



III Seminário Internacional de Pesquisas em **Midiatização** e Processos Sociais

Queermuseum midiaticado

Queermuseum

Pedro Bughay Aceti

Palavras-chave: Cibercultura, Queermuseum, midiaticação.

Introdução

Blade Runner (1982), de Ridley Scott se passa em novembro de 2019 numa decadente e poluída Los Angeles que esta superpovoada e busca em outros planetas novas forma de colonização.

Nesse contexto, seres humanos artificiais chamados de Replicantes são criados e usados nas mais perigosas atividades fora do planeta Terra devido uma proibição de conviver com seres humanos. Assim, são colocados a trabalhar pela Tyrell Corporation em colônias extraterrenas da Terra.

Os andróides que escaparam de serem enviados para fora do país se escondem na cidade e cabe o detetive aposentado Rick Deckard ir atrás destes que serão enviados as coloniais.

Estes elementos da história do filme fazem parte do gênero da Ficção Científica, mais precisamente do cyberpunk - a união da palavra “cyber”, referente à alta tecnologia e à computação/mundo virtual, e “punk”, referente ao modo de ser e aparentar “tribo” urbana que nasceu em meados dos anos de 1970 na Inglaterra e nos Estados Unidos.



III Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

As características deste subgênero são a frustração com as promessas da ciência e da técnica, adesão de elementos da cultura de massa, ciborgues que lutam contra o “sistema” e cenários de alta tecnologia, caos urbano e domínio de megacorporações.

Assim, neste artigo analisaremos dois aspectos do cyberpunk, o caos urbano e o domínio de grandes empresas e tensionando com o vídeo “Contra "censura" do MBL à exposição Queermuseu - Santander - Porto Alegre” do canal “Mamãe Falei”. E questionando este autor sobre o cenário presente no vídeo, uma manifestação em frente a uma instituição bancária e o youtuber registrando tudo para depois compartilhar no mundo virtual como elemento dicotômico, ou seja, o centro/periferia, grupos sócio-culturais mantenedores do status quo que estão aliados ou alienados ao sistema, versus os excluídos ou invisíveis deste mesmo sistema.

Será que podemos considerar este processo comunicacional como uma diferença de grupos sócio-culturais urbanos e as implicações deste embate? Se sim, o vídeo poderia fazer parte da estética cyberpunk? E como isso poderia ser pensado na teoria da mídia? Será que é possível uma estética? Ou vídeos de protestos podem ser pensados como parte deste universo midiático?

Antes de responder estas perguntas, devemos conhecer mais o que foi o encerramento do Queermuseum, o cyberpunk, a estética, a cibercultura e as comunidades virtuais, teoria do “Cine-olho”, o cinegrafista de guerra por André Bazin e por fim, as considerações finais.

Queermuseum

“Queermuseu - Cartografias da diferença na Arte Brasileira”, exposição apresentada no Santander Cultural e de curadoria Gaudêncio Fidelis, foi inicialmente



III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

pensada em acontecer entre os dias 15 de agosto à 08 de outubro de 2017, mas cancelada em 12 de setembro após uma onda de protestos nas redes sociais devido a queixas que algumas obras expostas promoviam blasfêmia contra símbolos religiosos e outras a zoofilia e pedofilia.

Totalizando 270 de trabalhos de 85 artistas que abordavam a temática LGBT, questões de gênero e de diversidade sexual. Pensada pelo curador em percorrer o período histórico do século XX até os dias de hoje e contava com grandes nomes como Adriana Varejão, Cândido Portinari, Fernando Abril, Lydia Clark, Leonilson e Yuri Firmesa.

A exposição foi cancelada pelo Santander Cultural, diante mensagens e vídeos compartilhados nas redes sociais pelos críticos e movimentos religiosos mostravam a figura de Jesus Cristo com vários braços (a obra Cruzando Jesus Cristo Deusa Schiva, de Fernando Baril) e também imagens de crianças com inscrições de frases como “Criança viada travesti da lambada” e “Criança Viada”, estas imagens são parte da obra da artista Bia Leite.

