

**REITORIA ACADÊMICA**  
**PROGRAMA INSTITUCIONAL DE INICIAÇÃO À PRODUÇÃO**  
**CIENTÍFICA**

**Complexidade Narrativa em Westworld**

*Estudante*

Maria Carolina de Arruda PEREIRA<sup>1</sup>

*Professora orientadora*

Fernanda COBO<sup>2</sup>

*Coordenação do Curso*

Fernanda COBO

*Coordenadora de Pesquisa*

Milena Fernandes MARANHÃO

*Reitor*

Marcel Inácio CARDOZO

Salto, SP, 2020

**RESUMO**

As séries que apresentam o modelo de complexidade narrativa caracterizam-se pelo aprofundamento no desenvolvimento do enredo e dos personagens, além de serem objetos de grande engajamento por parte do público. Através da análise da série Westworld (2016), o presente artigo busca demonstrar a construção do arco narrativo da personagem Dolores Abernathy e a estratégia narrativa do tempo discurso utilizado ao longo dos episódios, conforme embasamento teórico fornecido por Jason Mittell (2012, 2015).

**PALAVRAS-CHAVE:** Westworld; complexidade narrativa; ficção seriada.

---

<sup>1</sup> Estudante do 7º Semestre do Bacharelado em Cinema, e-mail: [mcarolina.dtm@gmail.com](mailto:mcarolina.dtm@gmail.com)

<sup>2</sup> Orientadora do trabalho. Professor do Bacharelado em Cinema, e-mail: [fernanda.cobo@ceunsp.edu.br](mailto:fernanda.cobo@ceunsp.edu.br)

Os anos 90 demarcam um momento de mudança na televisão estadunidense, o que Jason Mittell (2012) chamou de a era da complexidade narrativa televisiva. Para o autor, o desenvolvimento e a utilização da complexidade narrativa como estratégia criativa é beneficiada por três pontos: as mudanças da indústria, sobre como muitos diretores e produtores de filmes embarcaram em séries inovadoras, aplicando uma visão mais cinematográfica aos seriados, além de valorizar as produções em emissoras por assinatura que apelavam para um público reduzido, porém fiel para acompanhar os programas mais complexos; as inovações tecnológicas, tais como gravador digital, dvd, *on demand*, por exemplo, que permitem aos espectadores assistirem aos programas quando escolherem e no formato que escolherem, podendo rever episódios e entender melhor os conteúdos mais complexos; e, por fim, o papel do público que com a proliferação da internet discute essas narrativas complexas mais ativamente, tornando a participação do público uma prática frequente.

Conforme apresentado, as mudanças na indústria do audiovisual, as inovações tecnológicas, e a participação do público são fatores que juntos favoreceram a estrutura da complexidade narrativa seriada, que segundo Mittell (2012) “é uma redefinição de formas episódicas sob a influência da narração em série” (p.36), ou seja, não necessariamente a trama irá se encerrar no episódio (os chamados casos da semana), pois a narrativa irá dar continuidade a um arco central ao longo dos episódios. Mas muito além da estrutura como a história é contada, uma narrativa complexa tem uma consistência no desenvolvimento da trama e dos personagens que possuem memória e envolvimento com o mundo ficcional, características que tornam possível um maior engajamento por parte do público que acumula informações, cria uma relação e acompanha os episódios de forma contínua.

Durante os últimos 30 anos acompanhamos diversas séries que são exemplos de como esse modelo narrativo foi desenvolvido de forma bem sucedida, como *Twin Peaks*, *Arquivo X*, *The Wire*, *Lost* e, mais recentemente, dois grandes sucessos em audiência do canal HBO: *Game of Thrones* e *Westworld*.

## **A construção de Westworld**

Inspirada no filme *Westworld* (1973), a série lançada em 2016 é uma produção do canal HBO e tem como criadores Jonathan Nolan e Lisa Joyce, o primeiro um nome reconhecido pelos seus trabalhos como roteirista em diversos filmes, tais como *The Dark Knight* (2008) e *Interstellar* (2014).

*Westworld*, é um parque de diversões futurista, da empresa Delos Corporate, cujo tema é o Velho Oeste norte-americano, androides com características físicas semelhantes aos humanos são a atração principal e são os chamados anfitriões. O parque recebe pessoas ricas que estão em busca de aventuras, já que os frequentadores podem se inserir em histórias pré-determinadas que vão desde um simples passeio a cavalo, até cenários das mais diversas crueldades.

A construção narrativa é do tempo discursivo sendo os eventos nos episódios reordenados através de *flashbacks*, o tempo vivido pelo personagem difere do tempo entendido pelo espectador, uma vez que o personagem vivencia os eventos de forma linear e o espectador acompanha de forma não linear. (MITTEL, 2015).

