



**Midiatização e plataformas streaming: o monstro midiático
de Castle Rock¹**
**Mediatization and streaming platforms: Castle Rock's media
monster**

Flóra Simon da Silva

Palavras-chave: Midiatização; Audiovisual; Streaming; Monstro

Produções audiovisuais são distribuídas e consumidas todos os dias nos meios digitais. A isso atribuímos a complexidade dos audiovisuais contemporâneos, uma vez que dentro do espaço de consumo há amplo acesso de uso e técnicas que partem de lógicas do meio e de atores sociais que consomem, apropriam, produzem e comunicam.

Entendemos que estas produções audiovisuais são atravessadas por fenômenos comunicacionais percebidos a partir das tecnologias e interações sociais nos quais a sociedade participa culturalmente. O caso é perspectivado a partir de um contexto midiático onde o audiovisual é distribuído e consumido em plataformas de *streaming*. Especificamente o que observamos são as plataformas de *streaming* utilizadas para consumo do audiovisual como parte da cultura, onde convergem técnicas e interações dos atores sociais que problematizam a atualização do personagem audiovisual monstro na série que será observada, *Castle Rock* (2018). Para tanto, este texto tem como objetivo

¹ Trabalho apresentado ao V Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais. PPGCC-Unisinos. São Leopoldo, RS.



Anais de Resumos Expandidos

V Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 5 (2022)

refletir sobre o construto do monstro audiovisual em narrativas seriadas contemporâneas, segundo perspectivas dos processos midiáticos que ocorrem entre a mídia e a sociedade.

Sendo a investigação de um processo audiovisual, atravessado por fenômenos comunicacionais, a intenção é compreender como a proposta passa a se inserir nos estudos da comunicação, quando a centralidade do processo não está voltada para a mídia, mas às interações da sociedade nas mídias dentro dos meios digitais. Dessa forma, ao condicionar o caso como um objeto da comunicação (FAUSTO, 2002), busco nele os processos midiáticos que o tornam possível.

Estas questões parecem definir um cenário comunicacional próprio do contemporâneo, observado nas técnicas e nos processos midiáticos, não centralizando a mídia como produtora de sentidos, mas nas lógicas de interação entre a sociedade e as mídias.

Para Braga (2011), são as conjecturas que nós pesquisadores fazemos, a partir das observações do objeto, que devem ser postas à teste em relação a como eles explicitam os processos e diferenciam o que é um fenômeno comunicacional relacionado ao tema ou questões que procuramos em nossas pesquisas,

Como me parece claro, hoje, que o objeto da Comunicação não pode ser apreendido enquanto “coisas” nem “temas”, mas sim como um certo tipo de processos epistemicamente caracterizados por uma perspectiva comunicacional – nosso esforço é o de perceber *processos sociais em geral* pela ótica que neles busca a distinção do fenômeno. Que se busque capturar tais processos e suas características nas mídias, na atualidade, nos signos, em episódios interacionais – não faz tanta diferença (BRAGA, 2011, p. 66)

Segundo o desenvolvimento do cinema como um aparelho técnico, onde as tecnologias de produção e visualização da imagem não suprimem as anteriores, mas acrescentam técnicas e estéticas sendo consideradas por Dubois (2004, p. 13) “um estrato tecnológico suplementar”, as lógicas do cinema não desaparecem, mas são atualizadas



Anais de Resumos Expandidos

V Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 5 (2022)

em outros dispositivos a partir de outras lógicas dentro do ambiente digital. De um modo geral, é preciso considerar o ambiente midiático onde a série *Castle Rock* e seu personagem monstro estão inseridos, assim como as lógicas do dispositivo cinema, atualizadas em meios como as plataformas de *streaming*.

Para Braga (2015), a materialidade inicial das tecnologias disponíveis é modificada em decorrência do exercício das apropriações desenvolvidas em outros ambientes sociais, que em determinado momento se tornarão as lógicas da mídia ao inverter o sentido da incidência. Diante disso há divergência com o que se pode fazer com um dispositivo imposto pela instituição, quando o dispositivo é transformado em outra coisa, não prevista por ela. Nesse caso, quando o construto do monstro audiovisual é proposto em outras lógicas narrativas, como uma série dentro de uma plataforma de *streaming*, ele passa a durar a partir do meio onde está sendo exposto e segundo apropriações possíveis nesse ambiente. Assim, a construção dessa proposta passa a ser vista por perspectivas que fazem considerar as mídias e as imagens e como elas (as imagens) migram constantemente de um meio para outro, assim como há neste processo uma diversidade de sujeitos que também são usuários, que produzem e compartilham imagens.