Figura 01 e 02 - Cruzando Jesus Cristo Deusa Schiva e Criança Viada



Fonte: El País (2017).



III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

Lideradas pelo Movimento Brasil Livre (MBL), mensagens nas redes sociais pedindo o encerramento da exposição e de contas no banco Santander. E diante da forte repercussão o banco esclareceu por meio de nota que algumas imagens poderiam provocar um sentimento contrário daquilo que discutem, porque ela haviam sido criadas "justamente para nos fazer refletir sobre os desafios que devemos enfrentar em relações a questões de gênero, diversidade, violência entre outros". (MENDONÇA, 2017).

E no domingo dia 12 de setembro, o Santander Cultural pediu desculpas a todos e resolveu encerrar a exposição que foi viabilizada pela captação de 800 mil reais por meio da Lei Rouanet.

Em resposta, um ato intitulado "em defesa da liberdade de expressão artística e contra LGBTTfobia" foi organizado em frente ao Santander Cultural. E durante este protesto, Arthur do Val, representante do canal "Mamãe Falei" e MBL, questiona os manifestantes a respeito da diferença entre boicote e censura¹ que se tornou o vídeo "Contra "censura" do MBL à exposição Queermuseu - Santander - Porto Alegre".

Cyberpunk

Sendo um dos subgêneros da Ficção Científica, o Cyberpunk, nasceu no atual paradigma Pós-Moderno e releva fatos e fatores da chamada Cybercultura e punk, tais

¹ O vídeo foi colocado no Youtube no dia 13 de setembro de 2017 e possui na descrição dele a frase "A esquerda paz e amor que defende a liberdade de expressão e a diversidade democrática me recebeu muito bem para dialogar sobre diferenças entre censura e boicote".



III Seminário Internacional de Pesquisas em **Midiatização** e Processos Sociais

como a subcultura hacker e a subcultura dos neo-góticos e neo-vitorianos, além de esta próprias do século XX.

Este universo é mais próximo a nós devido a estética e temática ligada ao debate do poder das mega-corporações e a “evolução” do capitalismo para o modelo neoliberal.

Logo, podemos pensar a cidade e o Mundo Virtual, como elementos opostos que se caracterizam pela diferença e/ou a luta entre grupos sócio-culturais urbanos e as implicações deste embate se dão no real e e continuam no virtual.

Outro elemento importante são as tecnologias da informação e o uso de suas linguagens que podemos encontrar na internet, ou seja, a tecnologia se integra ao ser humano e o modifica. Inclusive a forma que nos comunicamos mudou, trocamos imagens e vídeo sobre o hoje, o que esta acontecendo agora em nossas vidas.

E estas informações sobre o nosso cotidiano e também do espaço público, representam na verdade a visão do *cyberpunk* sobre o espaço público, onde as pessoas são tecnologizadas, demonstrando a tecnologia como mediadora de nossas vidas. E nas palavras de Erico Fellinto (2008b) “É através dessa hiperestetização da experiência cotidiana tecnológica que viemos a nos conhecer através da ficção”.

Se analisarmos o nosso objeto, o vídeo do canal do “mamãe falei”, iremos perceber alguns elementos importantes do *cyberpunk* presentes no encerramento da exposição como o poder de uma instituição bancária (megacorporação) em querer melhorar a sua imagem perante um grupo social contrário a uma mostra que aborda a comunidade LGBTTS.