Diferentes histórias se desenvolvem e tem influência entre si, sendo divididas em dois núcleos: o parque e a central de comando. No parque cada anfitrião tem determinado como princípio base não poder ferir ou matar os humanos, além de uma história programada para seguir podendo ter pequenas alterações conforme o desejo do humano participante do roteiro, sendo os anfitriões reiniciados e todas as memórias dos eventos apagadas cada vez que o roteiro é finalizado ou que eles são mortos. No núcleo da central de comando do parque é onde fica o depósito de anfitriões, os laboratórios de reparo e o banco de dados, sendo o local os bastidores do parque.

Um episódio que demonstra as características base de uma narrativa complexa é o final da primeira temporada, “*The Bicameral Mind*” (2016), que começa com uma memória que Dolores tem da primeira vez que ela é ligada, mostrando que nesse momento sua mente já está confusa sobre o que é realidade e o que é uma lembrança, ela está cada vez mais próxima

de se tornar autoconsciente. É durante esse episódio confirmado a estrutura temporal do tempo discursivo utilizada na série, exemplificado na cena de transição entre o personagem de William / Homem de Preto, que revela para Dolores que a narrativa tem se repetido por 30 anos.

O criador dos anfitriões, Dr. Robert Ford revela que o despertar da consciência é uma narrativa para que eles se libertem dos humanos, a primeira peça para essa mudança é mostrada no episódio 1x01 “The Original” (2016) quando o próprio Ford atualiza os “devaneios” – breves lembranças de eventos já vividos, capazes de influenciar o comportamento de pequeno gestos - nos anfitriões. Culminando na cena final da temporada onde uma Dolores consciente mata seu criador, e os demais humanos presentes, repetindo o mesmo feito a 35 anos.

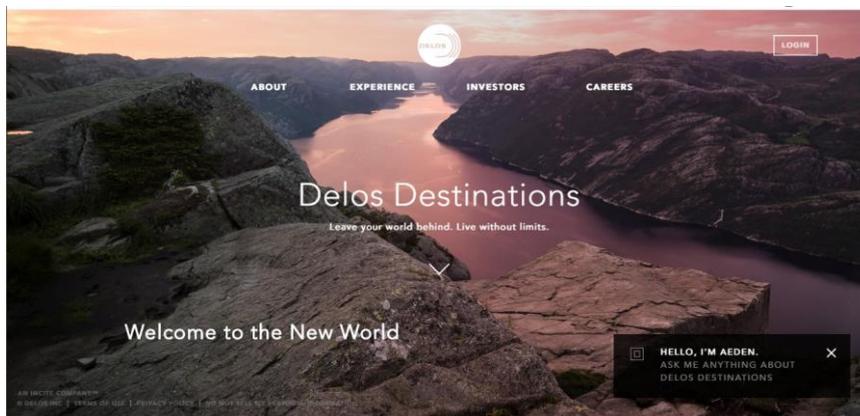
Ao longo da série são apresentados quatro tempos na linha temporal, que aqui reorganizadas em ordem cronológica por seus principais eventos; 35 anos atrás Dolores adquire consciência pela primeira vez, 30 anos atrás na abertura do parque – narrativa que acompanha as cenas protagonizadas principalmente pelo jovem Willian em sua aventura – uma aproximadamente 1 ano antes do tempo presente, onde o Homem de Preto mata a Maeve e sua filha, e o tempo presente com as narrativas do Homem de Preto, Ford, Maeve, Bernard e Dolores.

Westworld também se enquadra como uma narrativas transmídia, algo frequente em narrativas complexas. Isso porque narrativas transmídia são aquelas que dependem diretamente da participação dos espectadores, pois o desenrolar do universo ficcional acontece em diferentes plataformas – filmes, séries, sites, livros, videogames e entre outros - sendo que em cada uma um fragmento da história é desenvolvido, o que aumenta o entendimento do espectador sobre o universo como um todo (JENKINS, 2015).

Em Westworld, é possível explorar detalhes sobre os outros parques da Delos Destination, como por exemplo, o parque ambientado no Japão – Shōgunworld – que tem sua existência indicada durante o último episódio da primeira temporada e confirmada através do site.

A revelação da existência desse parque inflamou as teorias já recorrentes entre os fãs da série sobre quais os outros parques existentes e sobre a possibilidade de exibição deles em temporadas futuras.

**Figura 1 - Site**



**Fonte: delosdestinations.com, 2020.**

Para além das estratégias de expansão da narrativa da HBO, a série possui uma página no fandom – plataforma que permite aos fãs criarem uma comunidade para discussão sobre os mais variados assuntos – e é um assunto muito presente em podcasts, como *Watching Westworld* (2016 – presente) e o *The Westworld After Show* (2016 – presente), ambos lançados de forma episódica, acompanhando a exibição da série, sendo meios de discussão e difusão de teorias dos episódios.

