

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO (UFRJ)  
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS E ECONÔMICAS (CCJE)  
FACULDADE DE ADMINISTRAÇÃO E CIÊNCIAS CONTÁBEIS (FACC)  
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA E GESTÃO DE UNIDADE DE INFORMAÇÃO (CBG)

**STELLA STELLET**

ESPETÁCULO NEFASTO: A REPRESENTAÇÃO DA TRAGÉDIA NOS VEÍCULOS  
CINEMATOGRAFICOS

Rio de Janeiro

2017

STELLA STELLET

**ESPETÁCULO NEFASTO: A REPRESENTAÇÃO DA TRAGÉDIA NOS VEÍCULOS  
CINEMATOGRAFICOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Orientadora: Profa. Dra. Maria de Fátima S. O. Barbosa

Coorientadora: Profa. Dra. Ana Senna

Rio de Janeiro

2017

## CIP - Catalogação na Publicação

8824e Stellet, Stella  
Espetáculo nefasto: a representação da tragédia nos veículos cinematográficos. / Stella Stellet. -- Rio de Janeiro, 2017.  
88 f.

Orientador: Maria de Fátima S. O. Barbosa.

Coorientador: Ana Senna.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade de Administração e Ciências Contábeis, Bacharel em Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação, 2017.

1. Representação da Informação. 2. Mídia. 3. Sociedade do Espetáculo. 4. Simulacro. 5. Cinematografia. I. S. O. Barbosa, Maria de Fátima, orient. II. Senna, Ana, coorient. III. Título.

**STELLA STELLET**

**ESPETÁCULO NEFASTO: A REPRESENTAÇÃO DA TRAGÉDIA NOS VEÍCULOS  
CINEMATOGRAFICOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Rio de Janeiro, 21 de dezembro de 2017.

---

Prof. Dra. Maria de Fátima S. O. Barbosa  
Orientador (a)

---

Prof. Dr. Gustavo Freire  
Membro interno

---

Prof. Dr. Robson Costa  
Membro interno

À professora Maria de Fátima Barbosa e a professora Ana Senna pela paciência na orientação e incentivo, tornando possível a conclusão desta monografia.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus  que permitiu que tudo isso acontecesse, ao longo de minha vida, e não somente nestes anos como universitária, mas que em todos os momentos.

Agradeço a minha mãe Celeste, rainha  que me deu apoio, incentivo nas horas difíceis, de desânimo e cansaço.  “Acaba logo isso menina!”. E ainda assistiu a todos os filmes comigo escolhidos para a monografia. E chorou em quase todos. 

Ao meu pai que, apesar de no começo não ter gostado  da escolha quanto à faculdade, reconheceu que sou uma boa aluna e deu crédito as minhas escolhas , mesmo não entendendo muito bem o que eu estudo. 

À minha irmã que me ajudou e entendeu que eu estava ocupada e não podíamos brincar juntas.  Sorry Letícia!. 

À minha tia Conceição que me apoiou, me acolheu e me ensinou a andar  neste Rio de Janeiro tãããããooooo grande!. “Nossa, que porta grande” (eu, no CBG). “Tudo é exagerado na UFRJ” (minha tina), palavras da estudante de fonologia - UFRJ. 

À minha avó que me ligava várias dias tarde da noite para me dar boa noite e pergunta como estava indo a minha monografia. “Como esta indo o TCC?”  (minha avó). Eu, do outro lado da linha: 

As minhas professoras  Fátima e Ana, que tiveram a maior paciência do mundo com esta pessoa com dificuldades para escrever.  Não me abandonaram e estiveram sempre prontas para me ajudar e tirar minhas dúvidas. “Stelllllaaaa, eu não to entendendo nada... fala mais de vagar!!!!” (Fátima).  “Acham que mulheres bonitas não são inteligentes. Invejosos!” (Ana). 

As minhas outras professoras  que me ensinaram tanto e sem elas eu não estaria pronta para escrever tantas linhas, principalmente, Maria José Veloso, Mazé ; Vânia Lisboa ; Maria Irene ; Fátima Miranda. Também agradeço aos técnicos administrados e bibliotecárias que me ajudaram a finalizar esta monografia!   

As minhas amigas Larissa Borges , Jessica Marise  e Marianna Manna ,  
que mandam “Oi sumida” no Whatsapp e mar  m coisas para fazer, mas estávamos todas  
enroladas no final das contas e nunca saíamos. Vida de gente grande. As minhas amigas  
do Rio Nathália Correa  Larissa Villafan  Joyce Riberio  que me acompanharam  
do começo ao fim desta jornal. Temos histórias para contar! 

Ao meu boy  por aguentar todas as minhas reclamações e frustrações no processo  
de inspiração para escrever esta monografia.       

Por fim, agradeço todos àqueles que contribuíram para que a minha pesquisa pudesse  
ser realizada e finalizada.  • 

**OBRIGADA!!**

É curioso como as cores do mundo real parecem muito mais reais quando vistas no cinema”.

(KUBRICK, STANLEY; LARANJA MECÂNICA, 1971)

## RESUMO

Este trabalho contempla a representação cinematográfica de alguns acontecimentos ocorridos nos séculos XX e XXI, comparando-os com os eventos trágicos reais. O objetivo é entender como a informação real tem sido transformada em espetáculo, alterando o olhar do espectador ao longo do tempo. Foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre o assunto, selecionando 27 tragédias que abalaram a sociedade. Em seguida, foi feita uma busca na internet sobre os filmes que referenciam esses casos. Para registrar a percepção das pessoas sobre os filmes e os respectivos acontecimentos, foi elaborado um questionário, através da ferramenta Google Formulários, onde 230 pessoas foram convidadas a acessar por meio de um link. Nesse questionário estavam inseridas as imagens dos filmes com as perguntas pertinentes a cada imagem. A análise dos dados nos leva a concluir que as produções cinematográficas afetam a representação dos indivíduos, ao interpretarem as tragédias cotidianas. Visto isso, cabem ao profissional da informação alertar sobre este efeito e auxiliar os indivíduos na representação correta dos assuntos.

**Palavras-chave:** Mídia. Representação da Informação. Sociedade do Espetáculo. Simulacro. Cinematografia.

## **ABSTRACT**

This work contemplates the cinematographic representation of some events occurred in the XX and XXI centuries, comparing them with the real tragic events. The goal is to understand how real information has been transformed into spectacle by changing the viewer's gaze over time. A bibliographical research on the subject was carried out, selecting 27 tragedies that shook the society. Then, an internet search was made about the films that refer to these cases. To register people's perceptions about the films and their events, a questionnaire was prepared using the Google Forms tool, where 230 people were invited to access through a link. In this questionnaire were inserted the images of the films with the questions pertinent to each image. The analysis of the data leads us to conclude that the cinematographic productions affect the representation of the individuals, when interpreting the daily tragedies. Given this, it is up to the information professional to warn about this effect and to assist individuals in the correct representation of the subjects.

**Keywords:** Media. Representation of Information. Society of the Spectacle. Simulacrum. Cinematography.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Quadro 1 -</b>	Tragédias Espetacularizadas.....	48
<b>Figura 1 -</b>	Imagem motivacional.....	13
<b>Gráfico 1 -</b>	Análise do cartaz do filme Titanic.....	53
<b>Quadro 2 -</b>	Bilheteria das Produções Cinematográficas Espetacularizadas.....	50
<b>Figura 2 -</b>	Mapa Trágico.....	29
<b>Gráfico 2 -</b>	Análise do cartaz do filme Bastardos Inglórios.....	54
<b>Figura 3 -</b>	Manchete do naufrágio Titanic.....	36
<b>Gráfico 3 -</b>	Análise do cartaz do filme Twister.....	55
<b>Figura 4 -</b>	Cartaz do filme Titanic.....	37
<b>Gráfico 4 -</b>	Análise do cartaz do filme Vivos.....	56
<b>Figura 5 -</b>	Ataque à Pearl Harbor.....	38
<b>Gráfico 5 -</b>	Análise do cartaz do filme Impossível.....	57
<b>Figura 6 -</b>	Filme Pearl Harbor.....	39
<b>Gráfico 6 -</b>	Análise do cartaz do filme Poseidon.....	58
<b>Figura 7 -</b>	Cartaz do filme Bastardos Inglórios.....	40
<b>Gráfico 7 -</b>	Análise do cartaz do filme Pompéia.....	58
<b>Figura 8 -</b>	Manchete do jornal O Globo sobre a morte de Adolf Hitler.....	41
<b>Gráfico 8 -</b>	Análise do cartaz do filme Django Livre.....	60
<b>Figura 9 -</b>	Manchete de 1906 sobre o terremoto de São Francisco.....	42
<b>Gráfico 9 -</b>	Análise do cartaz do filme Diamante de Sangue.....	61
<b>Figura 10 -</b>	Cartaz do filme São Francisco.....	43
<b>Gráfico 10 -</b>	Análise do cartaz do filme Joelma 23º andar.....	62
<b>Figura 11 -</b>	Cartaz do filme Terremoto: a falha de San Andreas.....	44
<b>Gráfico 11 -</b>	Análise do cartaz do filme Hotel Ruanda.....	63
<b>Figura 12 -</b>	Manchete do jornal O Globo.....	45
<b>Gráfico 12 -</b>	Análise do cartaz do filme Carandiru: o filme.....	64
<b>Figura 13 -</b>	Cartaz do filme Vivos.....	46
<b>Gráfico 13 -</b>	Análise do cartaz do filme Torres Gêmea.....	65
<b>Gráfico 14 -</b>	Análise do cartaz do filme Chernobyl.....	66
<b>Gráfico 15 -</b>	Análise do cartaz do filme Epidemia.....	67

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
1.1	JUSTIFICATIVA.....	12
1.2	OBJETIVOS .....	14
<b>1.2.1</b>	<b>Objetivo geral .....</b>	<b>14</b>
<b>1.2.2</b>	<b>Objetivos específicos.....</b>	<b>14</b>
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>15</b>
2.1	REPRESENTAÇÃO DE IMAGENS.....	15
<b>2.1.1</b>	<b>Iconografia Simulada.....</b>	<b>19</b>
2.2	DE SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO À SOCIEDADE DAS IMAGENS.....	22
<b>2.2.1</b>	<b>A representação da informação na Sociedade do Espetáculo.....</b>	<b>24</b>
2.3	AS TRAGÉDIAS ESPETACULARIZADAS E SUAS REPRESENTAÇÕES...	27
<b>2.3.1</b>	<b>Manipulação das imagens.....</b>	<b>30</b>
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>32</b>
3.1	CAMPO DE PESQUISA.....	33
3.2	ANÁLISE DE DADOS.....	33
3.3	POPULAÇÃO/AMOSTRA.....	34
<b>4</b>	<b>DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....</b>	<b>35</b>
4.1	CINEMATOGRAFIA ESPETACULAR.....	35
4.2	A REPRESENTAÇÃO DA TRAGÉDIA.....	47
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>69</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>72</b>
	<b>APÊNDICE A – Questionário de pesquisa.....</b>	<b>77</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A comunicação é uma competência humana, capaz de trilhar e transformar caminhos históricos. O homem, como ser social, anseia pela comunicação desde sua existência tornando-a indispensável para seu desenvolvimento intelectual. Uma prova disto seriam as mais diversas formas de se comunicar dominadas pelo homem. Desde a pintura rupestres à internet, o indivíduo social sente a necessidade de transmitir e receber mensagens. Essa transmissão resulta em informações prontas para serem disseminadas, das mais variadas formas, pelos meios de comunicação.

A informação é o resultado do processo de manipulação e organização de dados, de forma a modificar o conhecimento do sistema que a recebe, tornando essas modificações variáveis conforme a importância da informação. A apropriação de informação é uma forma de poder.

Para Le Coadic (2004, p. 6) o valor da informação varia conforme o indivíduo, as necessidades e o contexto em que está produzida e compartilhada. O conteúdo de uma informação que seria relevante para um indivíduo, não necessariamente será para o outro. O valor informacional sucede o uso e a capacidade de combinar informações diversas que geram um conhecimento aplicado a uma comunidade.

Com o advento da informática associada às telecomunicações, uma nova sociedade emerge, a Sociedade da Informação. “O termo surge como uma mudança de paradigma técnico-social presente na sociedade pós-industrial, visando o uso da informação como moeda para a sociedade em constituição naquele momento.” (SANTOS; CARVALHO, 2009, p. 45). Assim, a Sociedade da Informação torna-se uma “organização geopolítica”, oriunda da revolução industrial, transformando o uso das tecnologias, da informação e das comunicações.

Com os avanços advindos das novas tecnologias da informação e da comunicação, os seres humanos convivem com uma multiplicidade de signos, de símbolos, palavras e imagens, tanto que o século XXI se apresenta como sendo o século das imagens, configurando-se uma verdadeira vertigem comunicacional. (FREITAS, 2013, p. 334).

As novas tecnologias da informação, oriundas da Sociedade da Informação, transformaram o mundo e a forma de retratar realidade. Bombardeados por inúmeras imagens representativas do cotidiano, o indivíduo não consegue acompanhar e assimilar a representação social de tais imagens. Elas se tornam símbolos de representações, carregadas de explicações, crenças e ideias que permitem evocar um dado acontecimento, pessoa ou objeto. Estas representações são resultados da interação social ao convívio interno de um

determinado grupo de indivíduos. Assim, as imagens, principalmente as que se referem a tragédias ocorridas na sociedade, sofrem o processo da expressão popular “uma imagem vale mais que mil palavras”, cuja compreensibilidade de entendimento de determinado cenário passa a ter uma representação simulada do que de fato ocorreu.

As representações que fabricamos são sempre o resultado de um esforço constante de tornar real algo que é incomum (não familiar), ou que nos dá um sentimento de não familiaridade. Através delas, superamos o problema e o integramos em nosso mundo mental e físico, que é, com isso, enriquecido e transformado. O que era abstrato torna-se concreto e quase normal (...) as imagens e ideias com as quais nós compreendemos o não usual apenas trazem-nos de volta ao que nós já conhecíamos e com o qual já estávamos familiarizados. (MOSCOVICI, 2007, p. 58).

Desta forma a observação do mundo passou a ser refletida em telas, reprodutora de imagens, que “rebatizam” o fato real, não o representando concretamente. A imagem não representa, fielmente, a realidade confiada a ela, a imagem se constitui em um artifício para simular alguma coisa a que não se tem acesso direto (MACHADO, 1997 apud FREITAS, 2013, p. 334). Baudrillard (1997, p. 13) introduz uma condição paradoxal para a compreensão do termo, ao ressaltar que o simulacro é o segundo batismo das coisas. Assim, a imagem tem o caráter de simular a representação da realidade.

A partir disso, se observa que a interação entre a imagem e a sociedade trilha caminhos tempestuosos. Os veículos de telecomunicações (televisão, jornais, computadores) exploram imagens e cenários, de acordo com o foco informacional e temporal que representa para sociedade expectadora desses eventos. As tragédias são as mais afetadas por essas “simulações” de realidade, pois o impacto delas na sociedade causam espanto e compaixão. “Observa Aristóteles, na *Poética*, que as tragédias deviam imitar ações que despertassem esses dois sentimentos”. (QUEIROZ, 2004, p. 27, grifo do próprio autor). Assim, ao retratar uma notícia trágica a mídia utiliza o simulacro como artifício de espetacularização de episódios fatídicos, pois “ao nos apresentar o mundo que nem sempre conhecemos de perto – ou, mesmo quando o fazemos, estamos já atravessados por todas as informações e imagens que nos chegaram de forma midiaticizada”. (MOURÃO; MARTINS, 2015, não paginado).

Portanto, a espetacularização de fatos trágicos mostra o quanto a sociedade é influenciada por informações construídas por imagens. Além disso, observa-se o seguinte impasse: quanto mais recente a tragédia mais ela é tratada de forma catastrófica, quanto mais antiga a tragédia, mais literária, mais voltada está para o entretenimento ela se torna. É claro que nem todas as tragédias são “trágicas” o suficiente para terem destaque entre as

construções midiáticas. Algumas são banalizadas e passam despercebidas por serem “fatos comuns ao cotidiano”. Muitos fatores contribuem para o “descaso” midiático de alguns fatos trágicos acontecidos no planeta, principalmente quando estes fatos estão ao lado de forças políticas e de mercado, tal como aconteceu no massacre de outubro de 1992, em Angola, que deixou milhares de apoiantes da UNITA mortos. Esse evento não teve o destaque midiático tal como se vê hoje. Entretanto, não deve se permitir enveredar por esse caminho, pois não é objeto dessa discussão nesse momento.

Pietroforte (2004 apud FREITAS, 2013, p. 337) ressalta que a mais importante transformação cultural do século XXI é o fato de que nos tornamos ao mesmo tempo atores e plateia de um grandioso e ininterrupto espetáculo. O homem está perdendo lugar como dominador da comunicação para ser refém de bombardeios informacionais, replicadores de exibicionismos forçados e/ou adornados por outrem.

Há que se refletir a partir das ideias de Debord (2006, p. 14) sobre a espetacularização da informação quando utiliza as imagens trágicas para atingir maior público, entendendo que “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediatizada por imagens”.

Nessa perspectiva, apresentam-se as seguintes questões de pesquisa: como ocorre a transfiguração da essência da tragédia perante a sociedade? E de que maneira isso é representado pelos indivíduos? Buscando essas respostas, este trabalho propõe-se a explorar e mostrar resultados que levem a uma reflexão sobre a possibilidade de se estar vivendo em uma sociedade produtora e participante de eventos trágicos mediatizados por imagens impactantes infieis à realidade e representadas em produções cinematográficas.

## 1.1 JUSTIFICATIVA

A Biblioteconomia se destaca como uma área interdisciplinar e multidisciplinar do conhecimento. Essa área estuda as práticas, perspectivas e as aplicações de métodos de representação de documentos e gestão da informação em diferentes ambientes informacionais. Dito isso, o incentivo para a temática de tal trabalho, foi despertada em contato com a disciplina de Representação Temática, onde se aborda sobre a representação dos diferentes tipos de documentos.

Assim, a motivação para esse trabalho origina-se a partir da observação e do impacto que as imagens veiculadas sobre a guerra na Síria provocou na sociedade, em geral, e particularmente na autora da pesquisa. A foto e a crítica descritas na imagem (Figura1), objeto

de estudo aqui, já relatam que, possivelmente, daqui a alguns anos esse fato trágico ganhará espaço nas telas de cinemas e em vitrines de livrarias como produtos de entretenimento para a sociedade. A crítica recairia no fato de que o componente “tragédia-drama social” se esvaziaria e o componente “entretenimento” entraria em cena, viabilizado por uma produção cinematográfica ou outra ferramenta midiática.

Figura 1 – Imagem motivacional



Fonte: Página Quebrando o Tabu no Facebook, 2017, [online].

No campo da informação, busca-se então ressaltar o uso de imagens como veículo de banalização de informações, reforçando o espetáculo midiático. Busca-se também refletir sobre a preferência e negligência de uma sociedade que vivencia suas desventuras, mas apenas permite espaço para aquelas cômodas e distanciadas de sua realidade.