O próprio ato contrário ao fim da exposição, ligado a grupos ligados a grupos marginalizados como a comunidade gay e artistas foi convocada pelo mundo virtual (redes sociais) para ocupar o espaço público em frente ao centro cultural. E por fim, a postura do responsável pelo canal em incitar os manifestantes para manter o status quo



III Seminário Internacional de Pesquisas em **Midiatização** e Processos Sociais

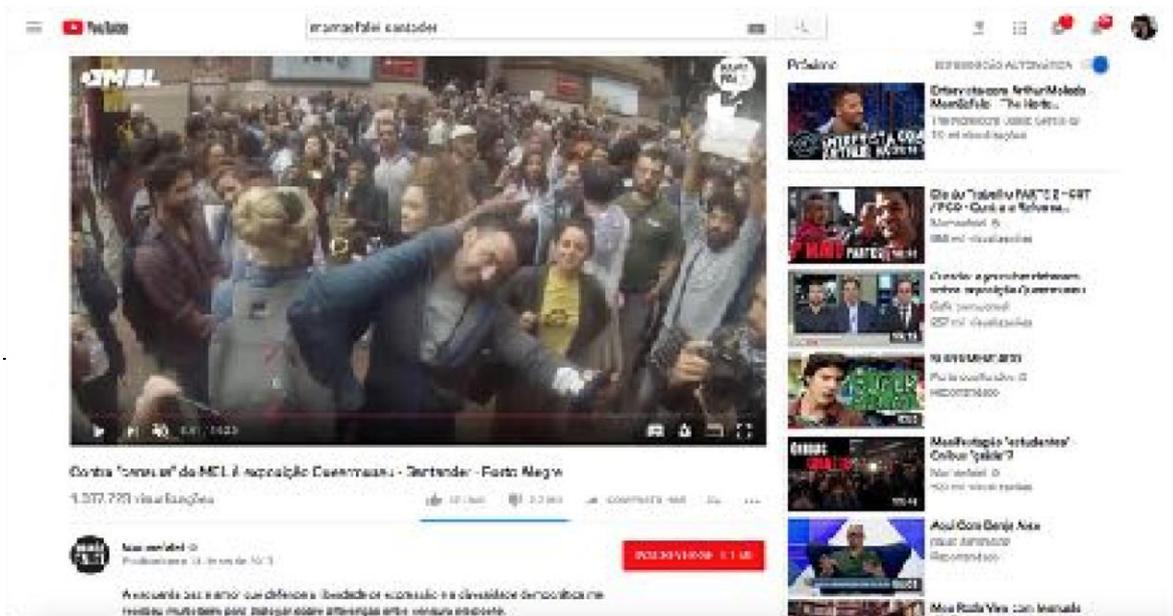
com a pergunta se o que ocorreu não foi um boicote, registrando tudo para movimentar nas suas redes sociais o embate entre grupo politicamente opostos, ou seja, a briga ocorre tanto no mundo real e virtual.

Voltando ao universo do cyberpunk, algo que se deve destacar é o excesso imagens repetidas que em nosso objeto a experiência de estar numa manifestação, mas em oposição contrária a ela, expõe as pessoas a uma estetização da experiência cotidiana onde tudo esta a serviço ao discurso do realizador e também um conceito próximo ao que este considerara de real.

Além disso, se considerarmos a teoria do “Cine-Olho” de Dziga Vertov que mais adiante iremos abordar que por enquanto podemos pensar ela resumidamente como a câmera cinematográfica como uma versão melhorada do olho humano. Ou seja, uma reconfiguração do sujeito que não apenas destrói a subjetividade humana, mas promete a transformar a sua visão através do uso tecnologia e da máquina. (FELLINTO, 2008d). Se no cyberpunk, existe uma dicotomia Homem vs. Máquina, aqui existe uma reconfiguração dessa dualidade, porque Arthur de Val, responsável pelo canal intitulado “Mamãe Falei”, segura sua câmera em frente ao seu rosto, e retirando toda a sua subjetividade que poderia ser dada pelo seu olhar para assumir um suposto papel de “piloto da realidade”.

Cine-olho e o ciborgue

Primeiramente para compreender melhor o objeto a ser analisado, talvez devemos observar a interface do canal no Youtube, na qual perceberemos o número de 1.037.645 visualizações do vídeo (ver figura 03) e o conteúdo do mesmo vídeo se dá através de questionamentos aos manifestantes e alguns momentos empurrões e tapas



contra o responsável do canal que muitas vezes se coloca em frente a câmera e registra os acontecimentos.