Tal engajamento do público, é um reflexo da capacidade da série de realizar um desenvolvimento envolvente de sua narrativa complexa, levando o público a teorizar sobre os personagens e sobre o futuro do mundo ficcional.

### **Os personagens em *Westworld*: uma análise de Dolores Abernathy**

Assistir uma série muitas vezes exige um compromisso de longo prazo por parte do espectador, e um fator fundamental para que seja possível um engajamento e permanência do público é a conexão entre esse espectador e os personagens (MITTEL, 2015).

Para que os personagens sejam capazes de atrair a atenção do público e assim gerar um engajamento, Smith (*apud* MITTEL, 2015) diz que são necessárias três práticas na construção desse personagem: reconhecimento, alinhamento e fidelidade.

Em reconhecimento, o espectador consegue identificar os status dos personagens como principais, secundários, recorrentes e convidados, estabelecendo um reconhecimento a longo prazo das histórias e atores. Alinhamento é sobre a conexão que os espectadores sentem com os personagens, através das experiências e dos processos de pensamento, como a narrativa contribui para essa conexão, por exemplo com episódios focados na história de personagens específicos. O último item é sobre a fidelidade, que consiste na forma que o espectador se relaciona com a moral do personagem, simpatizando com as crenças e caráter, levando ao engajamento emocional.

A narrativa complexa permite que os personagens tenham um desenvolvimento apropriado ao longo dos episódios. Para uma breve análise do arco da personagem Dolores, será considerado as práticas acima descritas e o modelo de arco de personagens de Mittel (2015).

Dolores Abernathy, interpretada pela atriz Evan Rachel Wood, é o primeiro nome que aparece nos créditos iniciais da série, levando ao público mais atento estabelecer rapidamente ser uma das personagens principais, além de ser a primeira personagem que temos contato logo no primeiro episódio.

A narrativa da Dolores é a clássica “donzela em perigo” que remete ao conhecimento do público sobre elementos do gênero western, onde a mocinha é sempre salva e a quem o espectador é levado a torcer, fator que por si só estabelece um reconhecimento sobre o status da personagem. O primeiro episódio da série tem boa parte de sua duração focado na história da Dolores, que é o primeiro vínculo do espectador com o mundo ficcional, sendo o início de um alinhamento emocional, pois a narrativa da personagem é da donzela em perigo que sofre um abuso nas mãos do aparente vilão (O Homem de Preto). Acompanhamos três pontos da história da personagem, primeiro a 35 anos atrás o mais próximo de sua criação, a primeira vez que ela chega próximo da autoconsciência e é reprogramada com a história de uma

assassino, o que leva a personagem a cometer uma chacina, matando anfitriões e humanos, o ciclo é encerrado e uma nova reprogramação ocorre, nesse ponto além de subjetivamente, vemos muito da personagem através do observado por Arnold. O segundo momento é a abertura do parque, onde vemos inicialmente através de Teddy que Dolores é uma anfitriã pacífica e seu *looping* de uma história aparentemente simples, até que seu encontro com o William a leva a um questionamento sobre a sua sanidade e esse looping se encerra novamente. E o terceiro momento, seu encontro com o Homem de Preto que culmina no retorno das memórias apagadas, estabelecendo sua autoconsciência. Sendo apresentado um arco de transformação de personagem, pois ela desenvolve um senso de si, de seu destino e de sua condição, ocorrendo uma mudança gradual de transformação de caráter. Com a desconstrução da personagem que inicialmente é apresentada como a donzela em perigo para a vingativa e líder de uma possível rebelião dos anfitriões, o espectador embarca na transformação, e em um ponto levado a torcer pela personagem que está agora teoricamente livre dos humanos.

Além de Dolores, também são personagens centrais em Westworld os anfitriões; Maeve Millay e Bernard Lowe. E os humanos; Robert Ford, Logan Delos, William, e O Homem de Preto.

### **Considerações finais**

Ao finalizar sua primeira temporada, Westworld convida o público para assistir seus episódios mais uma vez, a fim de explorar as diversas camadas de sua narrativa.

Demonstrando ser um ótimo exemplo de complexidade narrativa televisiva, com a história sendo apresentada no tempo discursivo em quatro diferentes épocas, cabe ao espectador juntar as peças do quebra-cabeça ao longo da temporada, e acompanhar a construção e desenvolvimento de personagens complexos e ambíguos, para no episódio final ser capaz de entender as motivações deles.