Com base nisso, observa-se o quanto o valor informacional da catástrofe sofre diferentes representações ao longo da ocorrência. A necessidade de transformar fatos trágicos em divertimento rendeu a inúmeros escritores e aclamador cineastas, à medida que os acontecimentos fatídicos foram se tornando tardios, franquias de sucesso ovacionadas pelo mesmo público participante da realidade não fantasiosa.

Portanto, o presente trabalho vem propor uma reflexão quanto a representação de itens iconográficos, cartazes das obras cinematográficas, que abandonaram o foco informacional de acontecimentos trágicos e passaram transfigurar a essência desses itens com o destino a formas de entretenimento para a sociedade atual.

## 1.2 OBJETIVOS

Os objetivos que norteiam este trabalho estão divididos em geral e específicos e são descritos a seguir.

### 1.2.1 Objetivo geral

Analisar a tragédia como um espetáculo midiático para a sociedade da informação, refletindo as formas de representação desse fato.

### 1.2.2 Objetivos específicos

- a) Demonstrar a representação social de uma tragédia ao longo da linha temporal da sociedade.
- b) Pontuar as principais tragédias, da época, que abalaram a sociedade.
- c) Abordar o comportamento informacional da sociedade midiática.
- d) Comparar fatalidades midiáticas com fatalidades desconsideradas midiáticas.
- e) Registrar o impacto que as imagens trágicas causaram na sociedade e a informação que elas produzem.
- f) Relacionar alguns exemplos de tragédias que sofrem espetacularização e suas respectivas representações cinematográficas.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo apresentaremos os principais teóricos cujas ideias embasaram este trabalho. Ao longo do texto, serão discutidos temas como representações sociais, sociedade do espetáculo, usuário da informação, dentre outros, e as principais contribuições advindas desses autores para o trabalho.

### 2.1 REPRESENTAÇÃO DE IMAGENS

O ato de representar pode parecer fácil e comum no dia a dia das pessoas, entretanto, este ato esconde um lado complexo e minucioso. Para Alvarenga (2003, p. 21) “a representação compreende como uma instância do processo cognitivo do ser humano”. A representação está associada a um processo intelectual, já que representar requer interpretação e entendimento de conceitos previamente conhecidos, pois, ainda de acordo com Alvarenga,

“a cognição está presente nos acervos internos mentais, formados por conhecimentos acumulados, presentes nos produtores dos registros primários, nos usuários finais e nos profissionais intermediários responsáveis pelo tratamento da informação”. (ALVARENGA, 2003, p. 11).

Depreende-se, então, que a representação é um processo de assimilação de uma informação a partir da perspectiva de alguém. Essa assimilação envolve etapas, que tanto se aplicam a um novo conhecimento adquirido, quanto a um aprofundamento de um conhecimento já explorado, utilizando-se dos sentidos, da emoção, da razão da linguagem e da memória. Para se descrever a temática de um livro ou de um documento, por exemplo, utilizam-se termos que sintetizam o assunto e transmitem informações capazes de identificar a finalidade daquele material, objetivando a recuperação e transferência de conhecimento. Estes termos são representações de representações, descritas no livro ou documento, que servirão de guia para seu entendimento e compreensão e foram criadas por alguém, disposto a representar aquela informação fidedignamente. Mas, para que ocorra a “tradução de informações” do documento para um sistema de classificação, por exemplo, houve, anteriormente, um processo interno do profissional da informação.

Essa interpretação de fatos faz com que a assimilação de cada indivíduo varie segundo a absorção interna individual. “Uma mesma informação é transmitida igualmente para todos, mas ela é assimilada de maneira diferente por cada um de nós, individualmente” (MAIMONE; SILVEIRA, 2007, p. 60). Isto impacta na acumulação de conhecimento, pois esse permanece estático até que uma nova informação seja assimilada, processada e entendida para, enfim, complementar o conhecimento “antigo” e, então, resulte em um novo conhecimento. “O processo de construção de um novo conhecimento se dá com base em um conhecimento prévio e na assimilação de uma informação”. (MAIMONE; SILVEIRA, 2007, p. 60).

Assim, ao representar conteúdos informativos, o indivíduo busca referências passadas, já conhecidas, que o ajudarão a interpretar tais conteúdos. Essas referências são as vivências e experiências acumuladas deste indivíduo, que somadas ao processo cognitivo, resultarão na compreensão e representação de assuntos. Neste contexto, pode-se dizer que,

As representações são fenômenos sociais que, mesmo acessados a partir do seu conteúdo cognitivo, têm de ser entendidos a partir do seu contexto de produção. Ou seja, a partir das funções simbólicas e ideológicas a que servem e das formas de comunicação onde circulam. (SPINK, 1993, p. 300).

De acordo com Moscovici (1978, p. 26) “a representação social é uma modalidade de conhecimento particular que tem por função a elaboração de comportamentos e a comunicação entre indivíduos”. Para o autor, essa representação funciona a partir da observação do mundo, pelo indivíduo, e depois sua constatação, ou seja, é construída pelo indivíduo para entender o mundo e comunicar-se. As representações sociais são compostas de explicações, ideias e crenças que possibilitam recordar um dado acontecimento, pessoa ou objeto. Elas são criadas no intuito de tornar algo não-familiar em algo conhecido e neste processo de assimilação as crenças e ideias dos indivíduos podem ser modificadas. “Esse é o processo de re-apresentar o novo”. (MOSCOVICI, 2007, p. 79).

As representações são baseadas em ações sociais, refletem momentos históricos, teorias, ideologias e culturas e, embora se aproximem da realidade, podem ter “leituras” diversas. [...] A representação não deve alterar o objeto representado, mas isto torna-se impossível na medida em que a representação é uma “leitura” do objeto. (MORAES; ARCELLO, 2000, não paginado).

Reis e Bellini (2011, p. 149) entendem que “a representação social é sempre representação de alguma coisa (objeto) e de alguém (sujeito)”. Daí, pode-se dizer que o ser

humano utiliza das representações sociais como forma de representação do mundo e, mais tarde, como forma de representação das informações contidas nos documentos.

A representação utilizada no documento é um processo mental-social iniciada na análise do item, transportada para uma tradução do conteúdo e moldada dentro de linguagens previamente estabelecidas como Thesaurus, Códigos de Classificação e Catalogação, Vocabulários Controlados, entre outros. Todo esse processo resulta em informação, “referindo-se aos processos cognitivos humanos ou a seus produtos objetivados em documentos.” (CAPURRO, 2003, p. 9).

Em 1991, Buckland, citando o dicionário Oxford (1989) postula que a informação possui três significados: i) informação-como-processo; ii) informação-como-conhecimento; iii) informação-como-coisa. Como um processo, a informação é “comunicação do conhecimento ou “novidade” de algum fato ou ocorrência; a ação de falar ou o fato de ter falado sobre alguma coisa”. Como um conhecimento, a informação é “conhecimento comunicado referente a algum fato particular, assunto, ou evento; aquilo que é transmitido, inteligência, notícias” (BUCKLAND, 1991, p. 1). Por fim, como uma coisa, a informação “é atribuído para objetos porque são relacionados como sendo informativos, tendo a qualidade de conhecimento comunicado ou comunicação, informação, algo informativo” (BUCKLAND, 1991, p. 2). A partir destes conceitos, ressalta-se a “informação-como-coisa”, pois dentre os significados de informação, este se encontra como mais adequado ao objeto de estudo deste trabalho.

A “informação-como-coisa” busca retratar a informação contida no item a ser representado. Esse tipo de informação trata de meios físicos que comportam informações, como fotografias, pinturas, filmes. Essas informações são conhecimentos representados de formas tangíveis.

A linguagem possui suas limitações e nós dificilmente podemos dispensar o termo “informação-como-coisa” até que seja usualmente compreendido como o significado de “informação”. De fato, a linguagem evolui e com a expansão da informação tecnológica, a prática de relacionar comunicação a bases de dados, livros, e a semelhança com “informação” parece ter se transformado usual, e talvez, uma fonte significativa de símbolos e de objetos simbólicos seja facilmente confundido com o significado de símbolo. (BUCKLAND, 1991, p. 2).

Neste sentido, a informação-como-coisa representa algo que pode ser considerado representativo. Segundo Buckland (1991, p. 8), valores como informação ou evidência derivam daquilo que eles significam individualmente, ou talvez, sobre a classe ou classes às

quais pertencem. Assim, a informação-como-coisa se torna relevante ao conhecimento, por tratar de informações contidas em itens físicos, como informações implícitas e úteis aos indivíduos. Por exemplo: em um museu, os objetos expostos contêm informações jamais encontradas em documentos. Um fóssil, uma pintura, uma escultura, armazenam conhecimentos de uma época ou dados que não puderam ser evidenciados por meio da escrita.

Seria realmente difícil escrever sobre a pré-história europeia, por exemplo, sem a evidência das pinturas das cavernas de Altamira e Lascaux, ao passo que a história do Egito antigo seria imensuravelmente mais pobre sem o testemunho das pinturas nos túmulos. (BURKE, 2017, p. 19).

Historicamente, as imagens passaram por duas revoluções importantes: o surgimento da imagem impressa (gravuras em madeira, entalhe), nos séculos XV e XVI, e o surgimento da imagem fotográfica (incluindo cinema e televisão), nos séculos XIX e XX. “Nos estágios iniciais, tanto a gravura em madeira quanto da fotografia, imagens em preto e branco substituíram pinturas de cores”. (BURKE, 2017, p. 29). Essa substituição foi feita devido a dois fatos: primeiro, as imagens em preto e branco transmitam uma veracidade de fatos que as pinturas coloridas não conseguiam, devido à forma fantasiosa que eram produzidas; segundo, a elaboração e o transporte das fotografias eram feitos mais rápidos que os quadros pintados. Dessa forma, as “imagens de eventos que estavam acontecendo poderiam chegar aos observadores enquanto os eventos ainda estivessem vivos na memória” (BURKE, 2017, p. 29). Assim, pode-se observar que a necessidade de levar informação às pessoas, foi o combustível para a evolução dos mecanismos de produção de imagens em massa, vinculados à evolução tecnológica, enaltecidos na era da sociedade da informação. “Ambas as revoluções possibilitaram um grande aumento no número de imagens disponíveis às pessoas comuns”. (BURKE, 2017, p. 29). As informações, por trás das imagens, chegam cada vez mais rápidas, alterando a forma dos indivíduos de ver o mundo. As imagens passaram a ter um novo objetivo, diferente daquele para o qual elas foram produzidas. Elas “nascem” com um propósito, mas são reproduzidas em diferentes contextos. O importante nesta nova sociedade é o indivíduo ter acesso rápido e fácil aos novos conteúdos (garantindo um uso) e não a que tipos de conteúdos se têm acesso.

Segundo Peter Burke (2017, p. 22) foi no final da década de 1960 que Raphael Samuel e alguns de seus contemporâneos tornaram-se conscientes do valor de fotografias como evidências para a história social do século XIX, auxiliando-os a construir “uma história a partir de baixo”, focalizando o cotidiano e as experiências de pessoas comuns. As imagens

trazem evidências de eventos ocorridos e ao transmitirem um valor informativo passam a ser consideradas “informação-como-coisa”. As imagens produzem interpretações, expandem conhecimentos e dão margem para testemunho de acontecimentos. Elas ilustram conhecimentos além dos documentos escritos e completam o entendimento do usuário. Nessa perspectiva, a fotografia é considerada “um registro perfeitamente realista e objetivo do mundo visível, porque lhe foi designado, desde a sua origem, usos sociais tidos como realistas e objetivos”. (BOURDIEU, 1965, p. 109).

Para Cordeiro (1996, p. 4, aspas do próprio autor) uma mesma imagem serve a diferentes propósitos, mas o objetivo inicial de sua criação deve ser resgatado, pois foi produzida para um espectador “previamente” definido, para “certos efeitos sociais”. Essas imagens são designadas a uma finalidade e podem transmitir informações que devem ser preservadas para que sua representação possa refletir, fielmente, os fatos retratados e atinjam seus objetivos originais, produzem interpretações, expandem conhecimentos e dão margem para testemunho de acontecimentos.

Neste momento é necessário entender que as imagens têm um propósito e capturam exatamente um instante. Entretanto, a interpretação destas imagens, feitas pela cognição e entendidas socialmente, podem transmitir representações diferentes à realidade e propósito confiadas a elas. Para Sontag (2003, p. 53) “uma foto só tem uma língua e se destina potencialmente a todos”.

### **2.1.1 Iconografia simulada**

Na era da Sociedade da Informação, as imagens circulantes estão sofrendo uma representação diferente da realidade mostrada por elas. O objeto a ser representado está sofrendo uma adaptação nas suas informações. Essas adaptações de imagens influenciam na representação das mesmas, pois o indivíduo não consegue perceber a diferença entre a experiência ocorrida e a representação, em forma de imagem, desta experiência. As representações da informação, principalmente visuais, são consideradas um Simulacro.

Baudrillard (1991, p. 13) define simulacro como algo nunca mais passível de ser trocado pelo real, mas trocando-se em si mesmo, num circuito ininterrupto cujas referências e circunstâncias se encontram em lado nenhum. O simulacro é uma representação imagética que ilude por transmitir determinada coisa como real, sendo, na realidade, falsa ou incorreta. É a geração do real sem origem, algo que passa a existir como se fosse o real.

Como exemplo de simulacro, Peter Buker (2017, p. 103) cita uma estátua de mármore do imperador romano Augustos, de 27 a.C., imagem em tamanho maior que o natural, exibida até hoje em museus da Europa. Nela, Augustos é representado usando uma armadura, segurando uma lança ou estandarte e levantando a mão como se estivesse proclamando a vitória. “Durante o seu reinado, a imagem real de Augustos permaneceu a mesma, como se o imperador tivesse descoberto o segredo da eterna juventude” (BURKE, 2017, p. 105), quando na verdade ele envelheceu e ficou fraco.

Alves e Caleiro (2011, p. 7), citando Baudrillard (1991) defendem que a imagem possui quatro fases sucessivas: a primeira diz respeito à imagem como reflexo de uma realidade profunda, com boa aparência; na segunda a imagem máscara e deforma a realidade, trata-se de uma má aparência; na terceira mascara a ausência de realidade, ou seja, finge ser aparência e a quarta fase, quando a imagem não tem relação com nenhum aspecto da realidade, sendo ela o seu próprio simulacro. As imagens são alteradas conforme a realidade, visando apresentar similaridades que permitam a identificação daquela realidade, com base na combinação de características e evidências sociais que levam o indivíduo a acreditar no fato representado e não no fato real.

Desta forma, deixa-se claro que o simulacro não está fora da realidade, não é uma invenção, mas se integra a ela de forma a denominar fatos e/ou acontecimentos. Esses fatos passam a ser descritos pela ideia de simulação, cuja nova representação da realidade influencia a retratação do fato pela perspectiva do indivíduo, alterando sua percepção do mundo e, conseqüentemente, a análise e classificação dos itens iconográficos inseridos na sociedade atual.

Simular é fingir ter o que não se tem, referindo uma ausência. A simulação parte, ao contrário, da utopia, do princípio da equivalência, parte da negação radical do signo como valor, parte do signo como reversão e aniquilamento de toda a referência. Enquanto a representação tenta absorver a simulação interpretando-a como falsa representação, a simulação envolve todo o edifício da representação como simulacro. (BAUDRILLARD, 1991, p. 9-13).

Os realities show exibidos pelas emissoras televisivas são exemplos de simulação da realidade. Big Brother, A Fazenda, Esquadrão da Moda, No Limite, Keeping Up With the Kardashians, Are you the one?, RuPaul's Drag Race, Casa dos Artistas, Febre do Outro, Dupla do Barulho, Trato Feiro, Masterchef, são alguns dos programas exibidos e que fazem sucesso com os telespectadores. O plano central desse tipo de programa é construir sua

própria realidade, ou seja, utilizar de características reais nas estruturas de algo que é pura simulação. Assim, os indivíduos expostos a esse tipo de programa, acabam sendo levados a interpretar que, o que está sendo exibido, reflete uma realidade real dos indivíduos que vivem naquele meio simulado.

A partir deste exemplo, observa-se o impasse entre a representação que o indivíduo realiza e aquela que está sendo influenciada por outrem na descrição do mundo real. É como se as representações sociais estivessem sendo manipuladas e, conseqüentemente, sendo falsamente representadas no processo cognitivo, fazendo o indivíduo acreditar na realidade dessas representações, quando na verdade, elas não mostram efetivamente o real e sim, um recontar dos fatos cotidianos.

“Artistas de guerra”, enviados a campo para retratar batalhas e a vida dos soldados em campanha, [...] são usualmente testemunhas mais confiáveis. Apesar disso seria imprudente atribuir a esses artistas repórteres um “olhar inocente” no sentido de um olhar que fosse totalmente objetivo, livre de expectativas ou preconceitos de qualquer tipo. Tanto literalmente quanto metaforicamente, esses esboços e pinturas registram “um ponto de vista”. (BURKE, 2017, p. 32).

Essa manipulação de imagens, usadas como informação, gera conseqüências para os indivíduos. O indivíduo permanece refém de conteúdos julgados relevantes para ele, mas que podem mudar a maneira dele ver o mundo e levá-lo a uma interpretação equivocada dos fatos. Quando não representadas fielmente, as informações, principalmente as contidas em imagens, perdem seu valor informacional, medido a partir da relevância para o indivíduo que a busca. “O valor da informação é algo relativo e está diretamente ligado à necessidade que se tem dela.” (AGUIAR, 2003, p. 2).

“Nos últimos anos, assaltantes de banco, torcedores de futebol desordeiros e policiais violentos têm sido condenados com base na evidência de vídeos.” (BURKE, 2017, p. 25), o que mostra o poder que as imagens adquiriram na contemporaneidade. Entretanto, este poder mostra o quanto a imagem pode ser “perigosa” se interpretada de forma incorreta. Para um uso correto dessas imagens, segundo Burke (2017, p. 26) deve se ter em mente a segurança que elas transmitem e para utilizar a evidência de imagens de forma segura, e de modo eficaz, é necessário estar consciente das suas fragilidades; é preciso checar as fontes dessas imagens para visualizar o que de fato elas propõem.

Contudo, se desprender do simulacro, principalmente na sociedade atual, é algo quase impossível, pois para isso ocorrer, precisa-se do choque por meio da distinção entre o objeto representado e a representação em si mesma e na era da Sociedade da Informação, com os

bombardeios diários da produção maciça de imagens, fica cada vez mais difícil esta distinção e o livramento dos itens iconográficos das simulações.

## 2.2 DE SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO À SOCIEDADE DAS IMAGENS

A sociedade da informação surge do uso social da tecnologia aplicada à informação e de uma economia informatizada que promove o encontro das telecomunicações com a sociedade. Essa sociedade é “uma sociedade de alta criatividade intelectual, onde as pessoas podem desenhar seus projetos numa tela invisível, bem como perseguir e alcançar sua auto-realização”. (MASUDA, 1982, p. 19).

