem obteve 223 likes.

Ilustração 60 – Prehistoric Herbivore



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima representa dois mamutes em seu *habitat* natural. Na parte de baixo, à direita, podemos notar a silhueta de um homem com uma arma, o que seria a representação, de maneira subliminar e um pouco triste, da dizimação dos mamutes, hoje já extintos. Supomos que um dos maiores fatores de sucesso da imagem é a construção das cores e ambientação da pintura. A imagem obteve 257 likes.

Ilustração 61 – Fishman



Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem reproduz um personagem dos quadrinhos de Mike Mignola chamado *Hellboy*. O personagem se chama Abe Sapiens e é uma evolução do homem com

peixe. Podemos ver pelos comentários que o motivo do sucesso da imagem foi devido ao carinho das pessoas pelo personagem.

Na internet, existe uma imprevisibilidade que se pode perceber pelos processos de tentativa e erro e de aleatoriedade usados nesta pesquisa. São muitas variáveis e muitos critérios a serem analisados e ainda existe um mistério na resposta às imagens. A imagem obteve 291 *likes*.

Ilustração 62 – Panda Knight



Fonte: Reinaldo Rocha.

Supomos que a imagem atraiu a atenção por levar o espectador para dentro do ambiente com as cores bem construídas em tons pastel, o que também faz referência a pinturas japonesas e cultura do Kung Fu. A imagem obteve 298 *likes*.

Ilustração 63 – Ice cold

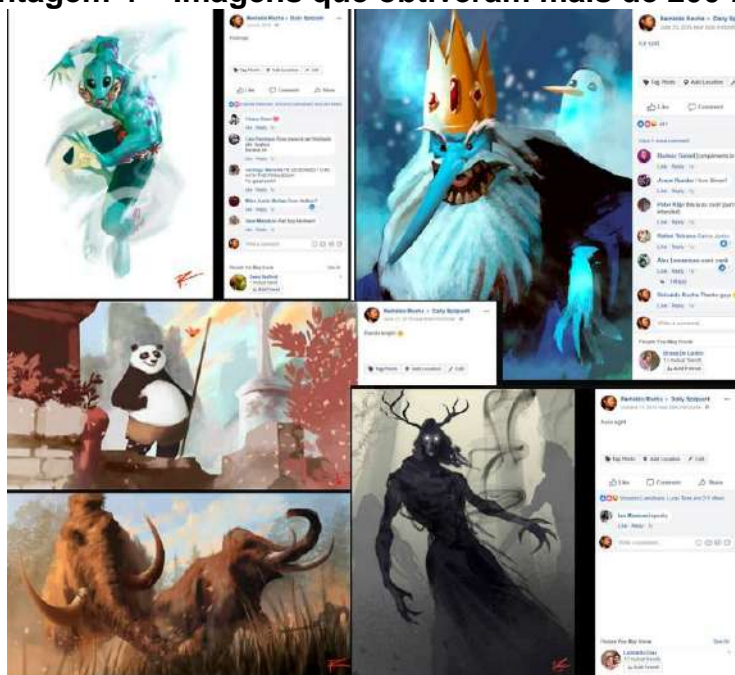


Fonte: Reinaldo Rocha.

A imagem acima faz referência ao personagem do desenho animado do canal Cartoon Network, *Hora de Aventura*. O personagem em questão é o Rei Gelado. Supomos que o sucesso da imagem se deva, principalmente, à consideração dos fãs do desenho, por esse desenho ser muito famoso e muito querido pelos fãs. Ele também segue a linha de construção de uma pintura mais madura, associando os públicos mais novos ao público mais adulto. Assim como o suposto carinho pelo personagem principal, há também ao fundo o pinguim de nome Gunter, que é outro personagem estimado. O que nos levou a essa conclusão foi o comentário publicado sobre ele.