**Itu I**  
R. Madre Maria Basília, 965  
13300 903 Itu SP  
T 55 11 4013 9900

**Itu II**  
Rua do Patrocínio, 716  
13300 200 Itu SP  
T 55 11 4013 9900

**Salto**  
Pç. Antônio Vieira Tavares, 153  
13320 219 Salto SP  
T 55 11 4028 8800

## REFERÊNCIAS

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2015.

DELOS DESTINATIONS. Página inicial. Disponível em: <<https://delosdestinations.com/>>. Acesso em: 10 de jun. de 2020.

MITTEL, Jason. **Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling**. New York: New York University Press, 2015.

MITTELL, Jason. **Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea**. Matrizes, São Paulo, Brasil, Ano 5, n. 2, jan./jun. pp 29-52, 2012.

WESTWORLD WIKI. Página inicial. Disponível em: <<https://westworld.fandom.com/>>. Acesso em: 10 de jun. de 2020.

**PRÓ-REITORIA ACADÊMICA**  
**ASSESSORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA E EXTENSÃO**  
**PROGRAMA INSTITUCIONAL DE INICIAÇÃO À PRODUÇÃO**  
**CIENTÍFICA**

*Mídias efêmeras: a linguagem rápida do Instagram como mídia social.*

***Estudante***

Taís Carrion do NASCIMENTO<sup>1</sup>

***Professores orientadores***

Renata Boutin BECATE<sup>2</sup>

***Coordenação do Curso***

Renata Boutin BECATE

***Coordenadora de Pesquisa***

Fernanda COBO

***Assessoria de Pós-graduação, Pesquisa e Extensão***

Edson CORTEZ

***Reitor***

Ricardo CALEGARI

Salto, SP, 2019

**RESUMO**

Esta pesquisa propõe um estudo sobre as características da nova mídia instalada nesse meio da web 3.0 que pode ser considerada uma mídia rápida e efêmera, diferente dos meios tradicionalmente conhecidos, como rádio e a TV. Com objetivo de reunir um estudo acerca desse novo modelo emergente para melhor entender o seu contexto de produção e características de funcionamento a pesquisa abrange autores como Eugênio Trivinho (2007), André Lemos (2008), Pierre Levý (2010) e Raquel da Cunha Requero (2005) e suas pesquisas de mídias sociais.

**PALAVRAS-CHAVE:** Efemeridade; Mídias sociais; Instagram; cibercultura.

---

<sup>1</sup> Estudante de graduação do 7º semestre de Rádio e televisão com habilitação em internet do CEUNSP. E-mail: [Carrion.tais@gmail.com](mailto:Carrion.tais@gmail.com)

<sup>2</sup> Orientadora Profª Ms. Email: [renata.becate@ceunsp.edu.br](mailto:renata.becate@ceunsp.edu.br)

## 1 INTRODUÇÃO

O mundo vem apresentado notáveis mudanças estruturais nas últimas décadas, esse é um fato de conhecimento geral. Para Castells (2005, p. 17) é um processo multidimensional, mas está associado à emergência de um novo paradigma tecnológico, baseado nas tecnologias de comunicação e informação, que começaram a tomar forma nos anos 60 e que se difundiram de forma desigual por todo o mundo.

A sociedade é que dá forma à tecnologia de acordo com as necessidades, valores e interesses das pessoas que utilizam as tecnologias. Além disso, as tecnologias de comunicação e informação são particularmente sensíveis aos efeitos dos usos sociais da própria tecnologia. A história da Internet forneceu-nos amplas evidências de que os utilizadores, particularmente os primeiros milhares, foram, em grande medida, os produtores dessa tecnologia. (CASTELLS, 2005, p. 17).

Caracterizada como novo espaço midiático, a internet consolidou uma série de transformações no processo de produção audiovisual, influenciando desde estudos sobre audiência e consumo de mídias até novos formatos de produtos audiovisuais. Inicialmente, nos estudos de Romero & Centellas (2008) sobre produções para web 2.0 nota-se a conclusão de práticas audiovisuais adaptadas e formatos como webséries, clipes musicais, entre outros que foram impulsionados a partir da característica de coletividade, pois os usuários das redes passam a ter voz e participam da criação de conteúdo.

[...] estamos vivendo um progressivo e importante crescimento do processo criativo e da difusão de conteúdos audiovisuais online. A crescente presença deste tipo de conteúdo nos leva a refletir sobre os formatos audiovisuais e gêneros que são cada vez mais frequentemente encontrados neste meio. E, acima de tudo, as novas formas de expressão narrativa digital que permitem criações coletivas. (ROMERO & CENTELLAS, 2008, s/p.)