Barreto (1998, p. 123) destaca que o uso da informação nesta sociedade leva o indivíduo a se tornar um agente ativo, que interage e produz novos conteúdos gerando “coletivos inteligentes que podem alimentar o ciclo informacional: informação – conhecimento– desenvolvimento – informação”. Entretanto, não há uma preocupação com o tipo de conteúdo que o indivíduo está acessando e muito menos o que ele está produzindo. A evolução tecnológica marca esta sociedade, transformando-a em uma sociedade informacional, capaz de levar o acesso do indivíduo a novas fontes de informação, mas não verificando as informações destas fontes. De acordo com Santos e Carvalho (2009, p. 47) mais do que ligar pontos e abrir um canal de comunicação entre milhares de pessoas, a preocupação deve chegar à questão de conteúdo.

Contudo, essa preocupação ainda não foi alcançada e uma evidência disto, seria um alto índice das representações simuladas, principalmente dos itens iconográficos produzidos. Conforme análise de El Achkar (2009) as imagens circulantes na sociedade da informação contêm um grande teor de manipulação.

A televisão, ao penetrar em nossos lares, nos observa, nos informa e nos manipula. Guerras, crises do petróleo, da energia, de fato, nunca chegaram mesmo a existir, ou mesmo que tivessem um fundo real, configuram-se sempre como peripécias artificiais. (EL ACHKAR, 2009, p. 8158).

Esses veículos de massa fazem uma representação simulada, com base em interesses, para mostrar uma realidade que convença o indivíduo, telespectador, de que aquela sociedade retratada é a mesma que ele vive. O indivíduo não percebe a alteração das informações transmitidas pelos veículos de comunicação em massa. A sociedade da informação absorveu essas representações e passou a ser uma sociedade consumista e produtora de imagens, onde o que se vê e se representa torna-se mais real do que o real de fato e “prolifera-se a

manifestação de informações falsas, errôneas, confusas, alarmistas e mentirosas, atingindo um número incontável de pessoas.” (EL ACHKAR, 2009, p. 8161).

A imagem se tornou o “carro chefe” da sociedade da informação. Elas passaram a controlar o uso da informação e fazem os indivíduos desviarem da verdade para viverem o irreal. “Ver uma imagem é como de certo modo, estar vendo o objeto em si. Acredita-se mais no que se vê ou naquilo que pode ser confirmado com os olhos.” (AQUINO, 2013, não paginado). Desta forma, a imagem cria um poder de representação que se expande e ganha forma conforme a repercussão que ela tem. A mesma imagem passa a ter vários significados conforme o contexto inserido.

Ao realizar uma busca rápida no buscar online “Google Imagens”, percebe-se o poder de representação que a imagem produz no processo cognitivo dos indivíduos. Buscando pelo termo “Cleópatra” irão surgir inúmeras imagens sobre esta magnífica rainha do Egito, personificada em grandes atrizes e cantoras brancas, e ou, desenhos com vestes de ouro e adornos coloridos. Essa representação de Cleópatra, trazida pela tecnologia e relacionamento de termos do Google Imagens, mostra como as imagens têm o poder de manipular os indivíduos. Uma vez que eles não possuem a descrição fiel de como seria esta rainha, eles são transportados para uma realidade onde Cleópatra está mais para um Egito europeu do que o real na África. Sua descrição traz uma alusão do que seria a imagem real de Cleópatra.

Outros personagens históricos também passaram por uma “organização” de suas imagens. Segundo Peter Burke (2017, p. 111) Hitler foi fotografado de baixo para cima e contra o céu para que sua imagem parecesse mais alta e mais heroica. [...] Mussolini costumava ficar em pé num escabelo quando passava em revista as tropas e recebia a saudação fascistas. [...] Nicolae Ceausescu sofreu um processo de retoque e remoção de rugas antes de suas imagens serem publicadas. A tecnologia, nesses casos, visa apenas ao contato do indivíduo com os assuntos e não a preocupação se aqueles conteúdos de fato estão alinhados à realidade ou transmitindo fatos fieis.

De acordo com Santos e Carvalho (2009, p. 52), o uso da informação deve ser visto como algo capaz de alterar de modo significativo à vida de um cidadão, já que a partir dela podem-se gerar novas informações. Apenas o acesso à informação não garante que o indivíduo tenha a certeza que os conteúdos acessados sejam verdadeiros e íntegros. Desta forma, cabem os profissionais da informação, guiarem seus usuários a fontes livres do simulacro, onde o conhecimento e a informação possam ajudar o indivíduo e não levá-lo para uma realidade representativa, dessa nova sociedade imagética, pautada em grandiosos espetáculos.

### 2.2.1 A representação da informação na sociedade do espetáculo

Dentro das sociedades, tudo aquilo que diverte e chama a atenção pode ser considerado um espetáculo. Os espetáculos representam os eventos sociais vividos pelos indivíduos. Eles assumem a forma de entretenimento e moldam a vida política e social ao “se apresentarem como algo grande, positivo e indiscutível, pois a única mensagem do espetáculo é o que aparece é bom, o que é bom aparece.” (DEBORD, 2006, p. 16).

As sociedades antigas também tiveram os seus “momentos” de espetáculo, reforçando que essa manifestação não é algo do mundo moderno. Entretanto, no passado, diferente do que ocorre agora, os indivíduos não eram levados a acreditar que o que era apresentado era de caráter informativo. Eles apenas eram entretidos pelos espetáculos.

A Grécia Clássica teve seu Olimpo, seus festivais de dramaturgia e de poesia, suas batalhas retóricas públicas, e guerras sangrentas e violentas. A Roma Antiga viveu suas orgias, a ampla oferta de pão e circo, suas grandiosas batalhas políticas e o espetáculo do Império com as paradas e os monumentos em honra dos Césares vitoriosos e de seus exércitos. E como o historiador alemão Johan Huizinga nos lembra, a vida medieval também teve seus momentos marcantes de exibições e espetáculos. (KELLNER, 2004, p. 5).

Com a evolução das relações humanas, a sociedade também passou a evoluir e os espetáculos passaram a ter uma nova significação. “Nos primórdios da era moderna, Maquiavel aconselhou o príncipe sobre o uso produtivo do espetáculo para o governo e controle da sociedade” (KELLNER, 2004, p. 5). Os espetáculos deixaram o espaço do entretenimento para andarem, lado a lado, com as relações sociais. Desta forma, pode-se dizer que os usos dos espetáculos não são mais destinados a entreter. Eles passaram a marcar a vida cotidiana e as experiências humanas, potencializados pela mídia e pela sociedade capitalista, presentes dentro da sociedade moderna.

“A humanidade vivenciou tipos de sociedades caracterizadas pela manutenção das necessidades do homem de cada época”. (MALTA, 2009, p. 36) e com o aumento dessas necessidades, a sociedade foi se moldando aos desejos do homem. As novas formas de se trocar e obter conhecimento se expandiram e revolucionaram a forma de se comunicar. As cartas viraram e-mails, o jornal televisivo deu lugar ao *feed* de notícias nas redes sociais, as enciclopédias foram compiladas em websites. O indivíduo, antes apenas receptor de informações, passou a produzi-las e a compartilhá-las mais rápido que os próprios pensamentos, impulsionando os espetáculos sociais.

“O crescimento repentino do domínio do ciberespaço se tornam espetáculos de tecnocultura, gerando múltiplos sites de informação e entretenimento” (KELLNER, 2004, p. 5). A sociedade antes focada em trocas de informações, agora foca seu olhar nas formas de transmitir os resultados dessas trocas, cada vez mais espetaculares. “A liberdade de expressar a opinião diante do fato e a autonomia individual dentro da poderosa tendência à coletividade é regida pelos meios de comunicação de massa”. (MALTA, 2009, p. 40). A sociedade da informação evoluiu para um novo conceito de sociedade, a Sociedade do Espetáculo, onde o real passou a ser representação, potencializadas pelos espetáculos sociais. Desta forma, eles passaram a determinar o comportamento dos indivíduos, encenando as relações sociais e seus conflitos. Esta nova sociedade consiste em uma sociedade midiática consumista, pautada no consumo e produção de imagens de eventos sociais. “A experiência e a vida cotidiana são assim moldadas e mediadas pelos espetáculos da cultura da mídia e pela sociedade de consumo”. (KELLNER, 2004, p. 6).

As histórias e acontecimentos rapidamente “viralizam” e passam a definir os indivíduos, podendo, inclusive, convencer e remodelar comportamentos dentro dos grupos sociais. De acordo com Malta (2009, p. 82), as histórias e o valor emocional que elas agregam seriam mais importantes nesta nova sociedade que o valor do produto em si. Os indivíduos buscam representar a realidade idealizada, onde as informações deixam o caráter informativo e passam a ser “midializadas” por espetáculos, agora midializados.

Os espetáculos midiáticos seriam fenômenos providos da mídia que abordariam valores da sociedade e definiriam o comportamento dos indivíduos desta mesma sociedade. Eles dramatizariam suas problemáticas e conflitos sob a influência de uma cultura regida pelas imagens. (MALTA, 2009, p. 20).

Essas situações, conforme Kellner (2004, p. 5), incluem extravagâncias da mídia, eventos esportivos, fatos políticos e acontecimentos que chamam muito a atenção, os quais denominamos notícia – fenômenos que têm se submetido à lógica do espetáculo e à compactação na era do sensacionalismo da mídia, dos escândalos políticos e contestações, simulando uma guerra cultural sem fim.

Segundo Lage (2001, p. 24), notícias podem ser definidas como um modo corrente de transmissão da experiência – isto é, a articulação simbólica que transporta a consciência do fato a quem não o presenciou. Nesse sentido, pode-se dizer que a notícia é o canal que une o indivíduo ao acontecimento que não foi testemunhado por ele. É através delas que as pessoas são informadas e recebem conhecimento diário acerca dos eventos sociais. Ou seja, as notícias

são as representações sociais simuladas e apresentadas, de forma interpretativa dos eventos sociais, que não se tem vivência direta, e transformadas em espetáculos midiáticos.

Na sociedade do espetáculo, o principal “link” do indivíduo às informações, de cunho social, são as notícias transmitidas pelos veículos de comunicação. Entretanto, essas notícias são muito mais que mensagens informativas, elas passam a representar uma realidade, muitas vezes influenciadora, que seduzem e fascinam os indivíduos, envolvendo-os nos fenômenos culturais de entretenimento e informação, que interferem excessivamente no pensamento e na ação. As notícias se propagam na mídia como narradoras de espetáculos midiáticos. Elas transmitem informações midiáticas recebidas pela sociedade espectadora, portadora de um desejo intenso por informações.

Toda a vida das sociedades nas quais reinam as modernas condições de produção se apresenta como uma imensa acumulação de espetáculos. Tudo o que era vivido diretamente tornou-se uma representação. (DEBORD, 2006, p. 13).

Para Le Coadic (2004, p. 4), informação pode ser compreendida como um conhecimento inscrito (registrado) em forma escrita (impressa ou digital), oral ou audiovisual, em um suporte. Já mídia pode ser compreendida, conforme Lima (2003, p. 50) como o conjunto de instituições que utiliza tecnologias específicas para realizar a comunicação humana. Assim, entende-se como informação midiática um conjunto de expressões registradas em um suporte tecnológico a fim de promover a comunicação humana.

De acordo com Debord (2006, p. 28) “o mundo sensível é substituído por uma seleção de imagens que existem acima dele, ao mesmo tempo em que se faz reconhecer como o sensível por excelência”. As informações chegam para a população, pelos meios de comunicação, recontadas por outrem que vivenciaram os fatos e os intensificaram, a fim de chocar e prender a atenção do espectador, pois ao simular fatos e ideias, a mídia transforma a representação informacional tanto interna (cognitiva) do indivíduo, quanto externa (representação social), sem que os indivíduos se deem conta das consequências desse tipo de informação, principalmente quando ela está sob a forma de imagem.

O poder da imagem, nesta sociedade, é medido pela forma como convence os indivíduos da “realidade” dos eventos sociais espetacularizados, uma vez que as pessoas são passíveis de maior persuasão utilizando os iconográficos. Uma imagem disseminada em um contexto distinto da sua origem apresenta o resumo de todo um acontecimento em segundos, dispensando explicações sobre os fatos. “Quando o mundo real se transforma em simples imagens, as simples imagens tornam-se seres reais e motivações eficientes de um

comportamento hipnótico”. (DEBORD, 2006, p. 18). Logo, as imagens passam a sintetizar os eventos sociais, disseminados nas notícias, intensificados pelos os espetáculos midiáticos e recebidos pelos indivíduos sociais. Esses indivíduos passam a representar a sociedade com base nessas imagens e não mais na realidade vivenciada.

### 2.3 AS TRAGÉDIAS ESPETACULARIZADAS E SUAS REPRESENTAÇÕES

No cotidiano, os indivíduos estão a todo o momento em contato com catástrofes como inundações, secas, crimes passionais, atentados com vítimas, entre outros, e em contato com imagens que remetem a essas catástrofes. As tragédias podem ser vividas e/ou assistidas, mas os efeitos impactantes delas mexem com os sentimentos e curiosidade dos indivíduos.

A tragédia é a imitação de uma ação elevada e completa, dotada de extensão, numa linguagem embelezada por formas diferentes em cada uma das suas partes, que se serve da ação e não da narração e que, por meio da compaixão e do temor, provoca a purificação de tais paixões. (ARISTÓTELES, 2008, p. 12).

As imagens trágicas são categorizadas como Bombas-mentais, conceito formulado por Bob Hunter (2015 apud OVED, 2015, não paginado), que se constitui no impacto que podem causar nas pessoas. As bombas-mentais afetam a percepção dos indivíduos e são capazes de mudar suas concepções acerca dos eventos trágicos. Elas podem apresentar uma perspectiva positiva ou negativa desses fenômenos, dependendo do contexto que são empregadas. “As intenções do fotógrafo não determinam o significado da foto, que seguirá seu próprio curso, ao sabor dos caprichos e das lealdades das diversas comunidades que dela fizerem uso”. (SONTAG, 2003, p. 103).

As imagens trágicas acompanham as notícias que irão informar os indivíduos sobre os fatos ocorridos. Para que um acontecimento vire notícia, ele precisa seguir alguns critérios: a proximidade que ele tem com a comunidade onde irá ser transmitido; a atualidade do acontecimento; o ineditismo que ele transmite; o conflito que ele pode gerar; o interesse pessoal, por parte da mídia, em divulgá-lo; a utilidade pública que ele possa conter; a relevância e a importância que ele pode ter para o público que irá assisti-lo. De acordo com Ianson (2010, p. 22) a finalidade da aplicação desses critérios é tentar trazer os assuntos de mais interesse da sociedade para os jornais e telejornais e depois ordená-los de modo que facilitem o acesso aos leitores e telespectadores.

Pautadas no capitalismo e guiadas pelos espetáculos midiáticos, as notícias ganharam mais três critérios: a audiência que o acontecimento irá garantir; a tiragem que irá vender e o

número de acessos que irá ter. Ianson (2010, p. 26) registra que “quanto mais pessoas acessam os meios de comunicação, maior será o valor dos anúncios que esse meio irá vender”. Nesta perspectiva, pode-se dizer que as notícias trágicas, carregadas pelas bombas-mentais e pelo volume de sentimentos que despertam nos indivíduos, são aquelas que mais “vendem” para os meios de comunicação, pois mexem com as emoções dos telespectadores e causam maior interesse. Sobre isso, Munhoz critica veementemente:

A mídia tem todo o direito - e, mais que isto, o dever - de noticiar tragédias. Fornecer informações de interesse público é uma das suas atribuições. [...] É tênue o limite que separa a informação de interesse público da notícia convertida em espetáculo com objetivos escusos. Infelizmente, muitos colegas da imprensa (deliberadamente, inclusive) romperam este limite [...] e convertem a tragédia em um grande espetáculo midiático com o objetivo de garantir audiência cativa. (MUNHOZ, 2015, não paginado).

Goldkorn (2016) observa-se que o fascínio dos indivíduos em buscar informações catastróficas aumenta ainda mais.

Sentimo-nos fascinados pelo mal que acontece aos outros, por que são eles, e não nós. Por isso desprezamos as notícias boas, ou sem grande impacto (afinal a nossa vidinha já é assim) e grudamos na TV para sermos massacrados com a dor alheia, como se merecêssemos uma punição pela nossa vida rotineira e sem maiores sobressaltos. (GOLDKORN, 2016, não paginado).

As tragédias são escolhidas para serem noticiadas e nem todos os fatos trágicos são levados a público ou ganham grandes destaques, ou ainda, são tratados com grande profundidade. Isto ocorre devido à autocensura orquestrando a indignação seletiva. Sontag (2003, p. 171) assinala que imagens trágicas, que chocam o indivíduo e despertam seu fascínio, “podem ser terríveis demais e precisam ser suprimidas em nome da decência e do patriotismo”, ocorrendo o ocultamento de certas imagens para que a população que vivencia a tragédia não tenha a noção da dimensão real da catástrofe. Desta forma, a autocensura torna-se um regulador de quais e como as tragédias serão apresentadas aos espectadores. Essa “proteção” informacional, causada pela autocensura, leva o indivíduo a um distanciamento e a uma alienação sobre os fatos ocorridos. As tragédias que sofreram a autocensura são maquiadas antes de se tornarem conhecidas pelo público.

Permanecer dentro dos limites do bom gosto foi à razão primária apresentada para não exibir nenhuma das horripilantes imagens dos mortos colhidas no local do atentado contra o World Trade Center, logo após o ataque no dia 11 de setembro de 2001. [...] os noticiários de tevê, [...] trabalharam sob uma coerção ainda mais rigorosa e, em sua maior parte, autopolicada quanto ao que é “adequado” para ir ao ar. (SONTAG, 2003, p. 183-185).

A mídia, ao reproduzir imagens e notícias sobre um determinado fato trágico, leva os indivíduos a exporem suas opiniões sobre aquilo e os convencem da importância que aquele fato tem sobre outro fato, que ocorreu no mesmo período, mas como não foi muito divulgado, não merece que os indivíduos deem tanta atenção. Lugares exóticos, pobres e colonizados são descartados dos noticiários, pois a representação social desses lugares já está ligada ao sofrimento e não despertará nos indivíduos os sentimentos e curiosidades necessários para que a mídia garanta sua audiência através dos espetáculos midiáticos, como ilustrado na Figura 2.

Figura 2 – Mapa Trágico



Fonte: CINISMO ILUSTRADO, 2015

Afinal, como espetacularizar algo que já é considerado “normal” pelo homem moderno? Muitos conflitos de grandes proporções genocidas já aconteceram em países da África, mas não tiveram repercussão na mídia. As tragédias são escolhidas para serem reportadas e selecionadas para transpor as emoções e empatias.