Figura 03 - Interface do Youtube

Fonte: Youtube (2017).

Além de observarmos a interface, podemos ver que o representante do canal segurando uma câmera portátil e direcionada a ele que ao decorrer deste vídeo se faz presente o uso deste enquadramento em que a frente das câmeras e questiona os manifestantes. A figura 03 é um dos poucos registros em que se muda o enquadramento para uma outra câmera que não seja a segurada por Arthur.

Aqui se desdobra o primeiro ponto, a proposição do conceito teórico de Dziga Vertov:

“...Sou o cine-olho mecânico. Eu máquina, mostro a vocês o mundo como só eu posso vê-lo. Liberto-me agora, e para sempre, da imobilidade humana, estou em movimento ininterrupto, me aproximo e me distancio dos objetos, deslizo por baixo, monto em cima deles, avanço ao lado do focinho de uma cavalo que galopa, mergulho a toda a velocidade na multidão, corro diante de soldados que avançam para atacar, caio de costas, alço voo ao mesmo tempo e do espaço, justaponho todos os pontos do universo onde quer que os tenha fixado. Meu caminho leva à criação de uma percepção nova do mundo. Eis por que decifro de maneira nova um mundo desconhecido para vocês”. (XAVIER apud VERTOV, 1991, p. 255-256).

Diferentemente de outros registros de acontecimentos onde a pessoa se coloca atrás da câmera de forma a copiar o olho humano e quanto mais fiel ao que se passa na



III Seminário Internacional de Pesquisas em **Midiatização** e Processos Sociais

frente dos seus olhos, mais contente se fica. (1983a). E revela pela câmera que o olho humano possui limitações no caos e que a máquina possa revelar. De acordo com Dziga Vertov (1983b) “O olho submete-se à vontade da câmera e deixa-se guiar por ela até esses momentos sucessivos da ação que conduzem a cine-frase para ápice ou fundo da ação, pelo caminho mais curto e mais claro”. E através da câmera, o olhar do espectador é dirigido na ordem que mais lhe favoreça, e organiza os detalhes graças a uma montagem cuidadosamente estudada. (1983c). Desta forma, a pessoa segurando a câmera se torna o que ele chama o “cine-olho” e também como o autor intitula “olho mecânico” e conforme Vertov “Eu, máquina, vos mostro o mundo do modo como só eu posso vê-lo”. (1983d).

Figura 04 e 05 - Mamãe Falei

Fonte: Youtube (2017)

Se para Vertov, olho humano e a câmera mostram o mundo de modo como só





III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

uma pessoa possa vê-lo, qual mundo é criado no vídeo se o olho de quem a segura esta a frente? É o olhar de quem assiste? Ainda podemos aplicar a ideia de um cine-olho? De quem é essa imagem?

Estas perguntas talvez nos façam acreditar que os acontecimentos presentes na imagem são de fato a realidade, porém esta “realidade” diferentemente do que propõe André Bazin não deve reduzir os acontecimentos e os seres a um maniqueísmo econômico ou político, evitando trapacear a realidade e não apenas dispondo na sucessão de fatos de uma cronologia e tratando cada um dos seres na imagem com integridade (1991a) . Assim, Bazin define:

Os acontecimentos não são essencialmente signos de alguma coisa, de uma verdade de que seria preciso nos convencer, eles conservam todo seu peso, toda sua singularidade de fato. De modo que, se você não tem olhos para ver, pode atribuir tranquilamente suas consequências à má sorte e ao acaso. (BAZIN, 1991, p. 269).

O apontamento para o autor, o sentimento dos acontecimentos observados são “...o resultado de todo sistema estético presente (embora invisível), é em definitivo a concepção preliminar do roteiro que a autoriza. Desaparecimento do ator, desaparecimento da *mise-en-scène*” se faz presente. (1991b).

Uma pergunta que este autor faz ao leitor se figura do homem com a câmera que Dziga Vertov descreve na teoria do “Cine-olho” poderia ser pensada na relação Homem-máquina na figura do Ciborgue?