Nesse contexto, a produção para web 3.0 não poderia ser diferente, sua maior característica é a transformação digital e representa a maior qualidade da informação e do próprio acesso a ela, a linguagem é mais potente, os meios são mais interativos, ou seja, os aprimoramentos na organização e sistematização das informações disponíveis tornam os

resultados mais precisos possibilitando novas propostas no formato de produção de conteúdo audiovisual.

## **2 REDES SOCIAIS E MÍDIAS SOCIAIS**

Conforme Magalhães (2010, p.10), a evolução dos sistemas de informações, fizeram com que a sociedade mudasse a forma de se comunicar, não se limitando apenas à comunicação presencial, passando a utilizar um dos maiores feitos da tecnologia, a internet.

A evolução da tecnologia das redes de computadores permitiu um avanço na geração de diferentes formas de comunicação entre as pessoas. Pois através das redes de computadores é possível conectar-se superando grandes distâncias e alcançando grandes velocidades de comunicação. (MAGALHÃES, 2010, p.10).

Alguns séculos foram caracterizados por inovações tecnológicas. O século XIX foi caracterizado por invenções mecânicas, já o século XX pela informação, onde a capacidade de processamento e a geração de conhecimento tornaram-se importantes para definição das relações interpessoais. (MAGALHÃES, 2010, p.37).

Dentro desse contexto estabelecido deve-se diferenciar dois conceitos comumente confundidos quando se trata de web 3.0: redes sociais e mídias sociais. Segundo o site Rock Content<sup>3</sup> as redes sociais são facilitadores de conexões sociais entre pessoas, grupos ou organizações que compartilham dos mesmos valores ou interesses, interagindo entre si, enquanto mídias sociais são plataformas que tem como sua principal função o compartilhamento em massa de conteúdo e transmissão de informações, como blogs, site e até mesmo o Youtube. Essa definição também aparece nos estudos de Cogo & Brignol (2011, p. 75-92) sobre as redes sociais e a recepção na internet:

Neste texto, partimos, portanto, do entendimento das redes como estratégias de interações sociais, espaços de intercâmbios flexíveis, dinâmicos e em constante movimento, que não deixam de comportar relações de poder expressas nas disputas, hierarquias e assimetrias que constituem a esfera da comunicação e da cultura. As redes manifestam uma forma de estar junto, de

---

<sup>3</sup> Disponível em < <https://rockcontent.com/blog/tudo-sobre-redes-sociais/>> acesso em: 13 de dezembro de 2019

conectar-se e formar laços, ao mesmo tempo em que podem implicar em um modo de participação social cuja dinâmica conduza ou não a mudanças concretas na vida dos sujeitos ou das organizações. (COGO & BRIGNOL, 2011, p. 75-92)

Em uma análise temporal da evolução das mídias sociais a primeira mídia foi criada no ano de 1997, SixDegrees, e não foi bem-sucedida financeiramente. Em 2000, novas apostas foram inseridas no mercado, mas não obtiveram sucesso. A que mais se assemelhava ao conceito de mídia social usada atualmente foi a Friendster, criada no ano de 2002, uma das pioneiras no segmento, que obteve inúmeros usuários devido ao fato de ter funcionalidades inovadoras para a época. Entretanto, a rede cresceu tanto que acabou não atendendo a toda a demanda. Mesmo com todos os problemas que se tinha com as mídias sociais da época, as pessoas e organizações continuaram acreditando no futuro das mídias de relacionamento, iniciando um processo de estudos e investimentos significativos para o desenvolvimento de novas ferramentas, impulsionando o surgimento de novas redes e novas mídias.

### **3 INSTAGRAM**

O Instagram surgiu em 6 de outubro de 2010, desenvolvido pelos engenheiros de programação Kevin Systrom e o brasileiro Mike Krieger. O aplicativo tem a intenção, segundo os criadores, de resgatar a nostalgia cunhada pela Polaroids, câmeras de filme fotográfico instantâneo, cuja fotos eram reveladas no momento do disparo. O Instagram nasce a partir de uma adaptação de outro aplicativo também desenvolvidos pelos mesmos engenheiros, chamado Burbn, com proposta inicial de uma rede social que agrupava várias funções onde os usuários poderiam compartilhar sua localização, imagens, vídeos etc., muito parecido com as mídias atuais.

Inicialmente foi disponibilizado de forma gratuita e exclusiva para os usuários do sistema operacional iOS, uma plataforma que agrega um conjunto de aplicativos da Apple Inc. para serem utilizados em seus produtos<sup>4</sup>. Expandindo em 2012 quando o aplicativo lançou a sua versão para Android (sistema operacional utilizados por muitos fabricantes de celular em

---

<sup>4</sup> APPLE. iOS. Disponível em: <<https://www.apple.com/br/ios/>> Acesso em: 30 novembro de 2019

seus aparelhos), e uma semana depois foi comprado pelo Facebook, em uma transação que girou em torno de 1 bilhão de reais<sup>5</sup>. Também em 2012, lançou o acesso a perfis através da web, levando o Instagram para além dos tablets e celulares, embora houvesse a restrição de algumas funções, podendo o usuário somente ver, comentar e curtir as fotos, sem poder compartilhar. Já em 2013, a plataforma disponibilizou a postagem de vídeos com até 15 segundos de duração.