A África pós-colonial existe na consciência do público em geral no mundo rico, sobretudo uma sucessão de imagens desde a fome em Biafra, o genocídio de quase 1 milhão de tutsis em Ruanda e a campanha de terror em massa promovida pela RUF, um movimento rebelde de Serra Leoa [...], trazem uma mensagem dupla. Mostram um sofrimento ultrajante, injusto e que deveria ser remediado, mas confirmam que esse é o tipo de coisa que acontece naquele lugar. (SONTAG, 2003, p. 191-193).

### 2.3.1 Manipulação das imagens

A reinterpretação das imagens trágicas para ilustrar os espetáculos midiáticos, não abarca apenas a era digital. Para Sontag (2003, p. 125) “modificar fotos precede de muito tempo antes era da fotografia digital. [...] para os fotógrafos, sempre foi possível adulterar uma foto”. Segundo a autora “não é de surpreender que muitas imagens clássicas dos primórdios da fotografia de guerra tenham sido encenadas, ou que seus temas tenham sido adulterados” (SONTAG, 2003, p. 143). Ao proporcionar um ângulo tendencioso ou buscar testemunhar apenas aquilo que se têm interesse pessoal, o fotógrafo está manipulando informações, pois no momento que ele “enquadra” o acontecimento, ele exclui fatos que podem ser relevantes, mas não serão mencionadas nas fotografias. Para Sontag (2003, p. 125), uma foto [...] é considerada uma fraude quando se revela que engana o espectador quanto à cena que se propõe. Desta forma, a exposição da imagem, como se fosse o relato fiel do fato ao vivo, faz o indivíduo seguir uma linha de representação guiada pela mídia e não pelas suas representações sociais.

À medida que os indivíduos, aparentemente, se sentem bem informados, eles absorvem passivamente a ficção por traz do acontecimento real, espetacularizado pela mídia, pois “o espetáculo não quer chegar a outra coisa senão a si mesmo”. (DEBORD, 2006, p. 17). Assim, as tragédias deixam de “representar não só uma ação completa” (ARISTÓTELES, 2008, p. 56), elas passam a representar novas realidades, afinal o espetáculo é a *principal produção* da sociedade atual. (DEBORD, 2006, p. 17, grifo do próprio autor).

Quando ocorre um fato trágico, este, primeiramente, é selecionado e depois passa a ser mencionado nos meios de comunicação, com o intuito de informar as causas, os envolvidos e as consequências geradas. “A coisa autêntica pode não ser assustadora o bastante e, portanto, carece de uma intensificação, ou de uma reencenação mais convincente”. (SONTAG, 2003, p. 171). A frequência desta exploração leva a tragédia a ser noticiada de forma “ficcional”. O fato real drástico é apreciado da mesma forma que os dramas na ficção. “A sedução exercida para atender os desejos trágicos do público escamoteia dimensões essenciais da realidade sobre a qual aparentemente dá informações”. (FERRÉS, 1998, p. 177).

Desta forma, as tragédias são noticiadas apenas durante um curto período de tempo, objetivando “informar” e garantindo a audiência. Elas possuem um “prazo de validade” medido através do interesse público e dos acontecimentos sucessórios. As tragédias são substituídas por novas tragédias diariamente, conforme vão ocorrendo e despertando o fascínio do público em buscar mais informações sobre o assunto. Assim, a mídia conduz os

indivíduos a representarem as catástrofes, de acordo com a própria interpretação dela, ao informar conteúdos providos dos espetáculos midiáticos.

De acordo com Sontag (2003, p. 218) muitas vezes uma coisa parece ou dá a sensação de que parece “melhor” numa foto, assim [...] uma das funções da fotografia consiste em aperfeiçoar a aparência normal das coisas. Desta forma, ao modificar, através da manipulação das imagens, o que de fato ocorreu, o autor da imagem modifica o comportamento e a forma dos indivíduos de absorvem a tragédia não vivenciada por eles. O indivíduo passa a representar a tragédia conforme o que foi mostrado na imagem, e não conforme aquilo que ela representa de fato. Essa nova apresentação da tragédia ocorre para que o indivíduo não esqueça que aquele fato aconteceu, mas agora ele servirá como um cenário para novas histórias cercadas pelo entretenimento.

A familiaridade de certas fotos constrói nossa ideia do presente e do passado imediato. As fotos traçam rotas de referência e servem como totens de causas: um sentimento tem mais chances de cristalizar em torno de uma foto do que um leva verbal. [...] Fotos que todos reconhecem são agora, parte constituinte dos temas sobre os quais a sociedade escolhe pensar, ou declara que escolheu pensar. Essas ideias são chamadas de “memórias” e isso, no fim das contas é uma ficção. (SONTAG, 2003, p. 230).

A tragédia, antes impactante e informativa, agora integra a cultura do espetáculo em forma de entretenimento. “A própria vida está se tornando um filme e nós criamos nossas próprias vidas como se fosse um gênero para cinema ou televisão”. (GABLER, 1998, p. 4 apud KELLNER, 2004, p. 7). O indivíduo se torna ator e espectador de um grande espetáculo midiático, onde a tragédia é mostrada como um panorama e o entretenimento, segundo Gabler (1998, p. 9 apud KELLNER, 2004, p. 7) se torna provavelmente, a força mais persuasiva, poderosa e resistente do nosso tempo. “O que correspondente ao espetáculo para Debord é, dessa forma, o espectador, o agente e consumidor de um sistema social relacionado à submissão, ao conformismo e ao cultivo de um diferencial vendável”. (KELLNER, 2004, p. 6).

### 3 METODOLOGIA

O presente trabalho se insere nos campos da Informação, com o viés da Comunicação, para responder ao que foi proposto nos objetivos apresentados. Partindo do método indutivo para propor considerações gerais, esse trabalho pode ser configurado como descritivo-dissertativo, pois analisa, descritivamente, as imagens apresentadas e, conforme Gil (2016, p. 28), “têm como preocupação central identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência dos fenômenos”, no caso em tela a espetacularização das tragédias e os respectivos filmes.

“A análise tem como objetivo organizar e resumir os dados de forma tal que possibilitem o fornecimento de respostas ao problema proposto para a investigação”. (GIL, 2016, p. 156). Dito isso, a análise dos dados, quali-quantitativa, passou por dois processos: a análise quantitativa, obtida pelos questionários, e a análise do conteúdo, obtida pela interpretação destes questionários. A análise quantitativa determinou a quantidade de representações que os pôsteres de filmes tiveram, através de quadros e gráficos com demonstrativos numéricos.

Como primeiro passo, foi desenvolvida uma pesquisa bibliográfica em livros e artigos científicos que trouxessem conceitos, discussões e reflexões sobre o impacto das informações referentes a catástrofes nas mídias contemporâneas, tal como apresentado no referencial teórico deste trabalho. Tendo em vista a hipótese levantada neste trabalho, após as pesquisas bibliográfica e webgráfica para coleta de dados, foi utilizado um questionário (Apêndice A), a fim de averiguar a representação dos indivíduos perante as imagens de cartazes de filmes que referenciam tragédias reais. O questionário foi enviado por meio da ferramenta digital Google Formulários, que permite a criação de questionários e pesquisas personalizadas, os indivíduos tiveram acesso ao questionário. Para acesso, os indivíduos selecionados, portavam um link de acesso enviado via-e-mail e compartilhado em aplicativos de mensagens.

Esses procedimentos se fazem necessário uma vez que o trabalho pretende evidenciar que as produções científicas diluem os fatos reais, podendo desorientar os indivíduos e/os profissionais bibliotecários ao buscarem estes fatos. Os fatos reais trágicos são reapresentados com significações diferentes da realidade. Se antes a tragédia era o foco da notícia, agora na produção cinematográfica ela é pano de fundo para histórias fictícias.

### 3.1 CAMPO DE PESQUISA

A pesquisa se iniciou com uma busca na internet e jornais impressos e digitais e on-line, no período de julho a agosto, visando buscar registros, fatos, notícias, entre outros, sobre tragédias reais que transformadas em produções cinematográficas. A partir disso, realizou-se um levantamento das tragédias, por meio da relevância, sobre o impacto que estes filmes/tragédias causaram na sociedade. Na primeira busca, foram descartas algumas tragédias, pois não causaram impacto na sociedade e/ou não estavam referenciadas em filmes dentro do recorte da pesquisa. Não é escopo desse trabalho pesquisar as razões para tal descaso da sociedade em vista do sofrimento humano. Assim nessa etapa, foi aplicada a análise de conteúdo como técnica, visando que nos auxiliasse nas inferências em relação às imagens dos cartazes. De acordo com Campos,

a análise de conteúdo como conjunto de técnicas se vale da comunicação como ponto de partida. Diferente de outras técnicas como a estocagem ou indexação de informações, crítica literária, é sempre feita a partir da mensagem e tem por finalidade a produção de inferências. (CAMPOS, 2004, p. 613).

Dando prosseguimento, foi feito um recorte para filmes produzidos entre os anos de 1993 a 2017. Nesse recorte, aparecem filmes que representam acontecimentos catastróficos a partir do ano de 1601 até 2014. O recorte foi estabelecido a partir do levantamento bibliográfico, no qual se descobriu que as grandes tragédias que povoam o imaginário do homem são representadas inúmeras vezes nas produções cinematográficas. Entretanto, registra-se aqui que outras tantas tragédias, como o bombardeio de Bombardeamentos de Hiroshima e Nagasaki, citado na análise de dados, são ignoradas pela sociedade.

Foram descartados filmes cujos cartazes de divulgação continham imagens cujos elementos gráficos eram de difícil entendimento, pois não remetiam à ideia da tragédia original ou não eram muito conhecidos, por exemplo: Horizonte profundo - desastre no golfo ; Elefante ; Mar em Fúria ; Mulher-Maravilha.

### 3.2 ANÁLISE DE DADOS

Na segunda etapa deste trabalho foi feita uma coleta de dados, por meio de um questionário (Apêndice A). Nesta etapa, foram enviados 230 questionários, com 15 perguntas de múltipla escolha, relacionadas às imagens dos filmes, conforme demonstrado na análise de dados. O questionário foi enviado para 230 pessoas, de diferentes níveis de escolaridade,

idades, classes sociais e interesses pessoais, com um retorno de 163 pessoas. A coleta de dados foi realizada entre os dias 30 junho e o dia 15 de novembro de 2017. As imagens dos pôsteres dos filmes, que mencionavam tragédias reais estavam disponíveis no navegador Google Imagens e os demais dados em sites especializados em Cinema, tais como: Adoro Cinema, Observatório do Cinema, Cinema em Cena, Cinema 10, Cine PoP, e artigos de jornais impressos, digitais e on-line, como: O Globo, Extra, O Dia, The New York Times, The Seranton Times, The Sun e O Estado de S. Paulo.

Foram apresentados dados sobre a lucratividade das produções cinematográficas em foco, quanto renderam a seus estúdios e quantos acessos essas produções tiveram enquanto estavam em cartaz em cinemas mundiais (Quadro 2).

### 3.3 POPULAÇÃO/AMOSTRA

A princípio, foram selecionadas 27 tragédias (Quadro 1) ocorridas na sociedade, mas apenas 15 foram escolhidas para representar o corpus de análise. A fim de observar uma variação de dados, foram definidos filme que mostravam de forma dramática e/ou manipulada as catástrofes reais como plano de fundo para outras histórias fictícias. Esses filmes estão definidos conforme o Quadro 2.

## 4 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Neste capítulo apresentaremos os resultados obtidos neste trabalho. Ao longo da discussão apresentada, serão as comparações das tragédias reais exibidas nos jornais da época e das tragédias espetacularizadas nas produções cinematográficas, além das respostas e análises do questionário utilizado na pesquisa.

### 4.1 CINEMATOGRAFIA ESPETACULAR

A sétima arte, termo dado por Ricciotto Canudo no Manifesto das Setes Artes, pode ser considerada a arte mais próxima das massas e uma fonte de entretenimento. O cinema é uma arte síntese, que concilia todas as outras seis artes. Surgiu no final do século XIX, através do cinematógrafo, invenção criada pelos irmãos Lumière. Deste então, veem encantando e envolvendo os indivíduos, com produções, cada vez, mais elaboradas.

Dentre as mais diversas formas de entretenimento, identifica-se, com mais frequência, a transfiguração a essência das tragédias nas produções cinematográficas. As desventuras cotidianas agora representam um cenário para novas histórias que entretém o indivíduo e o distância do fato real. Xavier (2003) resenhado por Mota (2004, p. 333), diz que há quem acredite que o cinema pode ser um lugar de revelação, de acesso a uma verdade por outros meios inatingível. Dentro do projeto de revelação do mundo para o olhar, toda leitura de imagem é produção de um ponto de vista.

Os gêneros de filmes são variados quando se trata do fenômeno da espetacularização da tragédia. Pode ser encontrado esse fenômeno em todos os gêneros, destacando os filme-catástrofe, ficção-científica, romance e ação. Mas independente do gênero, a realidade dos filmes e o recontar dos fatos levam os indivíduos a ignorarem a tragédia real e se concentrarem nos elementos fictícios. Mesmo que o cinema não tenha o compromisso com a realidade, as imagens mostradas, por ele, podem interferir nas representações humanas dos fatos reais. Desta forma, podem ser responsáveis pela nova representação da tragédia. A memória coletiva será algo estipulado, onde as imagens presentes nos filmes ditarão a história nas mentes dos indivíduos. Elas serão comparadas e trocadas pelos fatos reais.

O atentado ao World Trade Center no dia 11 de setembro de 2001 foi classificado de “irreal”, “surreal”, “como um filme”, em minutos dos primeiros depoimentos das pessoas que escaparam das torres ou viram o desastre de perto. (Após quatro décadas de caríssimos filmes de catástrofe produzidos em Hollywood, “como um filme” parece haver

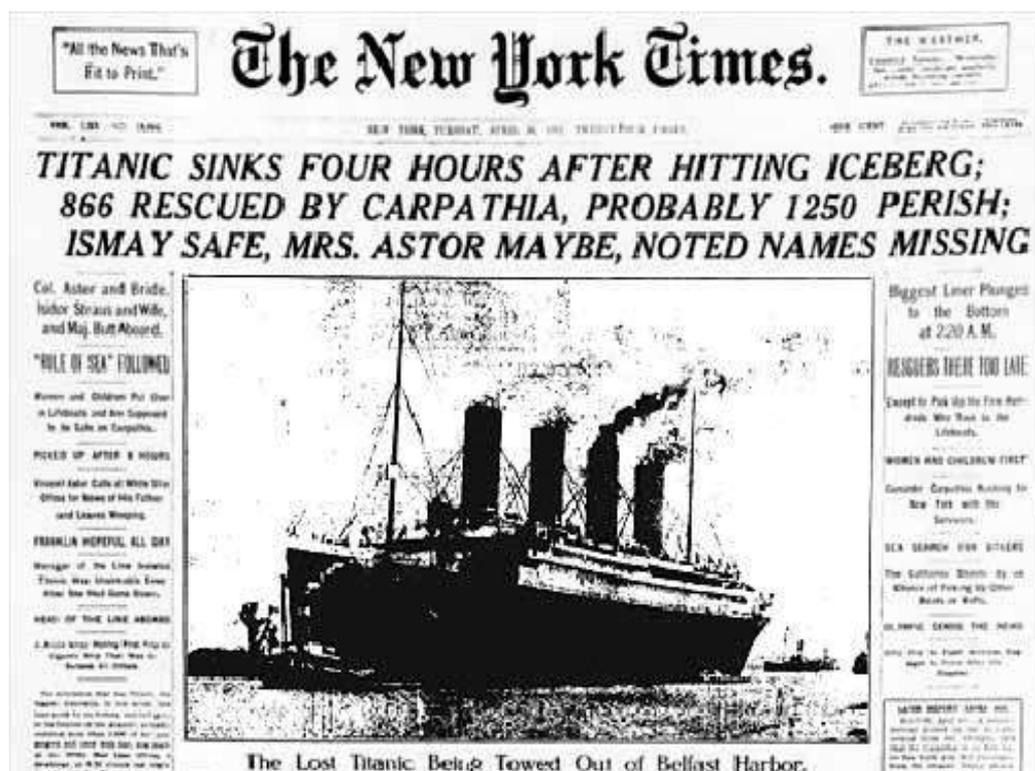
substituído a maneira para qual os sobreviventes de uma catástrofe exprimiam o caráter a curto prazo inassimilável daquilo que haviam sofrido: “foi como um sonho”). (SONTAG, 2003, p. 57, parêntese do próprio autor).

Assim como as notícias trágicas, as produções cinematográficas escolhem quais e como as desventuras cotidianas serão eternamente lembradas. Da mesma maneira que os museus guardam arquivos fotográficos sobre genocídios e sofrimentos alheios, os filmes retratam os fatos com focos limitados, ou seja, eles relembram os fatos, mas não ficam presos a eles.

As tragédias bárbaras de povos massacrando povos são produzidas a partir da perspectivada de apenas um povo. Grandes obras tratando o Holocausto, a escravidão e ditadura de governos tiranos atraem o público, mas nem todos esses fatos, que repercutiram em vários países, são reproduzidos nos cinemas. “Criar e pôr em vigor essas memórias é considerado perigoso demais para a estabilidade social”. (SONTAG, 2003, p. 238). Observa-se, assim, um o afastamento da realidade quando o fato trágico é apresentado no cinema.

O naufrágio do Titanic (Figura 2) pode ser considerado uma das maiores tragédias marítimas já presenciadas. Noticiada em o todo mundo, a desventura sobre o grande navio ganhou destaque em grandes veículos informacionais da época.

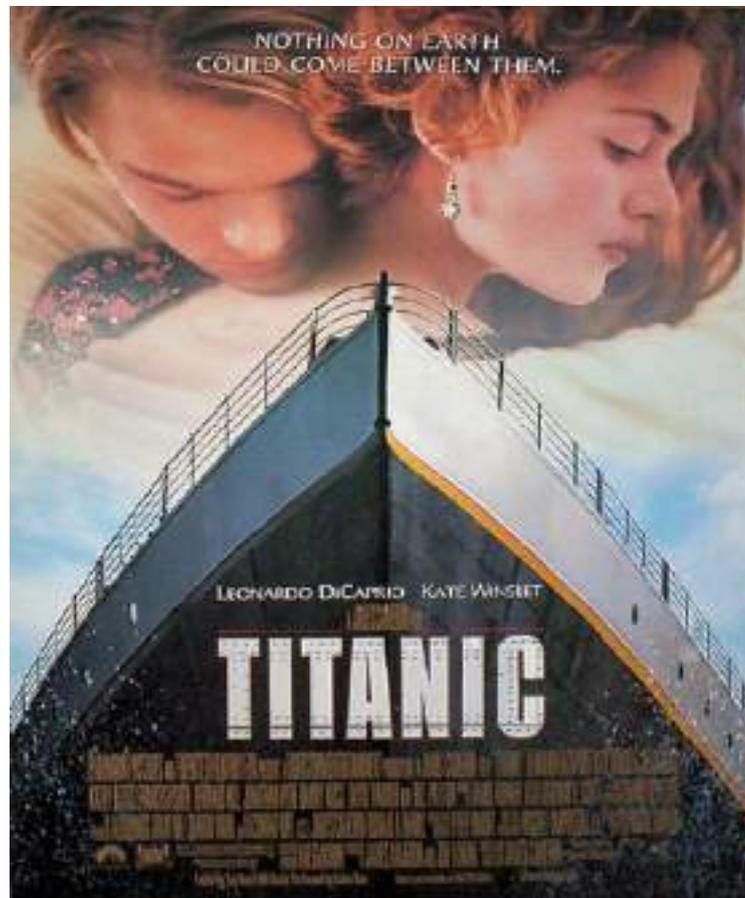
Figura 3 – Manchete do naufrágio Titanic



Fonte: OLIVEIRA, 2009, [online]

Ocorrido em 1912, a tragédia que deixou pelo menos 1.500 mortos, ganhou as telas de cinema e teve como maior representante a produção de James Cameron (Figura 3), ganhadora de 11 estatuetas no Oscar, em 1998.