Antes de responder, devemos entender o que é um:

Outra figura recorrente é a do não-humano, seja ele inteligência ou vida artificial ou ciborgue e andróide. Para Gunkel (2001), o ciborgue²⁵ “constitui uma reconfiguração do sujeito que não apenas destrói o conceito de subjetividade humana, mas ameaça e promete transformar a mesma questão do sujeito de estudo da comunicação humana” (GUNKEL, 2001, p. 174). Já Springer (1997), vê o conceito de ciborgue ligado às dicotomias como mente e corpo, humano e não-humano, analógico e digital. Nesse processo de subjetivação, o ciborgue aparece inserido no contexto dos



III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

estudos de comunicação, muito em função de uma influência tecnicista e mecanicista presente nas primeiras teorias da comunicação e na própria cibernética de primeira geração de Wiener (1948). (Amaral apud GUNKEL, 2001, p. 183-184).

Esta dicotomia entre corpo e mente presente na figura do ciborgue é possível pensar que devido os smartphones cada vez mais potentes com suas câmeras filmadoras que registram tudo em alta resolução que talvez esta relação seria uma simbiose entre homem e máquina?

Cibercultura e as comunidades virtuais

Este ser humano reconfigurado pela máquina, produz uma estética e também um discurso que conforme Fellinto apresenta “Um discurso cultural que utiliza imagens de desordem, obsessão, desequilíbrio psicológico e distorção física com os propósitos de entretenimento e especulação ideológica”. (FELLINTO apud CAVALLARO, 2002, p.

27).

Esta forma de divertimento se dá essencialmente quando Arthur do Val que se coloca como “piloto da realidade” e questiona os manifestantes sobre a diferença entre censura e boicote, e os transformando em objetos, sem identidade porque não estão creditados na imagem, mas estão ali para demonstrar a quem esta assistindo que estes objetos não sabem a diferença entre as palavras, realizando os desejos e pulsões do seu público.

Um outro exemplo de como o responsável trata as pessoas como objetos para sua pauta ideológica é ao ser questionado se possuía um termo de autorização de



III Seminário Internacional de Pesquisas em **Mediatização** e Processos Sociais

imagem responde “Tô na rua e você também” (2017), desta forma, tira o direito do indivíduo escolher se quer ou não participar da filmagem pois todos são seus objetos para sua pauta ideológica.

Este discurso tem por objetivo sair do real e ir ao mundo virtual para continuar o confronto entre os mantenedores do status quo (MBL) e o grupo marginalizado (a comunidade LGBTTS).

Se antes da internet este embate terminava nas ruas, agora continua no ambiente virtual mais precisamente em comunidade virtuais ligada a grupos desta dualidade aqui apresentada. Esta dicotomia ocorre de forma simultânea ao real, porque muitas pessoas possuem smartphones e pacotes de internet neles que permitem transmitir vídeos ou fotos no momento exato do acontecimento.

Estas possibilidades que a tecnologia nos trouxeram acaba nós obrigando a desempenhar papéis e agindo de forma diferentes, transformando o dia a dia numa verdadeira “teatralidade cotidiana”, onde encarnamos personagens que podemos ser naquele momento e depois “sair de si”. (LEMOS, 2002c)

Um elemento chave apontado por André Lemos (2002d) é o “presenteísmo”, uma ênfase no presente em desvantagem de perspectivas futuras. Portanto, a sociabilidade não possui um engajamento político fixo ela se dá através de diversos agrupamentos urbanos.

Neste caso analisado, as pessoas se reuniram contra o encerramento da exposição , porque compartilham um sentimento de indignação, aqui o imaginário se dá em volta da censura no campo das artes e é repartido entre os manifestantes presentes no ambiente virtual e real. Desta forma, o “estar-junto” é que importa para compartilhar de emoções ou como Mafessoli identifica como “cultura do sentimento”. (LEMOS, 2002e).