Em junho de 2018, o Instagram atingiu um bilhão de usuários ativos por mês, sendo mais de 800 milhões em setembro de 2017. Tornando-se uma das redes sociais mais populares atuais.<sup>6</sup> Esses números ressaltam o fenômeno que Recuero (2005, p.12) chama de clusterização, que se caracteriza pela presença dos hubs nas redes sociais, ou seja, indivíduos que possuem muito mais conexões com outras pessoas do que a média do grupo. Lira (2015, p.5) resalta o mesmo conceito:

Uma das características constatadas nessa mídia social é a valorização que se dá através do número de usuários que acompanham o perfil, significando que quanto mais elevado o número de seguidores, maior será o prestígio desse membro.[...] Segundo essa teoria, os hubs determinam uma conexão preferencial, ou seja, uma tendência a que os usuários de uma rede se conectem preferencialmente aos usuários mais conectados. (LIRA, 2015, p. 5)

Lima ainda aponta as ideias trabalhadas por Recuero (2005) delimitando que uma rede social é compreendida como um conjunto de dois elementos: atores (pessoas, instituições ou grupos) e suas conexões (WASSERMAN E FAUST, 1994, DEGENNE E FORSÉ, 1999 apud RECUERO, 2005). Para que os nós (pontos de conexão das redes) entre essas conexões sejam estreitados é preciso que haja interação entre eles, é nesse ponto que entra outras duas importantes ferramentas de engajamento no Instagram: as curtidas e os comentários.

Esse feedback e interação instantâneos é característica resultante dos conceitos já estabelecidos por Pierre Lévy (1999, p.17) cibercultura e ciberespaço, o primeiro termo

---

<sup>5</sup> Segundo reportagem do G1, disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/04/facebookanuncia-compra-do-instagram.html>.

<sup>6</sup> Tradução da autora “In June 2018, Instagram had reached one billion monthly active users, up from 800 million in September 2017. The app is one of the most popular social networks worldwide.” Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/253577/number-of-monthly-active-instagram-users/>>

“especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999, p. 17). Já o autor define o ciberespaço como:

[...] o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (LÉVY, 1999. p. 17).

É a partir dessa nova organização de espaço com suas próprias regras e costumes que se pode analisar o conceito de mídias efêmeras, pois o aplicativo aqui em discussão trata-se de uma rede social multimodal (SANTAELLA, 2010 *apud* LISBOA & FREIRE, 2013), em que a modalidade de interação vai para além do espaço da plataforma.

A mobilidade informacional permite vivências e formas de apropriação do urbano [...]. Andar com dispositivos móveis permite leituras e escritas do espaço com informação digital muito próximas da arte do andar dos situacionistas, dadaístas e surrealistas. As mídias locativas e os territórios informacionais atualizam formas de deriva pelo espaço urbano. (LEMONS, 2008, p. 220 *apud* LISBOA & FREIRE, 2013, p. 4-5).

#### **4 CONECTIVIDADE E EFEMERIDADE**

A relação do homem com as novas tecnologias fez surgir novos aspectos culturais e sociais que se concretizam no espaço virtual. Eugênio Trivinho (2005, 2007) cunha o termo *dromocracia cibercultural* partindo da lógica da velocidade e da cibercultura esse fenômeno descrito por ele abrange a lógica atual. “Trata-se de um regime invisível, articulado pelo uso diuturno das tecnologias digitais e interativas no espaço da produção e de lazer. Essas tecnologias e seus modos de utilização regram um mundo marcado pela lógica da velocidade.” (TRIVINHO, 2015, s/p)

As ações dessa época escorada nas tecnologias e na velocidade influenciam a maioria das atitudes, tudo é mais veloz e efêmero: as relações, o trabalho, as informações, tudo que é executado por pessoas ou instituições. Ressalta aqui apenas a ideia do autor de velocidade e

efemeridade, não a ideia da violência dessa velocidade sobre o elemento humano e, até, sobre a natureza.