Supomos que o personagem foi bem executado na imagem, na qual o controle de quentes e frios foi bem equilibrado na construção de um ponto focal no rosto do personagem principal. A boca vermelha com dentes amarelos e as joias vermelhas da sua coroa se contrastam com o ambiente frio e cores predominantemente complementares ao azul da imagem. Mas, o fator principal, além do carinho dos fãs, foi a expressão do personagem. Essa construção de emoção demonstrada pelo rosto ajuda na interpretação, construção da narrativa e conexão entre o leitor e imagem. A imagem obteve 441 *likes*.

Montagem 4 – Imagens que obtiveram mais de 200 *likes*



Fonte: Montagem elaborada pelo autor.

Acredito que o que difere essas imagens das demais é o controle do contorno, o melhor acabamento de finalização da imagem, a marcação da silhueta e a construção no contraste na narrativa. Esses elementos fazem com que as imagens tenham uma leitura rápida e concisa. Total de 5 imagens.

4.3 Imagem que obteve mais de 1000 likes

Esta foi a imagem com o maior número de *likes*, tomada como pilar para que, em testes futuros, possamos ter o mesmo resultado. Essa imagem representa uma nova característica do mercado atual, como os de filmes de super-heróis no cinema, que juntam filmes com temas antigos adaptados para públicos novos, podendo, assim, construir uma gama de público muito maior, atingindo o público já fiel e cativando novos públicos, não só para o sucesso do filme, mas para futuras produções. Outro fator presente na imagem é que muitos fãs podem querer ser assustados pelo Sullivan. Supomos que a mistura de emoções entre medo e carinho foi uma combinação muito interessante e os resultados foram significativos. A imagem obteve 1200 *likes*.

Ilustração 64 – Háiry Creature



Fonte: Reinaldo Rocha.

O mostro cabeludo da imagem acima se refere ao personagem do filme *Monstros S.A.*, da Pixar, chamado Sullivan. Ele é representado de maneira diferente do cinematográfico, que é feito para um público infantil e, muito provavelmente, as pessoas que deram o *like* foram crianças que assistiram ao filme e sentem carinho

pelo personagem. Mas, a maneira como ele é representado na imagem é mais madura e assustadora do que no filme, o que cria uma ligação muito interessante entre os públicos, os mais velhos e mais maduros que assistiram ao filme e os mais novos que assistiram ao filme recentemente e também se alegra em ver um personagem que gostam representado de maneira diferente.

Atrás dele, como uma mensagem subliminar, está o outro personagem que é parceiro do mostrado com mais foco na imagem, como uma segunda surpresa assustadora, o que agrega valor à imagem como construção da narrativa e conexão entre os que também gostam do outro personagem, chamado Kovalsky. Essa ligação entre os públicos pode ter sido o fator de maior consideração no sucesso da imagem.

Acredito que ela seja bem-sucedida por representar todos os fatores considerados como efetivos analisados nas imagens anteriores, mas também pelo fator do imprevisível, que pode ser considerado na aceitação do público. Talvez uma imagem com mais *likes* seja mais fácil de receber aceitação pela imersão em um gosto público e menor dificuldade de julgamento. Se todos gostam, não tem porquê o usuário não gostar. O *like* deixa de ser tão pessoal e permite que o usuário fique anônimo e seja menos confrontado pelo julgamento da imagem.

5 CONCLUSÃO

Nesta dissertação, investigamos as influências de novas tecnologias da comunicação a partir de interações de usuários de meios digitais, especificamente o Facebook. A ideia central foi contribuir para a compreensão de como essa rede afeta as formas de os usuários se relacionarem com os outros e com o conteúdo publicado ali. A pesquisa com a repercussão das imagens pretendeu trazer uma reflexão sobre a relação com conteúdos criativos e artísticos.

A pesquisa realizada com os usuários do Facebook de comunidade aberta evidencia que, como afirmam Castells e Cardoso (2005), está se construindo nas redes sociais uma nova sociabilidade, em que a “não presença” não é razão para um relacionamento frio e racional, pois, de fato, na comunidade virtual em que estão os entrevistados há “paixões”, “projetos”, “conflitos”, “amizades” (LEVY, 1998).