Figura 4 – Cartaz do filme Titanic



Fonte: LUIZ ALEXANDRE, 2012, [online]

A tragédia aqui, transfigura-se para o cenário de um romance entre passageiros a bordo do navio “que não afunda”. A percepção do indivíduo quanto ao filme é o lembrete de um dos maiores romances cinematográficos (Bilheteria mundial de R\$ 1.843.201.268 dólares) e, talvez, a vaga memória de uma catástrofe marítima real.

Outro acontecimento marcante é o ataque a Pearl Harbor (figura 4). Peal Harbor foi uma operação aeronaval de ataque à base norte-americana de nome Pearl Harbor, efetuada pela Marinha Imperial Japonesa na manhã de 7 de Dezembro de 1941.

Figura 5 – Ataque à Pearl Harbor



Fonte: BATISTA, 2011, [online]

Deixando 2.403 mortes e 1.178 feridos, o ataque marcou a história dos Estados Unidos como ponto de entrada do país na Segunda Guerra Mundial e o início da Guerra do Pacífico. Sem dúvidas, uma das maiores tragédias já assistidas durante a Segunda Guerra Mundial, entretanto na sociedade do espetáculo, os telespectadores estavam mais preocupados com quem Evelyn (personagem do filme) iria ficar no final do longa-metragem (figura 5) sobre tal ataque.

Figura 6 – Filme Pearl Harbor



Fonte: SAPOMAG, [2001], [online]

O filme Pearl Harbor (Bilheteria mundial de 234 milhões de dólares), conta com um triângulo amoroso durante o ataque a base militar, de mesmo nome, onde o romance e disputa dos personagens se sobressai à morte de inocentes. Esta nova representação do ataque, transforma a tragédia em espetáculo e conseqüentemente, a percepção dos indivíduos.

Dentre os inúmeros filmes que retratam o tema Nazismo, destaca-se Bastardos Inglórios (figura 6) (Bilheteria mundial de 320.351.773 de dólares). Com seu teor simulante e espetacular, o longa conta a história de dois planos para assassinar os líderes políticos da Alemanha nazista.

Figura 7 – Cartaz do filme Bastardos Inglórios



Fonte: ADORO CINEMA, 2009, [online]

De um lado um grupo de soldados Judeus “caçadores” de alemães nazistas, do outro uma jovem judia que teve sua família assassinada e busca vingança. A Alemanha nazista representada na cinematografia de Tarantino, retrata o Terceiro Reich, quando a Alemanha era controlada por Adolf Hitler (figura 7) e passou pelo maior extermínio de pessoas.

Figura 8 – Manchete do jornal O Globo sobre a morte de Adolf Hitler



Fonte: OLIVER, 2015, [online]

De longe, uma das maiores tragédias, principalmente, para o povo judeu, perseguido e aniquilado por alemães entre 1933 e 1945. Embora pouco representado no longa, a opressão ao povo judeu foi, de certa forma, vingada com uma das “melhores mortes” ficcionais de Hitler. Com grande drama e encenação, Hitler morreu queimado em uma sala de cinema, durante a exibição da nova propaganda do partido nazista, por uma jovem judia. De fato, o indivíduo, aclamador pela tragédia-espetacular, se encantou e recebeu esta “morte de Hitler” sem questionar a veracidade dos fatos. O filme mostra a transformação da tragédia de um povo, exterminado por outro, em diversão cinematográfica e simulação de fatos irrealis, que podem vir a ser representados de forma equivocada.

Terremotos são verdadeiras catástrofes naturais. Em 1906, a cidade de São Francisco, nos Estados Unidos, sofreu um dos maiores abalos sísmicos do planeta (figura 8).

Figura 9 – Manchete de 1906 sobre o terremoto de São Francisco



Fonte: KIRKENDOLL, [20--?], [online]

Como consequência, esta tragédia deixou 20 mil desabrigados e 3 mil mortos. Devido a magnitude e proporção, os diretores de Hollywood, não perderam tempo e em 1926, concentraram toda a fúria do desastre natural em um filme nomeado de São Francisco (figura 9), onde uma cantora se apaixona por um rapaz em um bar e tentam superar as dificuldades para ficarem juntos, além, é claro, de fugirem do terremoto.

Figura 10 – Cartaz do filme São Francisco



Fonte: CINECLICK, [20--?], [online]

Depois desse ocorrido, a cidade de São Francisco permanece sem a presença de outro terremoto devastador até hoje, mas como é um local de alto risco para abalos sísmicos, os cineastas continuam a produzir e aumentarem, cada vez mais, a proporção de outro possível terremoto nas telas do cinema, já que o tema impressiona e satisfaz a sociedade do espetáculo. O filme, por exemplo, Terremoto - A Falha de San Andreas (figura 10), produzido em 2015, onde conta a história de um piloto do Departamento de Resgate e Segurança de Los Angeles e sua ex-esposa que tentam escapar de Los Angeles e seguir para São Francisco para encontrar e resgatar sua filha, teve uma alta bilheteria: 473 milhões de dólares. Isso mostra, o quanto distorcido está a representação da informação sobre os desastres naturais nas fontes de entretenimento.

Figura 11 – Cartaz do filme Terremoto: a falha de San Andreas



Fonte: SALGADO, 2015, [online]

Acidentes aéreos sempre deixam muitos mortos e abalam a sociedade. Em 1972, um time uruguaio de rúgbi (Old Christians), sofreu um acidente aéreo trágico (figura 11). Uma falha no motor provocou a queda do Fairchild da Força Aérea do Uruguai, quando o avião sobrevoava a cordilheira do Andes, com 45 pessoas a bordo. Os 16 sobreviveram a queda e passaram 69 dias no alto da cordilheira até serem resgatados.

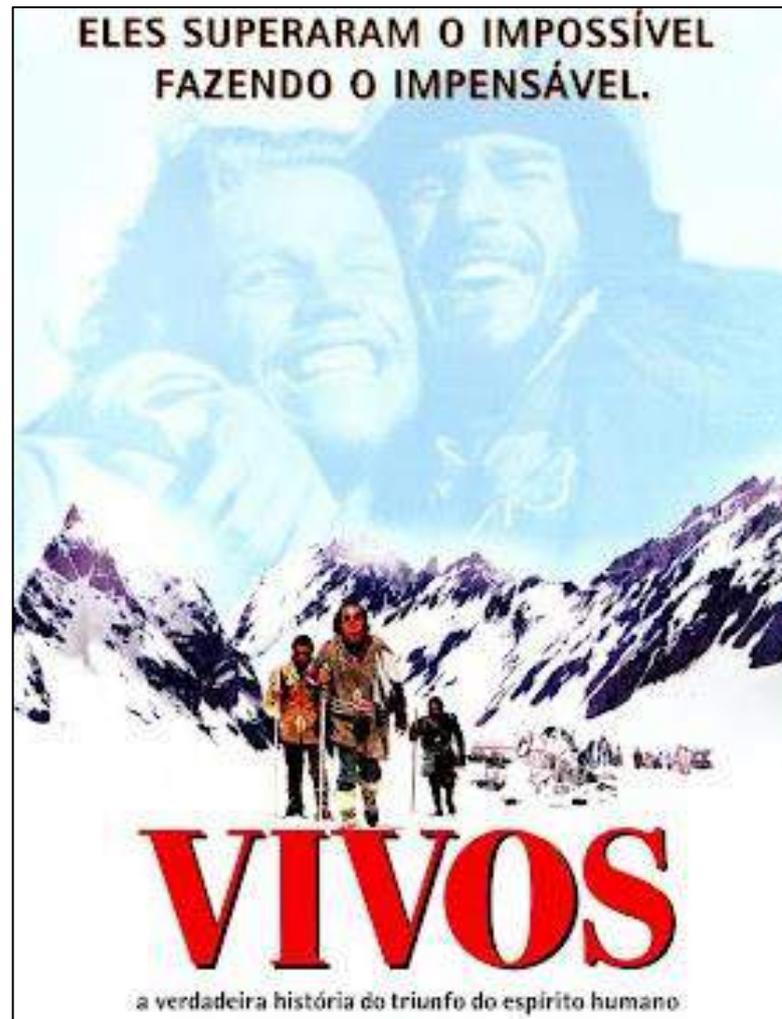
Figura 12 - Manchete do jornal O Globo



Fonte: O GLOBO, 2016, [online]

O impacto da tragédia, logo se tornou palco para um grande espetáculo de entretenimento. Um filme (figura 12) abordando, de forma dramática, a sobrevivência destas pessoas foi lançado em 1993. No longa, os personagens retratam como os tripulantes sobreviveram e chocam a sociedade ao mostrar que os sobreviventes se alimentaram da carne dos mortos, mantida congelada sob a neve. Com grande repercussão, o filme recebeu ainda um remake em 2006, o que reafirma a necessidade da espetacularização da tragédia e como ela passou a ser representada: um grande desastre, reduzido a 2 horas e 7 minutos sobre “pessoas canibais das montanhas”.

Figura 13 – Cartaz do filme Vivos de 1993



Fonte: ADORO CINEMA, [20--?], [online]

A partir dos exemplos mencionados, analisa-se como a representação de eventos trágicos foram retratados, volta para o indivíduo como uma fonte de informação. Quando questionado sobre o que pode ser ou não uma fonte de informação, os indivíduos dizem “que são informados por uma imensidão de variedades de coisas, como mensagens, dados, documentos, objetos, eventos, uma vista pela janela, por qualquer tipo de evidência”. (BUCKLAND, 2004, p. 3). Isso mostra que, ao estar exposto a esse tipo de informação, representada nesses filmes, o indivíduo está sendo informado e como consequência acumula aprendizado e conhecimento. A informação aqui utilizada, evidencia um aprendizado e serve como base para a compreensão do mundo, afinal “conhecimento e opiniões são afetados pelo que se vê, lê, ouve e experimenta”. (BUCKLAND, 2004, p. 4). Assim, compreende-se o fato de que tais produções cinematográficas estão produzindo representações, influenciadoras de opiniões e conhecimentos, que propõem ao indivíduo uma base de aprendizado instável e não

verídico. A partir disso, pode-se dizer que o indivíduo, inserido na sociedade do espetáculo, recebe informações manipuladas e as transmite para outros, formando uma rede de representações que, na verdade, não condiz com aquilo retratado na realidade, mas fornece novas formas de representação que o indivíduo toma como sua e verdadeira, por estar entretido e informado, embora manipulado. “O real foi extinto, perdendo de vez a chance de se produzir. Seus vestígios sobreviveram inseridos em um deserto, o deserto do real, num ambiente inóspito e inabitado.” (EL ACHKAR, 2009, p. 8157).

#### 4.2 A REPRESENTAÇÃO DA TRAGÉDIA

As ocorrências de tragédias abalam, significativamente, os indivíduos que vivem em sociedade. Para Sílberman e Lira (2000), a violência na mídia cumpre, por assim dizer, uma função social: satisfazer e canalizar instintos violentos e catastróficos reprimidos do ser humano, de forma que não transcendam de cada indivíduo e não alterem bruscamente a ordem social vigente. Assim, os integrantes da sociedade, buscam informações sobre tragédias, pois eles se sentem comovidos e satisfeitos em assistir daquele conteúdo. Os indivíduos se interessam pelas desventuras alheias, levando a mídia espetacularizar, cada vez mais, proporcionais mais notícias com conteúdos sobre as tragédias.

Para manter o interesse nos meios de comunicação, os indivíduos são levados a bombardeios trágicos, garantindo uma audiência maciça da mídia reprodutora dos espetáculos midiáticos. Entretanto, há tragédias que se destacam mais que outras e são lembradas em produções cinematográficas, evidenciando a relevância e importância que uma tragédia tem sobre a outra. Podem-se passar dois séculos, e determinadas tragédias serão contempladas em grandes produções “hollywoodanas”, uma, duas, três vezes se necessárias, conforme o Quadro 1, mas a forma de apresentação não passará de mera referência para um cenário que abordará uma nova história, fictícia, contudo, mais relevante para o espectador, do que daquela tragédia real.

Quadro 1 – Tragédias Espetacularizadas

Acontecimento Trágico (Ano)	Abrangência /Local	Produção de Filmes / Quantidade (1993-2017)
Escravidão (1601-1863)	pelo menos 1,6 milhão de mortos / Local: EUA	Sim / 16
Sismo de São Francisco (1906)	3 mil mortos / Local: São Francisco, EUA	Sim / 4
Naufrágio Titanic (1912)	1.523 mortos / Local: Atlântico Norte	Sim /10
Primeira Guerra Mundial (1914-1918)	10 milhões de mortos / Local: Europa	Sim /20
Segunda Guerra Mundial (1939 -1945)	70 milhões de mortos / Local: Reino Unido, França, União Soviética, Estados Unidos da América, República da China, Polônia, Canadá, Austrália, Nova Zelândia, Iugoslávia, África do Sul, Filipinas, Dinamarca, Noruega, Países Baixos, Bélgica, Índia, México, Hungria, Bulgária, Tchecoslováquia, Luxemburgo, Grécia, Brasil, Alemanha, Japão, Reino de Itália, Romênia, Tailândia.	Sim / 48
Ataque a Pearl Harbor (1941)	2.403 Mil mortos / Local: Ilha de Oahu, Havaí, EUA	Sim /2
Acidente Queen Mary (1942)	16.082 mil mortos / Local: Entre Nova Iorque e a Grã-Bretanha	Sim / 3
Bombardeios de Hiroshima e Nagasaki (1945)	246 mil mortos / Local: Hiroshima e Nagasaki, Japão	Sim / 0
Incêndio do Gran Circus Americano (1961)	503 mortos (2/3 eram crianças) / Local: Niterói, Brasil	Não /0
Ditadura Militar (1964-1985)	434 mortos / Local: Brasil	Sim / 14
Tragédia dos Andes / Milagre dos Andes (1972)	26 mortos / Local: Cordilheira dos Andes, altura Argentina.	Sim / 2
Incêndio Edifício Joelma (1974)	191 mortos / Local: São Paulo, Brasil.	Sim / 0
Surto de Ebola (2014)	15 mil mortos / Local: África Central e Serra Leoa	Sim / 3
Desastre Aéreo de Tenerife (1977)	583 mortos e 61 ferimentos / Local: Aeroporto de Los Rodeos, na Espanha.	Não / 0
Crise da fome (1983-1985)	80 mil mortos / Local: Etiópia, África	Não / 0
Acidente Chernobyl (1986)	4 mil mortos na explosão e 50 mil contaminados / Local: Ucrânia	Sim / 1
Tempestade Perfeita / Tempestade do Halloween (1991)	12 mortos / Local: Parte do Canada, EUA e Europa, banhada pelo oceano Atlântico.	Sim / 1
Guerra Civil de Serra Leoa (1991-2002)	10 milhões mortos / Local: Serra Leoa, África	Sim / 2
Massacre do Carandiru (1992)	111 mortos e 130 feridos. /Local: São Paulo, Brasil	Sim / 2

Genocídio em Ruanda (1994)	1 milhão de mortos / Local: Ruanda, África	Sim / 5
Massacre de Columbine (1999)	13 mortos / Local: Colorado, EUA	Sim / 12
P-36 (2001)	11 mortos / Local: Baía de Campos, Brasil	Não / 0
Atentado de 11 de setembro (2001)	Quase três mil mortos / Local: Estados Unidos: Washington D.C. ; Nova York ; Pensilvânia	Sim / 11
Sismo e Tsunami do Oceano Índico (2004)	230 mil mortos / Local: 14 países diferentes, sendo a mais massacrada Indonésia, Sri Lanka, Índia e Tailândia.	Sim / 1
Deepwater Horizon (2010)	11 mortos / Local: Golfo do México	Sim / 1
Crise humanitária (2010-2012)	260 mil mortos / Local: Somália, África	Não / 0
Incêndio da Boate Kiss (2013)	242 mortos e 116 feridos / Local: Santa Maria, Brasil	Não / 0

Fonte: Elaborada pela autora do trabalho a partir de dados da pesquisa

A mídia impulsiona a Sociedade do Espetáculo para representações cada vez mais afastadas da realidade. “As pessoas que fazem filmes têm suas próprias visões dos acontecimentos” (BURKE, 2017, p. 234) e desta forma, os espectadores tomam para si essas visões recontadas, que mesmo vivenciadas por eles, ficam mais bem representadas nas telas de cinema.

Esses espetáculos cinematográficos são expressão de uma cultura que gera visões ainda mais fantásticas, possibilitando que a tecnologia e a sociedade do espetáculo continuem a desenvolver formas inovadoras e, surpreendentemente, às vezes, assustadoras. (KELLNER, 2004, p. 8).

O cinema se tornou uma das fontes de arte e entretenimento que mais cresce a cada ano. A Pesquisa Nacional sobre Hábitos Culturais realizada em 2016, mostrou que cresceu em 100% o número de pessoas que vão com cinema, cerca de 35% a mais que no ano passado. Desta forma, pode-se dizer que as produções cinematográficas fazem parte do cotidiano dos indivíduos e influenciam nas suas representações e comportamentos. Conforme mostrado no Quadro 2, as produções cinematográficas quebram recordes de bilheteria e acesso a cada ano. Os filmes, que referenciam tragédias são os que mais lucram, transformando a dor em espetáculo.