Também afirma que “a velocidade não é, portanto, um simples acontecimento. Ela é, pelo contrário, o que caracteriza a própria presentidade: tempo irreversível da imediatez, inexorável em sua natureza e em sua tendência à complexização progressiva”. As consequências da presença imanente do “vetor da velocidade” como fator social se estenderam pelos sentidos humanos, afetando a vida pessoal, revelando-se através da intensidade. (TRIVINHO, 2007, p.91 *apud* LACERDA, 2017, p.2)

A autora Laura Barros (2017) na sua pesquisa *narrativas efêmeras do cotidiano: um estudo das stories no snapchat e no instagram* discorre sobre a efemeridade e o efêmero como sendo consequência direta desse vetor tempo podendo traçar um paralelo com o conceito estabelecido por Trivinho (2007).

O conceito de efemeridade está diretamente relacionado ao tempo, em que aquilo que é efêmero, é pouco durável, passageiro, transitório e temporário. As experiências humanas são efêmeras, assim como a vida, que com a morte, encerra sua passagem. E é por isso que, buscando neutralizar a ação do tempo e tentando eternizar tais experiências – ou, ao menos, mantê-las mais duráveis – fomos encontrando, enquanto humanidade, modos de registrá-las, documentá-las, guardá-las, de forma que sua existência não se mantenha somente na memória. (BARROS, 2017, p.72)

Partindo do princípio que se vive num momento em que relações humanas são mediadas pela cultura das redes, que cada sujeito se pauta em formatos, padrões e estilos que acredita serem os mais indicados a representá-los (LISBOA & FREIRE, 2013, p.6) e que segundo Santaella (2008b) a tecnologia está cada vez mais híbrida, conectando o ciberespaço à realidade, ou seja, o mundo virtual é composto pelo sujeito real, que busca projetar-se na virtualidade (HAGE, 2017, p.20) nota-se que os próprios conteúdo de redes são efêmeros e velozes.

Na experiência midiática “[...] o passado importa pouco, o futuro chega rápido e o presente é onipresente” (SANTAELLA; LEMOS, 2010, p. 61 *apud* LISBOA & FREIRE, 2013, p.5) justamente pelo sentimento do estar sempre conectado. O conceito do funcionamento da plataforma Instagram (o instantâneo) vem de encontro com essa nova organização cultural das redes, o consumo dos conteúdos, por estar dentro da lógica da rapidez e da efemeridade torna

o próprio conteúdo passageiro. Ressalva aqui que não é que o conteúdo seja irrelevante ou desinteressante, mas muitas vezes ele não é rápido o suficiente para acompanhar o ritmo acelerado estabelecido por esse grupo dentro da plataforma.

Tal grupo, deve-se ressaltar como sendo majoritariamente nascidos na geração Z. Levando em conta o conceito de geração de Forquin (2003) presente na pesquisa da autora Fernanda Cristina Pigatto (2017, p.33), de que:

Uma geração não é formada apenas por pessoas de mesma idade ou nascidas numa mesma época, e sim também por pessoas que foram modeladas numa época dada, por um mesmo tipo de influência educativa, política ou cultural, ou que viveram e foram impressionadas pelos mesmos eventos, desenvolveram sobre a base de uma experiência comum ou semelhante, os elementos de uma consciência de se ter vínculos em comum. (FORQUIN, 2003 *apud* PIGATTO, 2017, p.33)

A autora ainda esclarece o conceito de Geração Z de maneira mais precisa, articulando as ideias de autores diferentes, ela delimita que essa geração:

[...] é composta por jovens nascidos a partir de 1998, que tem um vasto domínio dos meios digitais, pois nascem com as tecnologias sendo uma realidade (TAPSCOTT, 201 *apud* DREVES, 2016, p.3). Ainda acrescenta que são semelhantes a geração Y, no que tange as características de ser inquieta e acostumada a fazer tarefas múltiplas. A diferença, é que a nova geração tem as características de forma mais acentuada, pois se desenvolveu junto com os avanços tecnológicos mais recentes (SÁ, 2010) (PIGATTO, 2017, p.33)

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Há, portanto, o seguinte cenário, de um lado, uma geração com características imediatistas, capazes de desenvolver múltiplas tarefas e moldando suas relações em um espaço virtual com inúmeras possibilidades que se agrupam de maneira a compartilhar os mesmos interesses, porém sempre tentando manter a individualidade e, do outro lado, uma mídia social com capacidade tecnológica para acompanhar a efemeridade das relações que se formam a partir da conectividade dessa geração em tais redes sociais. É na convergência desse cenário que o fenômeno das mídias efêmeras se faz.

Essa produção de conteúdo, seja ficcional ou não, de teor publicitário ou artístico deve ser pensada e produzida levando em conta esse processo que as mídias da web 3.0 carrega, mesmo nos processos mais simples de emissão e recepção cabe ao profissional da comunicação entender que o processo é rápido, mas o conteúdo deve se adequar à rapidez. E o Instagram ilustra perfeitamente esse fenômeno, partindo de todos os conteúdos destacados pela autora desta pesquisa, a mesma se apropria da plataforma digital como forma de ilustrar e aprofundar ainda mais as características da mídia rápida e efêmera.