Se há relações superficiais e *fakes*, elas decorrem, apostamos nós, das condições da “modernidade” líquida, em que temos condições sociais que promovem relacionamentos rápidos, efêmeros e fluídos. A ferramenta vem ao encontro dessas condições e não as estabelece. Ela funciona como fármaco, sendo que a dose é que define se será remédio ou veneno.

Além disso, os círculos de amizades atribuem à informação transmitida carga emocional e credibilidade, por ter sido publicada por um conhecido, o que gera vínculo emotivo e a publicação muito mais efetiva, como citado pela autora Clara Shih, no livro *The Facebook Era* (2009).

Em nossa pesquisa, verificamos que o acesso a internet é frequente, intenso e especialmente pelas facilidades proporcionadas pelos dispositivos móveis, o acesso pode ser em praticamente qualquer local.

A resposta sobre os motivos principais da conexão evidencia que o Facebook é utilizado principalmente para relações de amizade – olhar fotos e trocar mensagens. O *like* na comunidade aberta é a forma de manifestação mais usual. As frases escolhidas sinalizam para a prevalência do entretenimento sobre a informação.

Com base na avaliação dos usuários, podemos depreender que o Facebook é um “fármaco” benéfico. Contraditoriamente, apesar de a maioria acreditar que ocorra manipulação de informações, não se considera manipulada. A minoria aposta na ferramenta como um instrumento desintegrador de relações afetivas, particularmente,

familiares. Com a pesquisa, particularmente nas questões abertas, evidenciamos que o critério faixa etária – jovens e velhos – não é suficiente para distinguir os usuários. Verificamos que a “idade mental” é que faz a diferença de opiniões e avaliação do Facebook.

Entre os mais “velhos”, foi recorrente a opinião de que a internet atrapalha o desenvolvimento e de que os alunos não querem prestar atenção na aula e ficam no celular. Alguns até afirmaram que existem pessoas se suicidando por causa da internet. Afirmam que alunos adolescentes, por causa do nível de conhecimento e amadurecimento superficial, têm um nível de frustração muito baixo, que não leem livros e nem entendem de política; e ainda querem tudo em um tempo curto com informações instantâneas, o que também causa falta de atenção.

Acreditam ainda que celulares deveriam ser proibidos em certos lugares, como escolas e faculdades, e o tempo monitorado pelos responsáveis; que muitos adolescentes e jovens confiam mais na informação que está na internet que no próprio professor e por isso questionam a aula e todo o conteúdo oferecido em aula. Os mais “velhos” consideram as informações da internet superficiais e o verdadeiro conhecimento se encontra nos livros; que não existe mais uma amizade real e que os laços entre as pessoas então se desfazendo por causa da superficialidade das relações virtuais.

Já o grupo dos mais “jovens” acha que a internet ajuda muito, por facilitar o acesso a muita informação o tempo todo. Eles acreditam que acelerou o tempo, mas que também conseguem fazer muito mais ações durante seu dia a dia, como a entrega de trabalhos de escola e atividades bancárias; falam da internet como uma ferramenta de facilitação. Não se sentem estressados por terem uma vida virtual ou convivência *on-line*. Entendem o ritmo da vida contemporânea que apresenta uma série enorme de tarefas diárias a serem executadas. Os entrevistados não se referiram à possibilidade de estarem sobrecarregados devido ao tempo gasto com o Facebook.

Sentem-se conectados o tempo todo, ao contrário dos mais velhos que dizem se conectar algumas vezes ao dia. E não acham que a internet destruiu as relações de afeto, e sim construíram novas relações que funcionam de maneira diferente, pela ruptura do tempo e espaço físico que coexiste com o mundo real.

Outra surpresa observada na pesquisa é que, apesar de o número de usuários ser maior, o Facebook não é a rede social mais acessada pelos “jovens” e sim o

WhatsApp e o Instagram. Muitos deles usam dois celulares ou mais de um dispositivo ao mesmo tempo.