Quadro 2 – Bilheteria das Produções Cinematográficas Espetaculares

Tragédia	Filme /Direção/Gênero/Ano/Produtora	Espectadores /bilheteria
Erupção do Vulcão Vesúvio	Pompeia Direção: Paul W. S. Anderson / Gênero: Drama/Ação / Ano: 2014 / Constantin Film AG	23,56 milhões / 117,8 milhões USD
Escravidão	Django Livre Direção: Quentin Tarantino / Gênero: Blaxploitation/ Drama / Ano: 2012 / Columbia Pictures	85,08 milhões / 425,4 milhões USD
Sismo de São Francisco	Terremoto: A Falha de San Andreas Direção: Brad Peyton / Gênero: Cinema catástrofe/ Thriller / Ano: 2015/ Village Roadshow Pictures	94,8 milhões / 474 milhões USD
Naufrágio Titanic	Titanic Direção: James Cameron / Gênero: Cinema - catástrofe/Drama / Ano: 1997 / 20th Century Fox; Paramount Pictures	473,4 milhões / 2,187 bilhões USD
Primeira Guerra Mundial	Mulher-Maravilha Direção: Patty Jenkins / Gênero: Fantasia/Filme de ficção científica/Ano: 2017/ Warner Bros. Entertainment; DC Entertainment	164,36 milhões / 821,8 milhões USD
Segunda Guerra Mundial	Bastardos Inglórios Direção: Quentin Tarantino / Gênero: Drama/Ação / Ano: 2004 /Universal Studios	64,3 milhões / 321,5 milhões USD
Ataque a Pearl Harbor	Pearl Harbor Direção: Michael Bay / Gênero: Drama/Ação / Ano: 2001 Touchstone Pictures	89,84 milhões / 449,2 milhões USD
Acidente Queen Mary	Poseidon Direção: Wolfgang Petersen / Gênero: Cinema catástrofe/ Thriller / Ano: 2006 / Warner Bros. Entertainment	36,34 milhões / 181,7 milhões USD
Ditadura Militar	Zuzu Angel Direção: Sérgio Rezende / Gênero: Drama biográfico / Ano: 2006 / Globo Filmes	774.318 mil / 3,87 milhões BRL
Tragédia dos Andes / Milagre dos Andes	Vivos Direção: Frank Marshall Gênero: Cinema catástrofe / Ano: 1993 / Paramount Pictures; Touchstone Pictures	7,34 milhões / 36,7 milhões USD
Surto de Ebola	Epidemia Direção: Wolfgang Petersen / Gênero: Thriller/Drama / Ano: 1995 / Warner Bros. Entertainment	37,96 milhões / 189,8 milhões USD
Acidente Chernobyl	Chernobyl Direção: Bradley Parker / Gênero: Mistério - Thriller / Ano: 2012 / FilmNation Entertainment	7,44 milhões / 37,2 milhões USD
Tempestade Perfeita / Tempestade do Halloween	Mar em Fúria Direção: Wolfgang Petersen / Gênero: Thriller/Drama / Ano: 2000 / Warner Bros. Entertainment	65,74 milhões / 328,7 milhões USD
Guerra Civil de Serra Leoa	Diamante de Sangue Direção: Edward Zwick / Gênero: Thriller/Drama / Ano: 2006 / Warner Bros. Entertainment	34,28 milhões / 171,4 milhões USD

Massacre do Carandiru	Carandiru: O Filme Direção: Héctor Babenco /Gênero: Filme policial/Cinema independente / Ano: 2003/ Globo Filmes	3,3 milhões / 22,4 milhões BRL
Genocídio em Ruanda	Hotel Ruanda Direção: Terry George / Gênero: Drama/Ficção histórica / Ano: 2004 / Lions Gate Entertainment	6,78 milhões / 33,9 milhões USD
Massacre de Columbine	Elefante Direção: Gus Van Sant / Gênero: Filme policial - Thriller / Ano: 2003 / HBO Films	2 milhões /10 milhões USD
Atentado de 11 de setembro	As Torres Gêmeas Direção: Oliver Stone /Gênero: Cinema catástrofe – Docudrama /Ano: 2006 / Paramount Pictures	32,6 milhões / 163 milhões USD
Sismo e Tsunami do Oceano Índico	O Impossível Direção: Juan Antonio Bayona/ Gênero: Thriller - Drama / Ano: 2012 / Telecinco Cinema	36,06 milhões / 180,3 milhões USD
Deepwater horizon	Horizonte profundo - desastre no golfo Direção: Peter Berg / Thriller - drama / Ano: 2016 / Summit entertainment	24,36 milhões / 121,8 milhões USD

Fonte: Elaborada pela autora do trabalho a partir de dados da pesquisa.

Dentre os dados coletados na pesquisa, observou-se a quantidade de acessos e rentabilidade dos filmes que tratam de tragédias receberam entre 1993 a 2017. Levando em consideração que apenas uma pessoa assistiu um único filme descrito no Quadro 2, no mínimo 2.063.540.000 bilhões de indivíduos assistiram representações referencias contidas nos filmes. Desta forma, nota-se o grande interesse, por parte do público em ter contato com essa tipologia cinematográfica, preocupando a forma que os indivíduos estão recebendo as representações dessas tragédias.

“O cinema viria mesmo a servir de importante ferramenta para as Ciências Sociais – notadamente a Antropologia – no intuito de registrar o cotidiano de diferentes sociedades, transformando a própria imagem em objeto etnológico.” (CODATO, 2010, p. 49). Entretanto, o cinema deixou de apenas registrar o cotidiano de diferentes sociedades e passou a conduzir representações sobre a realidade dessas sociedades. Para Codato (2010, p. 50), é através dos discursos, das imagens e das mensagens midiáticas que tais representações circulam. Desta forma, as representações das tragédias no cinema estariam transfiguradas, pois elas não representam o fato trágico. Elas apenas servem de cenário para roteiros fictícios, até mesmo os documentários, levando os espectadores a interpretarem a tragédia pela perspectiva conduzida pelos filmes. Isto leva aos indivíduos espectadores, a não remetem a imagem trágica ao acontecimento real. Eles representam a tragédia conforme mostrada nas sequências imagéticas do cinema. Esse comportamento implica no processo do registro informacional,

pois devido à representação da tragédia, de forma transfigurada, os indivíduos terão dificuldades quando precisarem descrever a tragédia na íntegra. Eles podem ser levados a registrar, sobre o fato trágico, de acordo com os fatos fictícios exibidos no cinema, fazendo o indivíduo absorver informações erradas e /ou equivocadas. Desta forma, a formação do conhecimento sobre a tragédia estaria inadequada quanto ao fato real e o indivíduo transmitiria para outras estas informações equivocadas, criando uma rede de troca de mensagem com conteúdos simulados.

Segundo Codato (2010, p. 50), as condutas dos indivíduos seriam materializadas na linguagem e seriam estruturadas a partir da articulação de elementos tanto afetivos quanto mentais e sociais que, integrados, passariam a afetar, por sua vez, a realidade material, coletiva e ideativa. Desta forma, pode-se dizer que as produções cinematográficas estariam afetando a forma do indivíduo de representar a tragédia. Os indivíduos partilham das opiniões formadas a partir do filme e não do conhecimento acumulados por eles. Assim, as tragédias apresentadas nas tramas cinematográficas, não informam mais o espectador. Elas passam a entretê-lo, o afastando da realidade e simulando suas representações sociais.

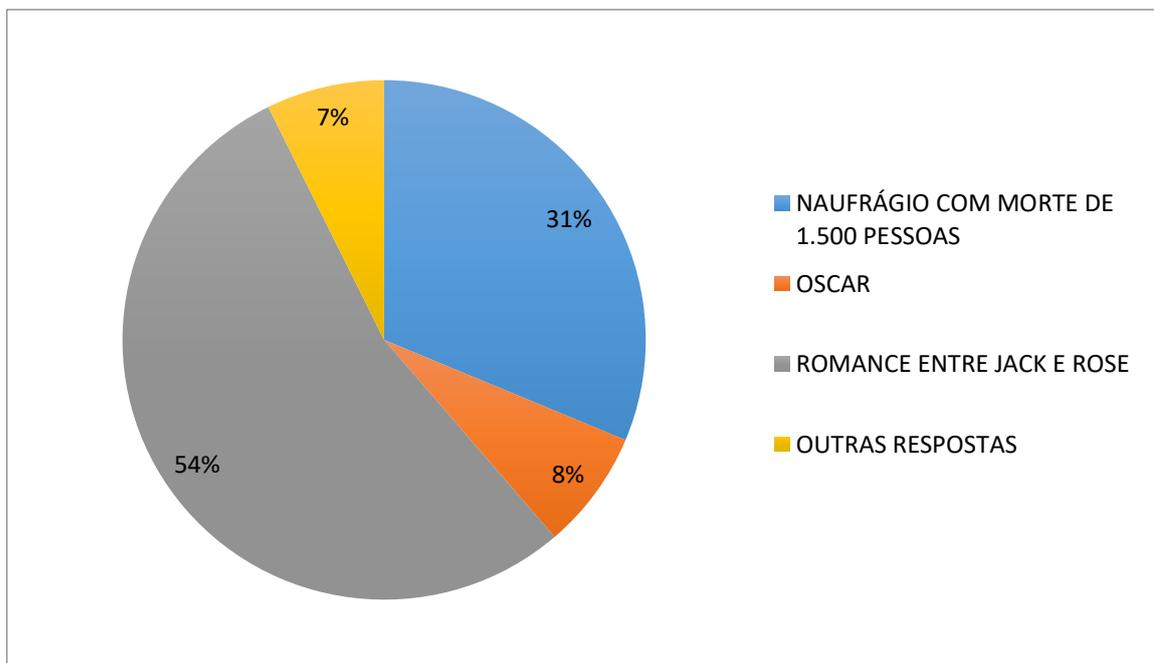
Como todos sabem, qualquer obra cinematográfica vem carregada de ideologia e encontra um espectador que também carrega consigo toda uma história de vida, sua própria maneira de decodificar os sentidos produzidos pela obra; de compreender, assimilar e reproduzir uma ideologia. É justamente na elaboração de um discurso particular possibilitado pela relação da câmera com o sujeito, que podemos identificar os artifícios de uma linguagem própria à sétima arte e, conseqüentemente, toda uma carga ideológica reproduzida por ela. (CODATO, 2010, p. 50).

A partir dessa constatação na análise de conteúdo e pela pesquisa bibliográfica, elaborou-se um questionário (Apêndice A), a fim de mostrar como os indivíduos estão representando as tragédias estampadas nas produções cinematográficas. O questionário foi enviado a 230 pessoas, obtendo-se 163 respostas. O resultado do questionário levou em consideração a idade: 38% dos questionados tinham entre 15 anos e 25 anos, 43% tinham entre 26 anos e 35 anos, 46% tinham entre 36 anos e 45 anos, 29% tinham entre 46 anos e 55 anos e 7% tinham mais de 60 anos; a nacionalidade: 100% eram brasileiros; o gênero: 87% dos questionados eram mulheres, 59% eram homem e 17% descreveram-se como “outro”; escolaridade: 32% estavam ou já concluíram o Ensino Médio, 76% estavam ou já concluíram o Ensino Superior, 44% cursaram ou possuíam uma especialização, 11% estavam ou já concluíram o Mestrado e/ou Doutorado e interesse pessoal: 66% dos questionados

frequentavam sempre o cinema, 90% iam às vezes e 7% raramente. Essa técnica de coleta de dados foi realizada por meio de 16 perguntas, onde os respondentes teriam que visualizar um cartaz de um filme, que enquadrava uma referência trágica, e assinalar a resposta que mais convém com a representação que eles fizeram do cartaz. A seguir, descrevem-se os resultados dessa análise.

O questionário se iniciava com uma descrição e apresentação sobre os propósitos a serem estudados e após, uma breve descrição sobre o usuário. A partir disso, a primeira pergunta tratava-se do cartaz do filme Titanic, onde se referencia o naufrágio do transatlântico, de mesmo nome, como um cenário, para a descrição, da vida a bordo do navio e do romance entre os tripulantes. De acordo com o Gráfico 1, 54% dos respondentes representaram a tragédia conforme apresentada no cartaz do longa-metragem, 15% assimilaram o cartaz com outras representações cotidianas individuais e apenas 31% representaram a tragédia conforme o fato real.

Gráfico1 – Análise do cartaz do filme Titanc

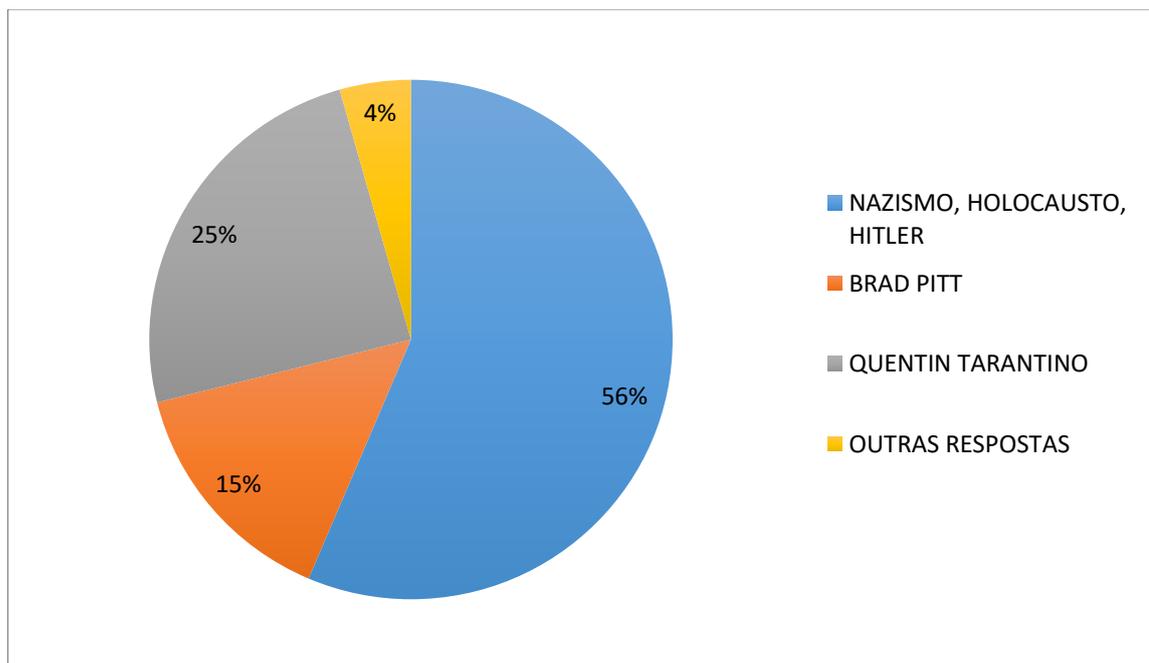


Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados da pesquisa.

Devido ao impacto que o filme de James Cameron trouxe para na sociedade, os indivíduos são levados a associar a tragédia do naufrágio do Titanic, mais para visão do diretor, do que o fato real. O distanciamento com a tragédia, também contribuiu para a representação fictícia do fato, pois nenhum dos questionados na pesquisa vivenciou o fato real ocorrido em 1912.

A segunda pergunta abordava o filme *Bastardos Inglórios*, sob a temática da Segunda Guerra Mundial, reforça tentativas de por fim no regime nazista. Nesta segunda pergunta, procurou-se analisar a representação dos questionados a partir do cartaz do filme, que traziam elementos evidentes sobre qual a tragédia que a trama fazia alusão. Como mostrado no Gráfico 2, 56% dos questionados, ao visualizar o cartaz desta pergunta, representaram a tragédia de acordo com elementos que marcaram a época da ocorrência; 40% obtiveram lembranças do ator e/ou diretor do longa e 4% dos questionados tiveram representações cotidianas individuais.

Gráfico 2 – Análise do cartaz do filme *Bastardos Inglórios*



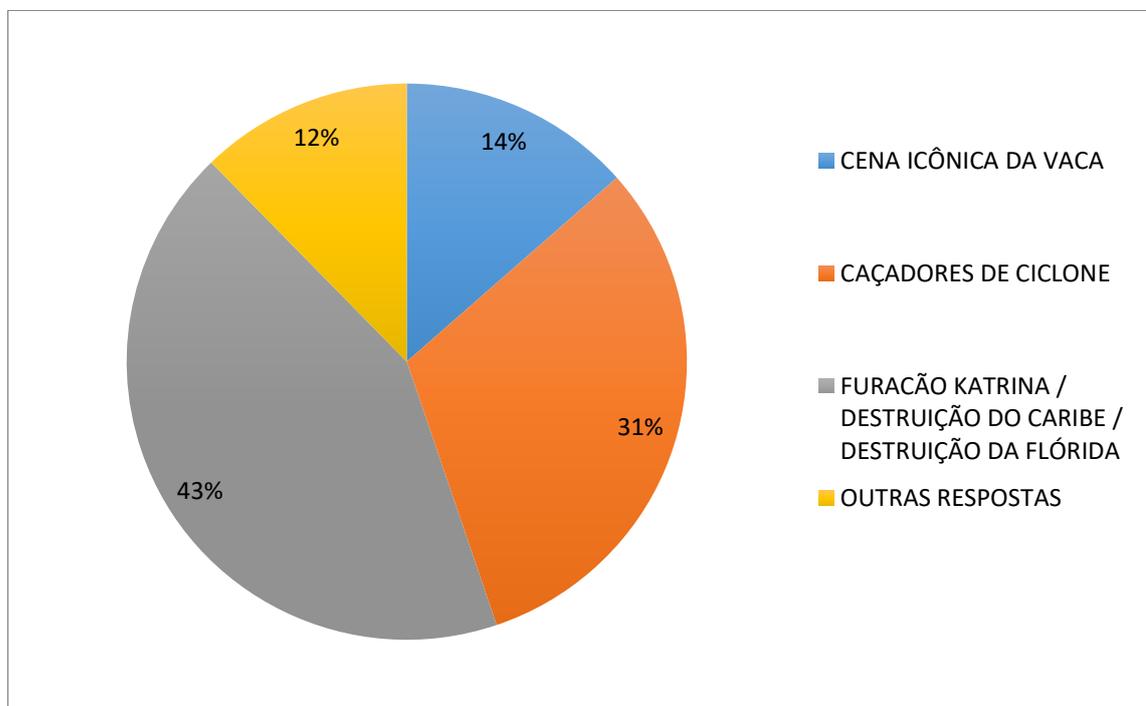
Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados da pesquisa

Ao observar as respostas desta pergunta, pode-se entender que o cartaz do filme, correspondente a segunda pergunta, contribuiu para remeter os questionados à tragédia referenciada. Devido à abrangência de espectadores que o filme atingiu (Quadro 2), concluiu-se que, mesmo que a tragédia tenha sido tratada de forma ficcionada no filme, os indivíduos conseguiram representá-la associando a imagem do cartaz com o fato ocorrido. Desta forma, pode-se afirmar que 56% dos indivíduos já possuíam um conhecimento prévio sobre os elementos simbólicos compostos no cartaz que serviram de referência para o assunto abordado, no caso as tragédias ocorridas na Segunda Guerra Mundial.

Ao analisar a terceira pergunta, utilizou-se o cartaz do filme *Twister*, onde relata o cotidiano de um grupo de cientistas, mais conhecidos como caçadores de ciclones,

que estudam esses fenômenos da natureza. Nesta pergunta, investigou-se se a imagem do cartaz do filme conseguia representar os assuntos tratados na mídia no momento que se realizou a pesquisa ou se os indivíduos teriam outros tipos de representações. No momento que a pesquisa foi realizada o furacão Irma destruiu parte da Flórida e do todo o Caribe, ou seja, grande parte da mídia relatou o ocorrido através de espetáculos midiáticos, onde o fato mais parecia com o filme do que com a realidade. Segundo o Gráfico 3, 43% dos questionados representaram a imagem do filme de acordo com os fatos transmitidos na mídia naquele momento, 31% remeteram a imagem aos profissionais cientistas, 14% representaram o cartaz de acordo com uma cena icônica do filme em questão e 12% dos questionados tiveram representações cotidianas individuais.