O que caracteriza uma mídia social como efêmera não é a rapidez com que faz e se desfaz um conteúdo dentro de sua plataforma digital, mas sim o conjunto de características que o seu grupo de emissor/receptor carrega, sendo elas o imediatismo, a linguagem efêmera, naturalidade à tecnologia etc. Pode-se concluir que essa mídia efêmera é resultante das características da sociedade atual que está permeada pela tecnologia e, ainda mais, se faz reconhecer no mundo virtual. Essa linguagem da velocidade apontada e cunhada no termo *dromocracia cibercultural* de Trivinho (2005, 2007) é diretamente refletida na rapidez dos conteúdos e das relações do receptor com esse conteúdo.

## 6 REFERÊNCIAS

BARROS, Laura Santos de. Narrativas Imagéticas Efêmeras: Temporalidades nas Stories. Trabalho apresentado no GP Comunicação e Cultura Digital do XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2017.

Castells, M. (2005). A sociedade em rede: do conhecimento à política. Em Castells, M. & Cardoso, G. A sociedade em rede: do conhecimento à acção política (pp. 17-31). Belém: Imprensa Nacional.

COGO, Denise; BRIGNOL, Liliane Dutra. Redes sociais e os estudos de recepção na internet. **Matrizes**, v. 4, n. 2, p. 75-92, 2011.

DE LIRA, Állika Liana Lima; ARAÚJO, Emily Gonzaga de. Instagram: do clique da câmera ao clique do consumidor. In: **Intercom–XVII Congresso de Ciências da Comunicação na região Nordeste, Natal**. 2015.

GARCIA, Giovanna; LIMA, Soraia Herrador Costa. Efemeridade Imagética: análise de como usuários comuns utilizam o Instagram Stories a favor das marcas.

LACERDA, Ingrid. A cultura do efêmero: o formato Snapchat nas redes sociais, a vontade de exposição e a construção da imagem individual. In: **Intercom: Soc Bras Estudos Interdisciplinares da Comunicação: Anais do XXII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste**. Volta Redonda. 2017.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 4.ed. Porto Alegre: Sulina, 2008.

LEMOS, André; LÉVY, Pierre. **O Futuro da Internet: Em direção a uma ciberdemocracia planetária**. São Paulo: Paulus. 2010.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999b.

LEVY, Pierre. **O que é Virtual**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOBINGER, Katharina. Photographs as things – photographs of things. A texto-material perspective on photo-sharing practices, *Information, Communication & Society*. 2016. 19:4, 475-488, DOI: 10.1080/1369118X.2015.1077262

PIGATTO, Fernanda Cristina. **Acorrentados ao ritmo: A publicidade através de influenciadores digitais no Instagram e a Geração Z**. 2017. 99 f. Monografia (Bacharel em Publicidade e Propaganda). Curso de Publicidade e Propaganda. Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, RS, 2017.

**Itu I**

R. Madre Maria Basília, 965  
13300 903 Itu SP  
T 55 11 4013 9900

**Itu II**

Rua do Patrocínio, 716  
13300 200 Itu SP  
T 55 11 4013 9900

**Salto**

Pç. Antônio Vieira Tavares, 153  
13320 219 Salto SP  
T 55 11 4028 8800

RECUERO, Raquel. Comunidades Virtuais em Redes Sociais na Internet: Uma proposta de estudo. Ecompos, Internet, v. 4, n. Dez 2005, 2005. Disponível em: [http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/com\\_virtuais.pdf](http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/com_virtuais.pdf). Acesso em: 28 set. 2019.

ROMERO, N. L.; CENTELLAS, F. C. 0 and audiovisual language "Hipertext.net", num. 6, 2008. <<http://www.hipertext.net>>

TOLEDO, A. C. F. F. de. Websérie Delas. 2017.

TRIVINHO, E. A dromocracia cibercultural: lógica da vida humana na civilização midiática avançada. São Paulo: Paulus, 2007.

TRIVINHO, E. Entrevista sobre dromocracia cibercultural. Disponível em <[http://observatoriodaimprensa.com.br/jornal-de-debates/ed837\\_a\\_ditadura\\_da\\_velocidade/](http://observatoriodaimprensa.com.br/jornal-de-debates/ed837_a_ditadura_da_velocidade/)> Acesso em: 17 de dezembro de 2019

TRIVINHO, Eugênio. Introdução à dromocracia cibercultural: contextualização sociodromológica da violência invisível da técnica e da civilização midiática avançada. Revista FAMECOS, Porto Alegre, nº 28, p. 63/72, dezembro, 2005.