Acreditam que o que acontece de negativo no Facebook acontece por conta do comportamento social e que as exigências de educação devem estar presentes como em qualquer outro tipo de relacionamento. É a sociedade que precisa de base ética sólida e não a ferramenta facilitadora. Ao contrário dos mais “velhos”, os “jovens” não acham que o celular distrai o aluno e atrapalha a confiança no professor e sim serve como recurso didático. Concordam que pode haver depressão e exclusão social por causa da vida virtual, mas que isso não seria um problema causado exclusivamente pela internet e sim um problema individual em que o convívio virtual não pode ser o único responsável. Apostam que a internet pode ser um aliado no aprendizado e educação.

Temos, pois, que opiniões diferentes são relatos de “gerações” diferentes com óticas diferentes. Os mais “velhos” acham que a internet não é boa e “estraga” os jovens, e os mais “novos” a veem como uma ferramenta útil.

Na pesquisa com as imagens elaboradas no *Daily Spitpaint*, intentamos mostrar como um dado quantitativo, o número de *likes*, serve como base para avaliar e refletir sobre a recepção por um público especializado, visto ser uma comunidade fechada para ilustradores.

Consideramos, como afirmam os estudos de estado de fluxo (CSIKSZENTMIHALYI, 1999), que nessa comunidade está presente um sentimento de felicidade ao permitir a expressão de uma habilidade. Os estudos apontam que efetivamente é possível entender o motivo de um *like*. Nossa avaliação das imagens vem ao encontro dessa tentativa de interpretar o que significam os *likes* recebidos pelas 64 imagens apresentadas.

Observamos que as imagens com figuras mais equilibradas e com paletas de cores melhor construídas podem trazer para a imagem uma resposta melhor no número de *likes*. No entanto, algumas imagens contrariam essa observação, pois foram elaboradas com um contraste chamativo para o olhar, uso de claro-escuro ou de cores complementares. Essa construção dos contrastes chama a atenção do olho do leitor na barra de rolagem e faz com que o espectador tenha a atenção voltada para a imagem. No entanto, destacamos a preferência por imagens cujo contraste não era exagerado e descontrolado e cujo ponto focal comum controla os contrastes na

imagem e dirige o olhar do espectador e, a partir desse ponto, toda imagem se forma e contribui para a força de atração do olhar nesse ponto.

Mas, o ponto focal não era suficiente, a imagem precisava atender ao tema e construir uma narrativa de interpretação. Chegamos à conclusão do “gancho” da atenção do leitor à imagem. Esse “gancho” mais que um controle de ponto focal ou de narrativa é um apelo gráfico visual em que se tem agressivamente um primeiro contato do olhar do leitor com a imagem. Assim, foram levados aos novos pensamentos que são de tempo de leitura do espectador na imagem.

Na barra de rolagem do Facebook, o espectador entra em estado de fluxo e vai passando um mural de imagens praticamente infinito e uma imagem deve atrair a atenção do leitor para que, por um curto tempo, ela tenha atenção devida para o julgamento do *like*. Isso nos leva à próxima conclusão que é a construção da narrativa: uma vez com o olhar do espectador atento à imagem, é preciso construir uma amarração de linha visual, em que se conduza o olho do espectador para conseguir comunicar alguma ideia ou interpretação. Só assim, com esse tempo maior de leitura da imagem, é possível que o leitor entre na zona de decisão e julgamento da imagem para uma manifestação na rede social.

Apostávamos que a narrativa seria o fator mais importante na imagem, pois a leitura desta é o que prenderia o espectador e assim ela seria bem-sucedida. No entanto, após algumas tentativas, verificamos que a ideia não seria suficiente, alguns temas apresentados usando conteúdos relacionados entre a comunidade e gosto dos leitores participantes do Daily Spitpaint revelaram que não apenas a narrativa ao ponto focal ou “gancho” ou composição e cores seriam suficientes, mas sim a conexão entre o leitor e a imagem.