Gráfico 3 – Análise do cartaz do filme Twister



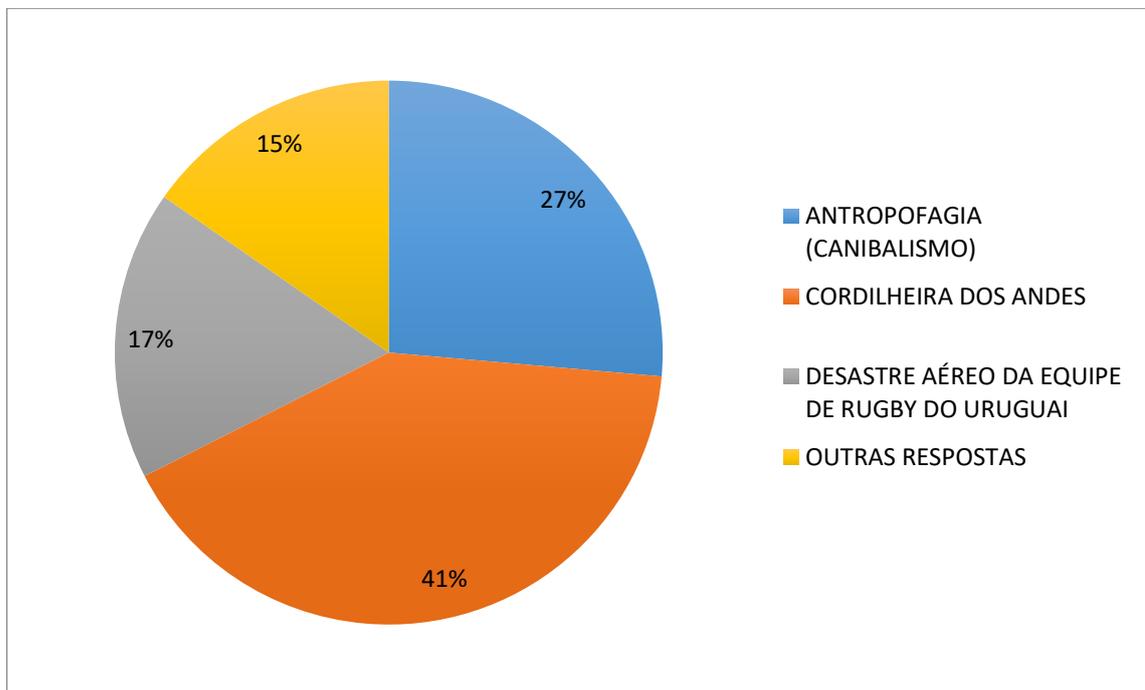
Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados da pesquisa

A análise das respostas nesta questão apresenta resultados interessantes à pesquisa. Grande parte dos questionados associaram o cartaz do filme, com os acontecimentos trágicos reais daquele momento. A imagem do filme, na íntegra, não referencia a tragédia do Caribe ou a destruição causada pelo furacão Katrina, mas expõe elementos gráficos que ligam os acontecimentos reais aos fictícios. Os furacões devastam lugares todos os anos e o cinema enfatiza essa destruição, proporcionando os indivíduos uma representação “mais fiel” das tragédias reais nas imagens fictícias do filme. Desta forma, mostra-se que indivíduos buscam

na imagem fictícia do filme a representação da tragédia real.

Seguindo com a análise do questionário, a próxima pergunta, traz o cartaz do filme Vivo, que relata o acidente aéreo do time de Rugby do Uruguai. Nesta quarta pergunta, analisou-se a forma que os indivíduos representaram a tragédia real referenciada na imagem do filme. Em concordância com o Gráfico 4, 41% dos questionados representaram a imagem do filme conforme o cenário onde a tragédia se passa, 27% representaram a imagem do filme de acordo com a prática do canibalismo espetacularizada na produção cinematográfica, 17% representaram a imagem do filme segundo a tragédia real ocorrida e 15% ligaram a imagem às representações cotidianas individuais.

Gráfico 4 - Análise do cartaz do filme Vivos



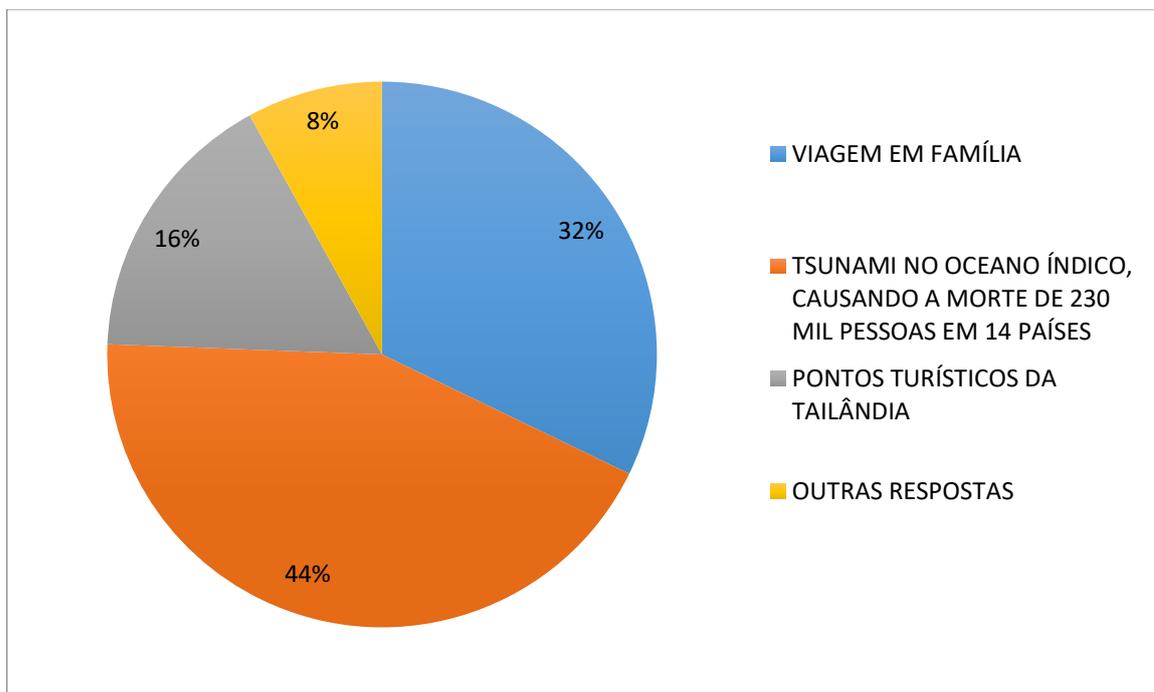
Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados da pesquisa

A análise das respostas nesta questão constatou que os questionados lembraram do cenário do filme, mas pouquíssimos recordaram do fato trágico real. O acidente aéreo ocorreu em 1976 e o filme foi produzido em 1993, observando as datas em comparação com a faixa etária dos questionados, foram poucos os que vivenciaram a tragédia divulgada pelas notícias. A maioria dos questionados só tiveram contato com a tragédia através das imagens contidas no filme, que parte da representação dessa tragédia pela visão de outro. Assim, os indivíduos buscaram representar a tragédia contida no filme, conforme o elemento que mais referencia o filme, a Cordilheira dos Andes.

A próxima pergunta do questionário obteve respostas relacionadas ao cartaz do filme

Impossível, onde relata a tragédia do Tsunami que destruiu 14 países no oceano Índico em 2004. Ao analisar as respostas, observou-se a forma que os indivíduos questionados representaram essa tragédia relata no filme, através do ponto de vista de uma família americana que passava férias na Tailândia, um dos países atingidos. Conforme o Gráfico 5, 44% dos questionados representaram o cartaz conforme a tragédia real, 32% representaram a imagem ligada a história fictícia do filme, 16% representaram a imagem do cartaz aos pontos turísticos do local da tragédia real e 8% associaram a imagem a representações cotidianas individuais.

Gráfico 5 – Análise do cartaz do filme Impossível



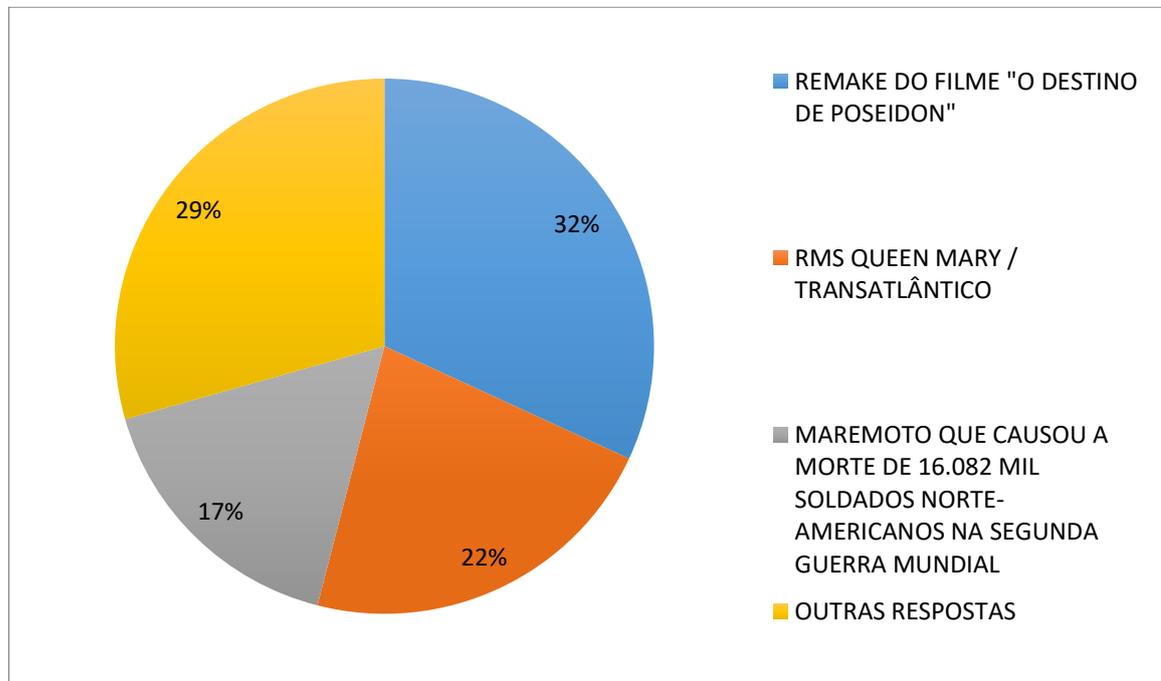
Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados da pesquisa

A análise das respostas nessa questão averigua a forma como os indivíduos representaram a tragédia real referencia na imagem de modo implícito. Partindo do pressuposto que a imagem do cartaz oferece pequenas pistas sobre o real acontecimento, observou-se um número considerável de pessoas conseguiram representar a tragédia na íntegra. Entretanto, em sua maioria não foi capaz de representar a tragédia de forma esperada, pois associou o cartaz do filme aos elementos do filme e não a catástrofe real que matou e devastou inúmeros países.

Logo após, analisou-se a sexta pergunta, onde trazia o cartaz do filme Poseidon, que traz a referência da tragédia, ocorrida durante a Segunda Guerra Mundial, de um navio que sofreu um maremoto e virou o navio à 180°. Segundo o Gráfico 6, 32% dos questionados

representaram a imagem do cartaz do filme, remetendo ao remake do próprio filme, 29% representaram a imagem de acordo com representações cotidianas individuais, 22% representaram a imagem do transatlântico que sofreu a tragédia e 17% representaram a imagem do filme conforme a tragédia real por trás dele.

Gráfico 6 – Análise do cartaz do filme Poseidon



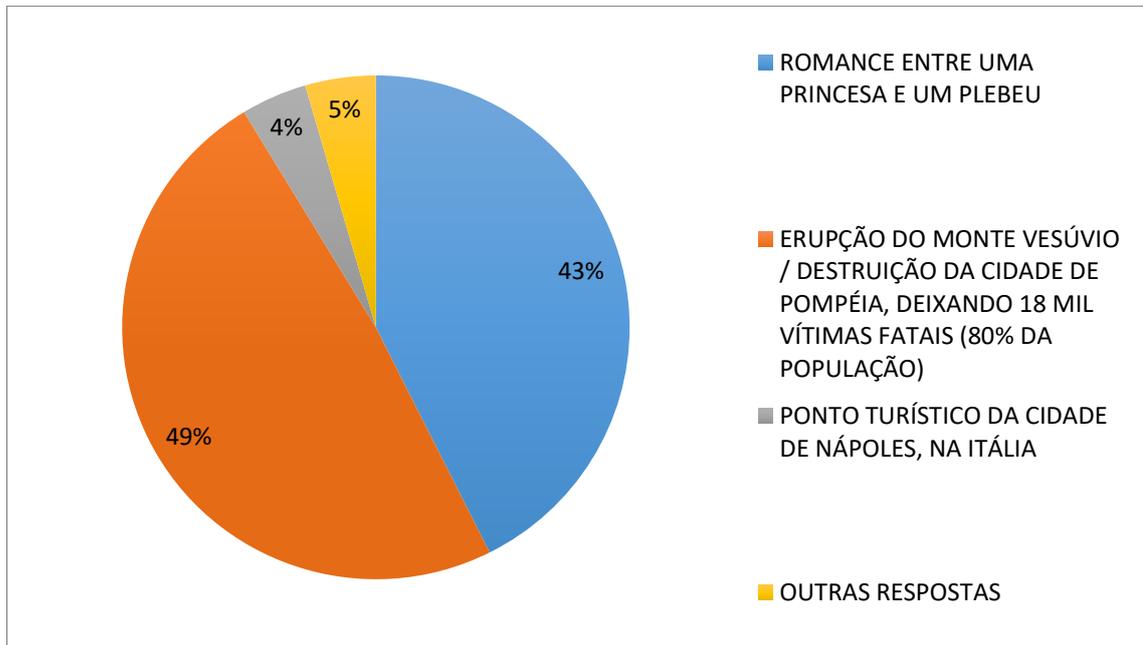
Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados da pesquisa

Ao observar as respostas coletadas nesta questão, verificou-se que 78% dos pesquisados não representou a imagem do filme de acordo com a tragédia que ele faz referência. Muitos dos indivíduos não sabiam que havia ocorrido a tragédia real e/ou que o filme era baseado neste evento. Entretanto, ao se julgar pelas inúmeras manifestações culturais que esta tragédia inspirou, pode-se dizer que ela desperta grande interesse. A tragédia deste maremoto inspirou o livro “*O Destino de Poseidon*”, escrito por Paul Gallico em 1969, que mais tarde tornou-se uma adaptação cinematográfica de mesmo nome em 1972, após ganhou uma sequência chamada de “*Retorno Dramático ao Poseidon*” em 1979 e em 2006, criou-se o remake Poseidon, filme analisado aqui. O distanciamento dos indivíduos com o acontecimento trágico pode ter contribuído para a não representação da tragédia real. Além disso, as várias sequências fílmicas podem ter colaborado para distanciar os indivíduos da tragédia, apresentando a eles apenas recontos dos fatos reais.

Ao analisar a sétima pergunta, utilizou-se o cartaz do filme Pompéia, que narra o cotidiano ficcionado dos habitantes da cidade no ano 69. A imagem central mostra um

romance entre um casal da época e ao fundo a erupção do vulcão Vesúvio, responsável pela destruição e massacre da cidade Pompéia. Observando o Gráfico 7, 49% dos questionados representaram a imagem do filme conforme a tragédia real, 43% representaram a imagem de acordo com os fatos fictícios do filme, 5% apresentaram representações cotidianas individuais e 4% remeteram ao ponto turístico das ruínas da cidade de Pompeia.

Gráfico 7 – Análise do cartaz do filme Pompéia



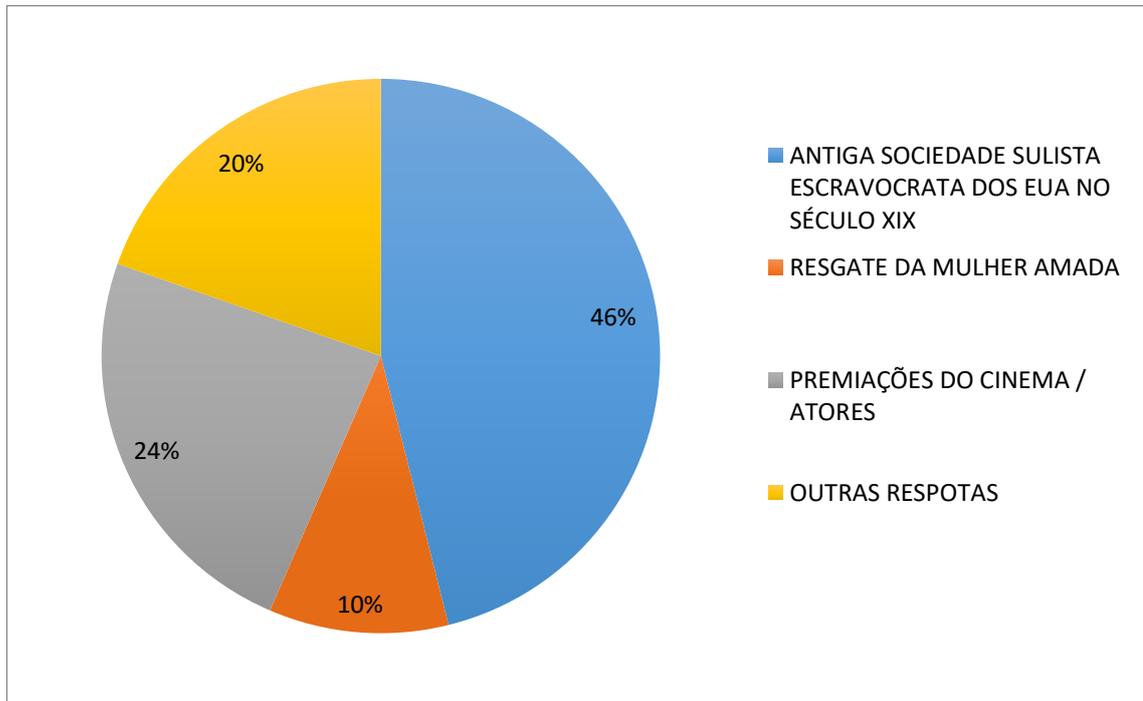
Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados da pesquisa

A partir da análise das respostas nesta questão, observou-se que as representações da imagem do filme dividiram os indivíduos entre os fatos fictícios e os fatos reais a tragédia mostrada. Acredita-se que não houve grande divergência nas respostas, pois a tragédia da cidade de Pompeia ainda circula pelos meios de comunicação em massa, por ser tratar de uma tragédia ainda bastante estudada. Assim, a divulgação dos resultados das pesquisas, por trás da tragédia da erupção do monte Vesúvio, é mostrada nos meios de comunicação o que permite que os indivíduos estejam sempre em contato com os fatos reais da tragédia e a represente de forma real e não através apenas do filme.