III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

Se analisarmos o porque do encerramento da exposição “Queermuseu - Cartografias da diferença” se deve as novas mídias, mais precisamente as redes sociais do MBL que potencializaram o compartilhamento de sentimentos como a blasfêmia contra símbolos religiosos, à indignação que as obras “promoviam” a zoofilia e pedofilia. Em resposta, outra comunidade se reuniu e organizou o ato em frente ao Santander Cultural intitulado “em defesa da liberdade de expressão artística e contra LGBTTfobia”.

Além disso, devemos refletir sobre “ambiência” comunitária pós-moderna e seguir do que o autor chama de “ética da estética”. Assim, a sociedade elabora uma maneira de ser, um modo de existência que irá impregnar o ambiente social e contaminar o político, a comunicação que será a chave para convocar as pessoas a realizar o seu papel.

Se analisarmos o porque do encerramento da exposição “Queermuseu - Cartografias da Diferença” se deve as novas mídias, mais precisamente as redes sociais do MBL que potencializaram o compartilhamento de sentimentos como a blasfêmia contra símbolos religiosos, à indignação que as obras “promoviam” a zoofilia e pedofilia. Em resposta, outra comunidade se reuniu e organizou o ato em frente ao Santander Cultural intitulado “em defesa da liberdade de expressão artística e contra LGBTTfobia”.

Estas “comunidades” fazem parte de uma cibercultura que se constitui de uma “ciber-socialidade” que segundo palavras de Maffesoli “uma estética social (aproximação comunitária, prazer corporal e sensorial) alimentada pelo que nós poderíamos chamar de tecnologias do ciberespaço (redes informáticas, realidade virtual, multimídia)”. (LEMOS, 2002i).



III Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais

Referências bibliográficas

AMARAL, Adriana. **Visões Perigosas: Para uma genealogia do ciberpunk**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

BAZIN, André. **Cinema - Ensaios**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1993.

BRAGA, José Luiz. **Interagindo com Foucault**. XXVII Encontro Anual da Compós, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

CARLÓN, Mario. **Maquinismo, naturaleza y el sociedade del discurso de las cámaras de informes climático y control de tránsito por la televisión**. Cuadernos de Información y Comunicación Buenos Aires, 2008.

FELINTO, Erick. **“Sem Mapas para esses Territórios”: a Cibercultura como Campo de Conhecimento**, Anais Intercom, 2007.

FELINTO, Erick. **Cibercultura: ascensão e declínio de uma palavra quase mágica**, E- Compos, 2011.

FERREIRA, Jairo. Como a circulação direciona os dispositivos, indivíduos e instituições? In: Braga, José Luiz; et al. **Des perguntas para a produção de conhecimento em comunicação**. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2013.

LEMOS, André. **Ciber-socialidade. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002

MAMÃE FALEI. **Contra "censura" do MBL à exposição Queermuseu - Santander - Porto Alegre**. Youtube, 2017. (10 min 28 seg). Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=wsAZQMvGY0E&t=481s>>. Acesso em: 8 jul. 2018.

MENDONÇA, Heloísa. **Queermuseu: O dia em que a intolerância pegou uma exposição para Cristo**. El País, São Paulo, 13 set 2017. Disponível em: < https://brasil.elpais.com/brasil/2017/09/11/politica/1505164425_555164.html>. Acesso em: 15 jul. 2018.



III Seminário Internacional de Pesquisas em **Midiatização** e Processos Sociais

VALLE, Taisa Dalle; PEREIRA, Fabiana da Costa; PINTO, Rafaela Caetano; PICHLER, Patrícia Franck; FOSSÁ, Maria Ivete Trevisan. **Ciberativismo em ação: a cobertura do coletivo Mídia Ninja, no Facebook, durante as manifestações de junho de 2013, no Brasil**. GT História da Mídia Alternativa do 10o Encontro Nacional de História da Mídia - Alcar, Porto Alegre, 2015.

XAVIER, Ismail. **A Experiência do Cinema**. 1. Ed. Graal. Rio de Janeiro, 1983.