Foi observado que em imagens nas quais se pode ver o rosto do personagem, com uma expressão bem elaborada e de fácil leitura, o número de *likes* e comentários subiam substancialmente, sendo esse o fator mais importante para a repercussão da imagem. Por isso, ferramentas da composição como contraste e um “gancho” de atenção de leitura são extremamente importantes, pois elas são o princípio e o primeiro ato do olhar do leitor em direção à imagem. A amarração entre o ponto focal, o “gancho” da imagem e a narrativa dá a construção da mensagem para o leitor e, assim, com um tempo maior de leitura da imagem, leva à decisão de dar o *like* ou não.

Todos esses fatores são muito importantes para se chegar a uma imagem bem-sucedida, mas o julgamento final se completa quando existe uma ligação entre o espectador e a imagem. Como de alguma maneira a imagem quebra o estado de fluxo, o leitor se sente confrontado e tocado por ela. Supomos que os principais fatores de surpresa na pesquisa das imagens foi o tempo de leitura, que é incrivelmente rápido, e tornar esse tempo maior é o primeiro e imprescindível passo para qualquer ação futura. O “gancho” e a narrativa fazendo a tentativa de comunicar com o leitor, sendo o segundo passo. E, tão importante quanto, o último passo que é independente de todos os outros seria a conexão entre o leitor e a imagem, o que pode acontecer por infinitos fatores. Levando em consideração que o leitor é detentor da parte faltante, a imagem é parte de uma experiência individual para a conclusão dessa conexão.

A esse respeito, o filósofo tcheco Vilém Flusser (2009), que é conhecido como o filósofo da mídia, faz menção à ideia de arte que se apresenta não só como um plano, mas como uma imagem que se forma a partir da junção de pixels. O autor, com um discurso até mesmo pessimista, faz uma análise que pode ser comparada, salvas as devidas proporções, a esse trabalho.

Como afirma Lemos (1997, p. 02), há uma “sinergia entre a sociabilidade estética contemporânea e as novas tecnologias”. As comunidades analisadas mostram que a sociabilidade construída nas redes sociais decorre também das condições intrínsecas e exclusivas desse novo recurso tecnológico, como a “convivência”, de pessoas diversas, de vários lugares, num “lugar”, o ciberespaço, e os dispositivos próprios desse meio como os *likes*, compartilhamento, comentários e mesmo a possibilidade de criação, como se evidencia na comunidade *Daily Spitpaint*.

Há vários pontos a serem destacadas em relação ao comportamento e aos sentimentos do usuário do Facebook, mas nos ativemos à questão da sociabilidade. Contudo, não podemos saber com certeza se as respostas coletadas na pesquisa são absolutamente verdadeiras, considerando que a maioria reconhece que é influenciada e chama isso de escolha. Sendo assim, como os espectadores poderiam saber a verdade sobre o que os influencia?

Em muitos resultados coletados, os alunos se sentiam atarefados e cansados pela sua agenda lotada e se sentiam em um estado de pressa constante, pois percebiam que a internet também criou novos parâmetros de competição, como a necessidade de ter conhecimento sobre o uso das novas tecnologias. Essa ansiedade

denota que o sistema do qual ele faz parte está errado e não a internet. Significa que ele teve sua formação em escolas “desatualizadas” ou que ele não tem condições reais de competir e está sendo preparado de maneira irresponsável para falhar.

Muito desse peso é colocado nos ombros dos pais, sendo eles responsáveis pela educação e pelo que os seus filhos acessam na internet. Mas a verdade é que os pais, por melhores que sejam as suas intenções, não podem ser responsabilizados pelo sucesso ou fracasso do filho no choque entre essas culturas e mudanças sociais.

Grande parte da responsabilidade pelo mal-estar de nossa época tem sido transferida para a virtualização da sociedade. Se você sente solidão, é por causa da sua interação com a internet; se você está ansioso, é pela quantidade de informação; se você tem problemas de concentração e memória, isso se deve ao uso de jogos e celulares. Essas são desculpas infantis assim como é infantil uma sociedade que é obrigada a crescer diante de uma exposição que a faz olhar para o mundo e para si mesma. E, assim como uma criança confrontada encontra desculpas e confusões para lidar com os desafios, essa sociedade recém-nascida no mundo virtual encontra essas desculpas para justificar as dificuldades encontradas nesse choque cultural.