Com base no que Sodré (2013, p. 244) conceitua como *bios* midiático, que a partir de Latour pode ser considerado como o sujeito e objeto que “convergem na rede eletrônica, ‘dialogando’, exercendo influências mútuas e dando força à hipótese de uma ‘vida’ eletrônica”, consideramos um novo sistema de inteligibilidade no meio virtual, que acrescentaria a atitude crítica, a imprevisibilidade e liberdade da criação. Para o autor, isto definiria uma mutação nos sistemas dominantes.

O que interessa é compreender que dentro desse *bios* virtual, há possibilidades de reinvenção a partir dos novos modos de ler, dados recursos orais ou softwares de computador. Fazendo alusão a esse novo ambiente, envolvido pela técnica e pelos



Anais de Resumos Expandidos

V Seminário Internacional de Pesquisas em Miatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 5 (2022)

acessos, Serres (2013, p. 36) reflete que nossa cognição passa a ser externa, vista dentro da caixa-computador “nossa cabeça foi lançada à nossa frente, nessa caixa cognitiva objetivada”. Dentro desta caixa o aprendizado é coletivo e acessível, nos permite inventar. As informações estão ali disponíveis e organizadas, quando os “motores de busca” trazem textos e imagens. O que se percebe é que a técnica interfere nos processos interacionais que acontecem nesse meio.

Neste texto, voltado também ao entendimento de que o cinema se atualiza nos meios digitais - no *bios* virtual - nas plataformas *streaming*, vemos no ambiente midiático outras formas de produção e reconhecimento de materiais audiovisuais. Destacamos que o objeto de estudo neste texto não parte de uma materialidade produzida e circulada a partir de uma apropriação do dispositivo por atores sociais, mas da investigação de um processo que envolve a interação entre a mídia e sociedade, ou seja, parte da perspectiva de que em um ambiente midiático o ator social não pode mais ser considerado como passivo, mas como parte da estrutura da comunicação, onde ele usa, apropria e produz materiais (VERÓN, 1997). Da mesma forma, pode participar da construção do monstro audiovisual na série *Castle Rock*, dadas as operações que faz sobre a interface da plataforma, pois essas imagens, assim como as operações, nos levam as atualizações do monstro em outros ambientes, como sites e outras plataformas, extrapolando os enquadramentos da série e relacionando o monstro da narrativa com as práticas dos atores sociais.

Esse processo de relações, que não são estruturadas entre a produção e a recepção do audiovisual, compreende caminhos dentro do conceito da miatização. Para Verón (1997), ao entender que um meio de comunicação, segundo uma perspectiva sociológica, deve ser visto a partir de uma dimensão coletiva, nos leva à questão do acesso coletivo aos materiais ou às mensagens e como os fenômenos midiáticos derivam da circulação e acesso a eles.



Anais de Resumos Expandidos

V Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 5 (2022)

Nesse caso, o que compreende esse processo é que o audiovisual ou uma narrativa seriada, quando parte também das lógicas do meio onde está inserida, permite que sua dinâmica vá além dos seus enquadramentos, pois considera o meio onde outras imagens técnicas circulam e onde usuários desse meio fazem parte do processo de midiatização do personagem da série. Passamos então de um monstro que é construído audiovisualmente a partir dos enquadramentos e da montagem em cada episódio em *Castle Rock*, à sua atualização em contextos de comunicação em rede, mediados por sites e plataformas de redes sociais online, vídeos no Youtube, sites de fãs e informações em sites especializados como o IMDB.