E, por isso, estudos como este se fazem ainda mais importantes, por mostrar a versão dessa realidade, por pretender fazer pensar e discutir para trazer mais amadurecimento ao invés de tentar procurar um culpado. Ou seja, levar à reflexão acerca da reforma urgente que a sociedade precisa.

Não existe área em que a internet não tenha influenciado. Por isso, todas as mudanças que ocorrem são em parte decorrentes de um mundo conectado. Mas, essa não é a primeira nem a última mudança da sociedade e sempre vai haver revoluções. O mundo mudou quando a eletricidade foi criada, muitas outras mudanças surgirão.

Essa sociedade híbrida está grávida de uma nova sociedade: metade sólida, metade líquida. Também está criando e alimentando dentro de si uma sociedade gasosa, na qual se conversa com uma massa sem nome, chamada internet. Pouco importa o nome de quem comentou ou compartilhou. As informações são medidas por volumes de *likes* e compartilhamentos ou, simplesmente, de visualizações, que se desfaz do conceito inicial do clique, que deixa de existir a cada momento e faz o volume ser mais importante que a identidade em si. Um *like* de um presidente ou de um bebê com iPad na mão tem o mesmo valor numérico.

O que é importante entender no cenário atual é que vivemos em um mundo velho se deparando com o novo, como o fazendeiro em seu plantio se deparando com a máquina a vapor em Londres, durante a Revolução Industrial. O mundo está no início da mudança e a maioria dos entrevistados nasceu em um mundo sem internet, por isso o mundo ainda está se adaptando.

As outras gerações ainda estão se conectando enquanto as novas já nascem conectadas. Esta é uma tese histórica do relato e de coleta de dados de um dos últimos homens das cavernas desconectados, dando espaço para a nova geração que tem seus dados na nuvem pela eternidade e para a era do homem infinito, porque os dados podem ser encontrados por um sistema de pesquisa no futuro.

Podemos presumir que estamos vivendo um choque entre culturas e, assim como em outros momentos da história, dessa colisão entre o antigo e novo surgem possibilidades e pensadores e artistas maravilhosos, como foi no caso do Renascimento. Por isso, podemos pensar que agora estamos vivendo um novo momento de “renascimento” nas artes, no qual o artista tradicional encontra na facilidade de produção e de comunicação a maior gama de recursos já disponibilizada na história. Por outro lado, esta nova arte pode estar sendo desvalorizada pela velocidade e quantidade de imagens postadas: talvez o espectador não reconheça a qualidade artística de que dispomos, uma vez que grandes mestres das artes são descobertos o tempo todo postando seus desenhos *on-line*.

É possível pensar que no futuro, com maior senso crítico e distanciamento histórico, poderemos olhar com maior profundidade e amplitude e, sem procurar o próximo Michelangelo, poderemos reconhecer que milhões de artistas nascem todos os dias prontos para se comunicar e serem vistos no meio virtual.

Isso nos leva a última e mais surpreendente conclusão da pesquisa que é o fator inesperado. Por mais que se tente calcular e mapear as imagens e manipular as pinturas em direção a um gosto de uma comunidade específica, sempre haverá o fator surpresa, não se pode falar com certeza os resultados obtidos pela imagem, pois são inúmeros fatores externos à imagem que não podem ser calculados.

O Facebook não tem uma tela isolada para a imagem e tem outras janelas e boxes disponíveis no mesmo *layout*, que são independentes da imagem, ou do estado emocional ou situação em que o indivíduo passa os olhos pela imagem, todos esses fatores e variáveis e mais outros que também são imprevisíveis não podem ser

calculados. Apesar de a pesquisa trazer muitas conclusões e muitos acertos, com imagens bem-sucedidas, o caos incalculável da amplitude virtual, ainda é o maior fator de decisão para o sucesso da imagem.

Supomos que no futuro se cessarão as discussões sobre se a internet é boa ou ruim, aprenderemos a não discutir os impactos das mudanças, mas saber que sempre haverá mudanças e educar e criar as novas gerações com poder de escolha e informação o suficiente para que elas estejam cada vez mais perto de um homem evoluído e livre.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. **A modernidade líquida**. Tradução: Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. 2001.

_____. **Vida líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

_____. **A ideografia dinâmica**. São Paulo. Edições Loyola, 2004.

_____. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

_____. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2000.

_____. **Cartas do mundo líquido moderno**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.

BERMAN, Marshall. **Tudo que é sólido desmancha no ar**. São Paulo. Companhia das Letras, 2008.

BURKE, Moira; KRAUT, Robert E. The Relationship Between Facebook Use and Well-Being Depends on Communication Type and Tie Strength. **Journal of Computer Communication Mediation**. Volume 21, Issue 4, July 2016, p. 265–281.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo (Orgs.). **A Sociedade em Rede: do conhecimento à ação política; Conferência**. Belém (Por): Imprensa Nacional, 2005.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **A descoberta do fluxo: a psicologia do envolvimento com a vida cotidiana**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

DIAS, Ana Cristina Garcia; TEIXEIRA, Marco Antônio Pereira. Auto-revelação na internet: um estudo com estudantes universitários. **Aletheia** 27(1), p.23-35, jan./jun. 2008, p. 23-34.

FERREIRA, Gonçalo Costa. Redes sociais de informação: uma história e um estudo de caso. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v.16, n.3, p.208-231, jul./set. 2011. Disponível em: <<https://research.fb.com/publications/social-structure-and-trust-in-massive-digital-markets/>>. Acesso em 02 abr. 2018.

FLÜSSER, Vilém. **O Universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2009.

KAUFFMAN, Stuart. **Origins of order: Self-organization and selection in evolution**. New York: Oxford University Press, 1993.

LEMOS, André. Ciber-socialidade: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Michel Maffesoli. Disponível em: <www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14575>. Acesso em 02 abr. 2018.

LEVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LEVY, Pierre; AUTIER, Michel Authier. **As árvores do conhecimento**. São Paulo: Escuta. 1995.

LOOMIS, Andrew. **Creative Illustration**. Titan and books (UK), 2012.

MARTINO, L. Pensamento comunicacional canadense: as contribuições de Innis e McLuhan. **Comunicação, Mídia e Consumo**, vol. 5, n. 14, ESPM, São Paulo, 2008, p. 123-148.

MELLO, Daniel. Pesquisa: 80% da população brasileira entre 9 e 17 anos usam a internet. EBC Agência Brasil. Out. 2016. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/pesquisa-e-inovacao/noticia/2016-10/pesquisa-80-da-populacao-brasileira-entre-9-e-17-anos-usam>>. Acesso em 15 abr. 2018.

MELLO, João. 5 coisas que você não sabia sobre o primeiro e-mail da História. Revista Galileu. s.d. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,EMI314538-17770,00-COISAS+QUE+VOCE+NAO+SABIA+SOBRE+O+PRIMEIRO+EMAIL+DA+HISTORIA.html>>. Acesso em 20 nov. 2017.

PRIOSTE, Cláudia Dias. Tese (Doutorado – Programa de Pós-Graduação em Educação. Área de Concentração: Psicologia e Educação O adolescente e a internet: laços e embaraços no mundo virtual) – Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo). São Paulo: s.n., 2013. 361 p.

PRODANOV; C.C; FREITAS, E. C. Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RABELO, Agnes. Panorama mundial das redes sociais: 91 estatísticas que você precisa saber. **Inteligência rock content com**. 2017. Disponível em: <<https://inteligencia.rockcontent.com/estatisticas-de-redes-sociais/>>. Acesso em 15 abr. 2018.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, Francisco Coelho dos; CYPRIANO, Cristina Petersen. Redes sociais, redes de sociabilidade. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, São Paulo, v. 29, n. 85, p. 63-78, June 2014. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbcsoc/v29n85/05.pdf>>. Acesso em 01 abr. 2018.