Assim, tensionamos o objeto proposto a partir do dispositivo, da circulação e as possibilidades da circulação e da memória da mídia dentro deste ambiente – plataforma e imagens técnicas na internet - como uma construção de rede. Se o dispositivo do cinema tem capacidade de produção sígnica, a sua inscrição em um ambiente rodeado por outras imagens promove a circulação de sentidos quebrando a linearidade entre produção e recepção ao ser acionado ou ser potencializado por outras imagens fora de sua produção. O uso desse recurso atualizado nos meios, revela a complexidade das plataformas *streaming*, quando descentraliza a mídia como produtora de imagens e seu meio possibilita o acesso a outras imagens que estão relacionadas a ela e ao seu conteúdo, mas que não são produzidas por instituições.

Nesse ambiente que é tecnológico, para Kilpp e Montañó (2015, p.13-14), “cria-se, faz-se circular, usa-se e apropria-se de construtos audiovisuais como modos singulares de expressão e significação da experiência do mundo”. Neste sentido, podemos refletir sobre o quanto somos acometidos por imagens técnicas que povoam as mídias digitais e o quanto delas somos responsáveis – o quanto elas alimentam e são alimentadas pelos contextos socioculturais da época.



Anais de Resumos Expandidos

V Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 5 (2022)

Para Braga (2015), estas lógicas processuais podem decorrer da materialidade dos objetos técnicos disponíveis, que determinariam os gestos entre os usuários, entre eles e os objetivos dos processos.

Tais lógicas caracterizam o processo, correspondem a sua estrutura básica, explicam o que ocorre. Dizer as lógicas é dizer o processo. Conhecê-las é conhecer a este. Daí a grande importância, nos processos sociais, de explicitar lógicas processuais; de observar como tais lógicas se manifestam em casos concretos; de observar seu surgimento, suas variações, sua manutenção e suas transformações. (BRAGA, 2015, p. 20)

O construto do monstro audiovisual da série *Castle Rock*, parte da cultura e da técnica – da sua constituição e duração fora da plataforma, apropriação de outros elementos dentro da memória do dispositivo e do circuito de imagens na internet. Não é somente ele dentro da série, mas as imagens lembranças que estão fora dela, por outras linguagens dentro do ambiente midiático, da circulação.

Referências

BRAGA, José Luiz. Constituição do campo da comunicação. **Revista Verso e Reverso** São Leopoldo. v. 25, n. 58, p. 62-77. Ano XXV 2011. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/versoereverso/issue/view/106>

_____. Lógicas da mídia, lógicas da midiatização? In: FAUSTO NETO, Antonio; ANSELMINO, Natalia Raimondo; GINDIN, Irene Lins (orgs.). **CIM – Relatos de Investigaciones sobre Mediatizaciones**. Rosario: UNR, 2015. pp. 15-32.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FAUSTO, Antonio (2002). A pesquisa vista “de dentro da casa” (ou reflexões sobre algumas práticas de construção de objetos de pesquisa em comunicação). In: WEBER, Maria Helena, BENTZ, Ione e HOHLFELDT, Antônio. **Tensões e objetos da pesquisa em comunicação**. Porto Alegre: Sulina/Compós, p. 21-35



Anais de Resumos Expandidos
V Seminário Internacional de Pesquisas
em Midiatização e Processos Sociais

ISSN 2675-4169

Vol. 1, N. 5 (2022)

KILPP, Suzana. MONTAÑO, Sonia. **Tecnocultura audiovisual**: temas, metodologias e questões de pesquisa. Porto Alegre: Sulina, 2015. p. 7-17

SERRES, Michel. Polegarzinha. In: SERRES, Michel. **Polegarzinha**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

SODRÉ, Muniz. O *socius* comunicacional. In: VERÓN, Eliseo; FAUSTO NETO, Antonio; HEBERLÊ, Antonio Luiz O. **Pentálogo III**: Internet: viagens no espaço e no tempo. Pelotas: Editora Cópias Santa Cruz, 2013. p.241-252

VERÓN, Eliseo. Esquema para el análisis de la mediatización. In: Publicado na **Revista Diálogos de La Comunicación**, n.48, Lima: Felafacs, Outubro/1997. Disponível em: https://comycult.files.wordpress.com/2014/04/veron_esquema_para_el_analisis_de_la_mediatizacion.pdf. Acesso em Janeiro de 2021.