SHIH, CLARA. The Facebook Era. Disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/post/16064-quais-sao-as-dez-maiores-redes-sociais>>. Acesso em 14 de outubro 2017.

WHITE PAPPER. Disponível em: <http://europa.eu/documents/comm/white_papers/pdf/com95_590_en.pdf>. Acesso em 12 de nov. 2017.

APÊNDICE

QUESTIONÁRIO

Nome:

1. Qual o seu gênero:

2. Qual sua profissão:

3. Você usa Facebook?

sim

Não

4. Qual dispositivo você mais utiliza?

Celular

Computador de mesa

Notebook

Tablet

Televisão

Videogame

5. Qual sua classe social?

A

B

C

6. Onde você acessa a internet?

Casa

Trabalho

Fumec

Carro

Rua

7. Quanto tempo por dia você passa conectado?

8. Qual o horário do dia você conecta-se mais frequentemente?

Dia

Tarde

Noite

Madrugada

9. Você olha fotos dos seus amigos na rede?

sim

não

10. Você troca mensagens no chat?

sim

não

11. Usa o Facebook mais de três vezes por dia?

sim

não

12. Você lê atualização de perfil?

sim

não

13. Utiliza o Facebook no trabalho?

sim

não

14. Utiliza enquanto assiste à televisão ou faz outra atividade?

sim

não

15. Você costuma dar *likes*?

sim

não

16. Fazer comentários?

sim

não

17. Escolha duas frases que menos te representam e duas frases com as quais você se identifica.

O Facebook me ajuda a expressar melhor meu amor pela minha família e permite que ela expresse amor por mim.

O Facebook é uma forma instantânea de pedir ajuda ou alguma coisa quando eu preciso das pessoas.

Eu considero o Facebook uma ferramenta de compartilhar convicções e ideais.

Eu odeio ver fotos e vídeos no Facebook.

O Facebook é uma forma terrível de convidar as pessoas para encontros.

Quando me sinto sozinho ou triste, o Facebook é um lugar terrível para obter conforto da família e de amigos.

Odeio receber atenção de muitas pessoas, simultaneamente, pelo Facebook.

Eu posso mostrar como estou me divertindo e documentar a minha vida pelo Facebook.

Quanto maior a quantidade de curtidas que eu recebo mais eu me sinto aprovado.

- O Facebook é uma fonte de estresse que me deprime.
- Eu tenho que usar o Facebook para me manter conectado com outras pessoas, é o que todo mundo usa.
- Eu posso olhar livremente o perfil do Facebook de alguém por quem eu tenho interesse, para saber do que ela gosta ou com quem se relaciona.
- Compartilhar músicas no Facebook me ajuda a me expressar melhor.

Perguntas abertas:

- Qual sua motivação para o uso do Facebook?
- Você trocaria informações pessoais por Wifi?
- Como você descreveria o impacto da sua vida virtual na sua vida pessoal?
- Pelo Facebook se pode saber o que as pessoas estão pensando sobre determinado assunto?
- Você considera fácil manipular as informações nas redes sociais?
- Você acha que as pessoas procuram a fonte das informações ou veracidade no que elas leem

Online?

- As relações estão mais individualizadas?
- Você pode ter acesso a qualquer conteúdo online, apenas sabendo como pesquisar e visitar os lugares certos?
- Seus e-mails, fotos ou informações importantes estão protegidos em privacidade?

Outras questões:

- Você se sente oprimido pela vida virtual de alguma maneira?
- Você se sente seguro? Já foi vítima de algum crime eletrônico?
- A sua estrutura familiar mudou de alguma maneira por causa do Facebook?
- As relações estão mais isoladas? A internet te passa de alguma forma, mal estar, angústia ou solidão?
- Você se considera manipulado pelas redes sociais?