A pergunta de número 8 mostra o cartaz do filme Django Livre, que faz referência a sociedades antigas e, como consequência, aborda a escravidão como cenário para a história principal do filme. Ao observar as repostas, o Gráfico 8 mostra que 46% dos questionados representaram a imagem do filme de acordo com a tragédia referência no filme, 24% representaram a imagem conforme premiações do cinema e/ou os atores do filme, 20%

obtiveram representações cotidianas individuais e 10% representaram a imagem de acordo com o enredo do filme.

Gráfico 8 – Análise do cartaz do filme Django Livre

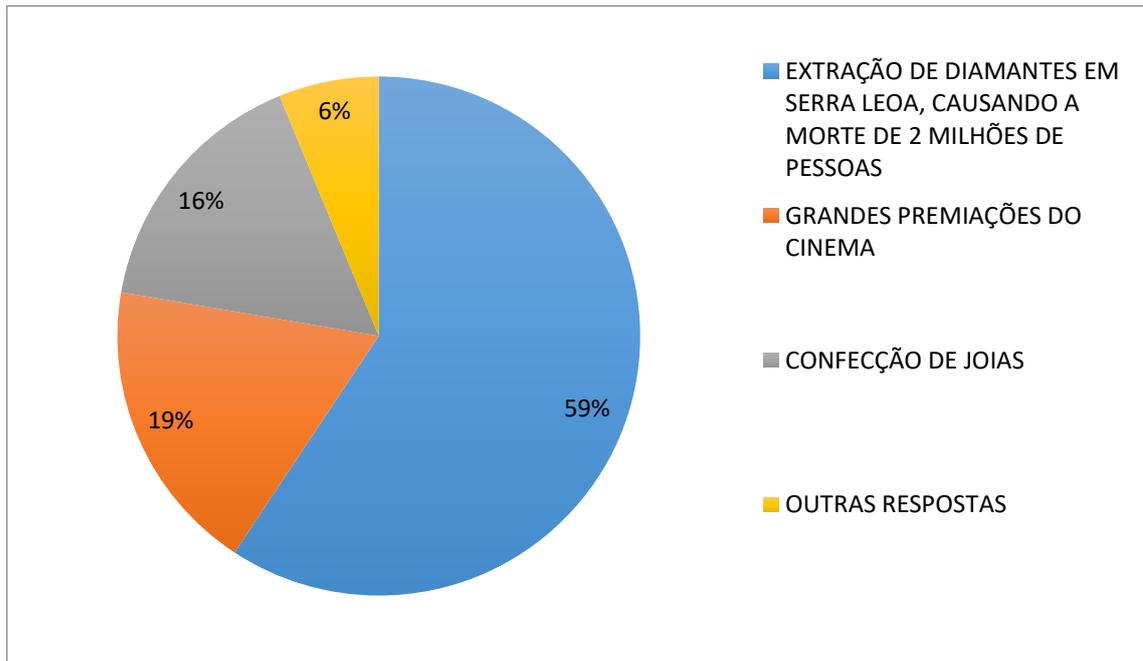


Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados da pesquisa

A coleta das repostas nesta questão revelou que a grande parte dos questionados representou a imagem do filme de acordo com a tragédia mencionada no longa-metragem. A imagem utilizada na questão não revela grandes detalhes sobre a tragédia referenciada, assim, pode-se entender que os indivíduos já possuíam um conhecimento prévio a cerca do filme e sobre a tragédia contida nela. Mas, mesmo assim, uma parte considerada dos indivíduos representou a imagem através de representações próprias, como pistoleiro, faroeste, Quentin Tarantino, violência, máfia, sangue, “um ótimo filme”, “amo esse filme”. Essas representações remetem ao filme e não a tragédia real, o que leva a entender que a maioria inclinou-se para visões fictícias ofuscando a tragédia da escravidão, ainda presente na sociedade atual, mas banalizada pelos indivíduos.

Na sequencia de respostas analisadas no questionário, a nona pergunta revela o cartaz do filme Diamante de Sangue, onde aborda a extração ilegal de diamantes em Serra Leoa na África, resultando em milhares de mortes. Conforme mostrado no Gráfico 9, 59% dos questionados representaram a imagem do filme de acordo com a tragédia real em Serra Leoa, 19% representaram a imagem, segundo grandes premiações do cinema, 16% representaram a imagem do filme a confecção de joias e 6% obtiveram representações cotidianas individuais.

Gráfico 9 – Análise do cartaz do filme Diamante de Sangue

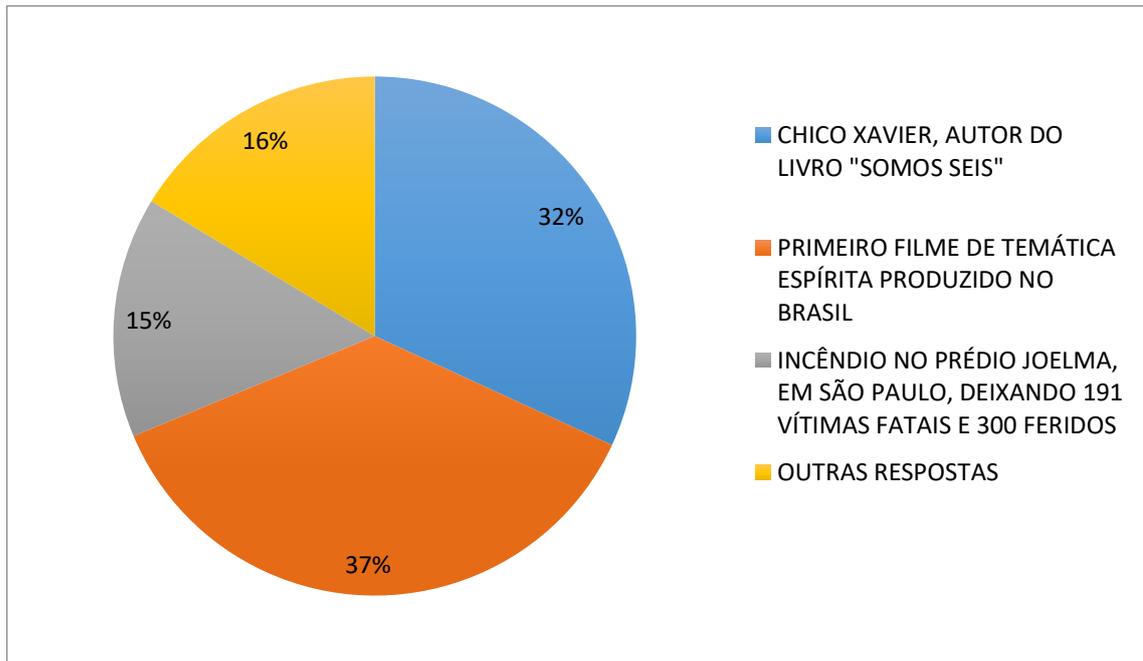


Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados da pesquisa

A partir das respostas apresentadas notou-se que, grande parte dos questionados representaram a imagem do filme de acordo com o desastre ocorrido em Serra Leoa. A grande divulgação da mídia sobre os escândalos dos diamantes ilegais deve ter contribuído para os indivíduos associarem a tragédia real e não se “perdessem” nos elementos fictícios da imagem, como o título dramático escolhido para o filme. O estreitamento entre a ocorrência da tragédia e o conhecimento dos indivíduos, sobre o fato, pode ser considerada como um aspecto para tais resultados colhidos, uma vez que a imagem do filme não menciona a tragédia referênciada em seu conteúdo.

A próxima pergunta traz a imagem sobre o filme Joelma 23º andar, onde relata o acontecimento trágico, a partir da perda da filha de uma mulher, no incêndio que devastou o prédio. Observando o Gráfico 10, 37% dos questionados representaram a imagem do filme conforme o que ele representa para a religião espírita e para a sociedade, 32% representaram a imagem de acordo com o autor do livro que inspirou o filme, 16% obtiveram representações cotidianas individuais e apenas 15% representou a tragédia real referenciada no filme.

Gráfico 10 – Análise do cartaz do filme Joelma 23º andar

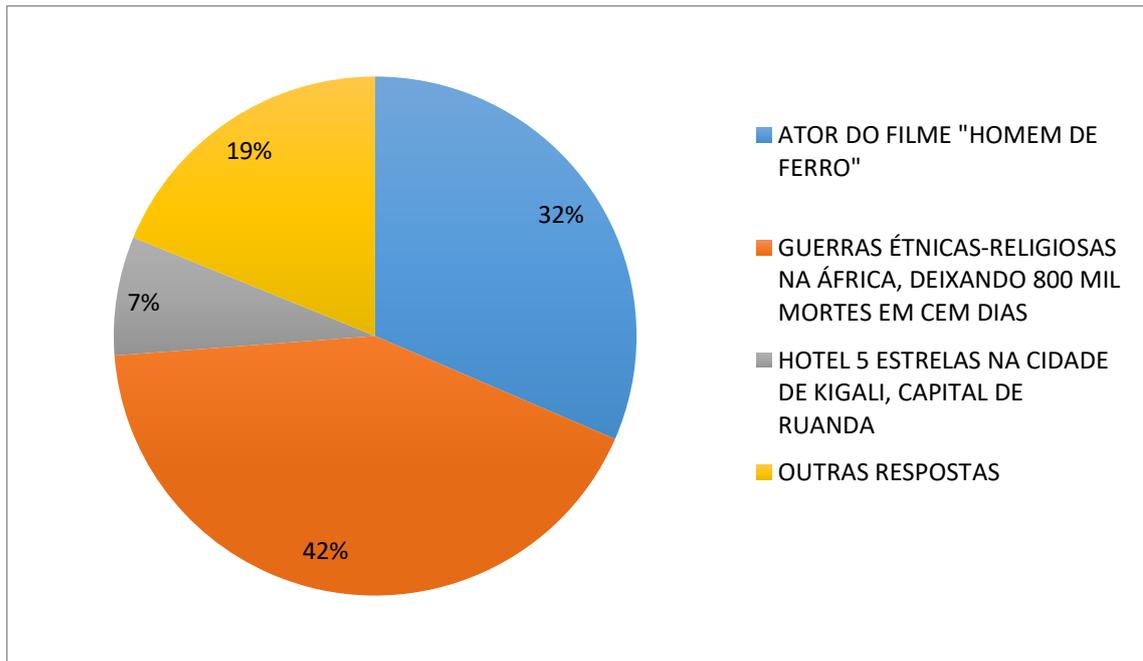


Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados da pesquisa

A análise dos resultados das respostas desta pergunta verificou-se que pouquíssimos questionados representaram a tragédia ocorrida no edifício, em São Paulo, de mesmo no nome que o filme retratado na imagem. Embora 100% dos indivíduos pesquisados fossem brasileiros, a maioria se rendeu a representação ficcional da tragédia: o espiritismo. As mortes no edifício Joelma foram “esquecidas” pelos indivíduos, que deram lugar aos fatos relatados no filme. O sofrimento das vítimas serviu como palco para o entretenimento e divulgação dos fundamentos de uma religião.

No andamento dos resultados do questionário, a pergunta de número onze, abordava a imagem do filme Hotel Ruanda, que narra a coragem de um homem em salvar um povo massacrado no genocídio em Ruanda, na África. Segundo o Gráfico 11, 42% dos questionados representaram a imagem do filme conforme a tragédia referenciada em seu conteúdo, 32% representou a imagem de acordo com outros filmes feitos pelo ator principal do filme analisado, 19% descreveram representações cotidianas individuais e 7% representaram a imagem do filme associando o hotel descrito no longa-metragem.

Gráfico 11 – Análise do cartaz do filme Hotel Ruanda

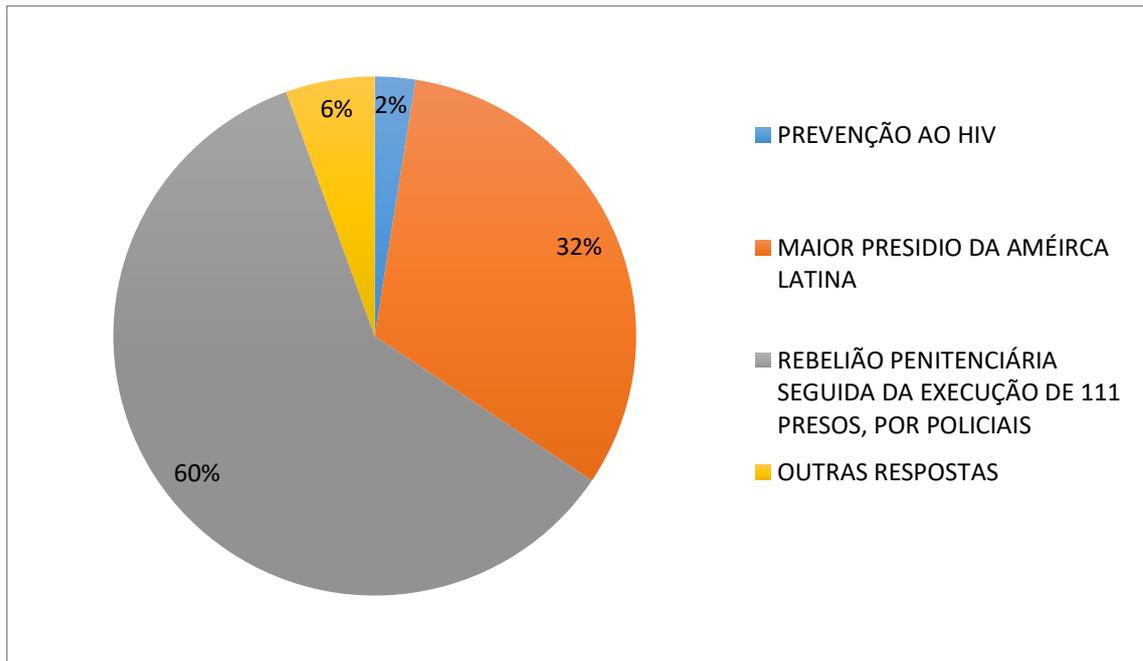


Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados da pesquisa

Observando as respostas na análise da questão, viu-se que uma parte dos questionados conseguiram representar a imagem do filme as guerras étnico-religiosas na África, mesmo que não havia referências a este fato na imagem apresentada. Ou seja, os indivíduos já possuíam um conhecimento sobre o conteúdo abordado na questão. Os demais indivíduos fizeram suas representações focando em elementos contidos na imagem, os referenciando a fatos do cotidiano e/ou do cinema atual, como a participação de atores em outros filmes.

Avançando na análise das respostas, a décima segunda pergunta mostra uma imagem do cartaz do filme Carandiru, expondo a forma de tratamento dos presidiários no mais famoso presídio do Brasil. Conforme o Gráfico 12, 60% dos questionados representaram a imagem de acordo com rebelião retrata no filme, 32% representaram a imagem do filme conforme a grandiosidade do presídio, 6% associou a imagem do filme com representações cotidianas individuais e 2% representaram o filme de acordo com a história fictícia retratada.

Gráfico 12 – Análise do cartaz do filme Carandiru: o filme

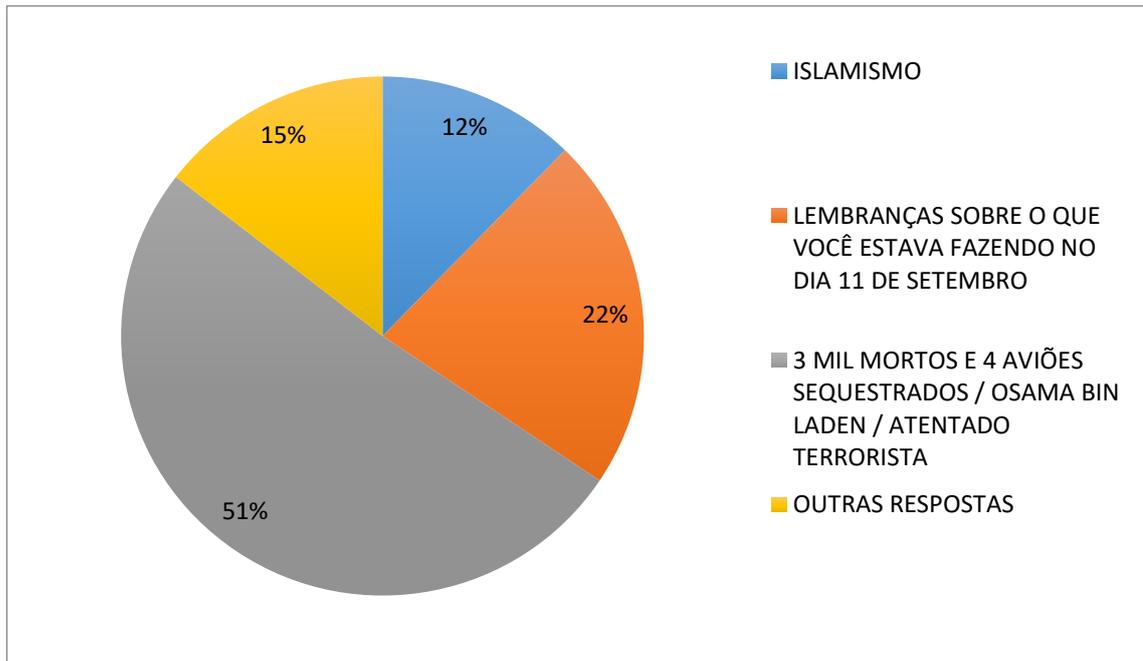


Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados da pesquisa

Analisando as respostas obtidas nessa questão, os indivíduos questionados representaram a tragédia marcada no filme conforme a realidade trágica do fato real. Os elementos gráficos, presentes na imagem do filme, mostram o controle de pessoas sobre um poder maior. Neste caso, a representação da tragédia não perdeu o foco sobre o tema abordado e ainda contribuiu para denúncia dos maus-tratos com os presos nas penitenciárias de todo o Brasil. A consciência do público espectador da tragédia estava livre de representações que o filme pudesse causar e seguiu o fluxo referenciando o fato real catastrófico.

Retomando a análise do questionário, a pergunta de número treze trazia uma imagem sobre o filme Torres Gêmea, onde mostra os escombros deixados após a destruição dos edifícios em Nova York. Observando o Gráfico de 13, 51% das pessoas representaram a imagem do filme conforme a tragédia referenciada nela, 22% representou a imagem de acordo com lembranças pessoas do dia da tragédia real, 15% representaram a imagem ligando a outros fatos trágicos e 12% representaram a imagem associando a religião do islamismo.

Gráfico 13 – Análise do cartaz do filme Torres Gêmea

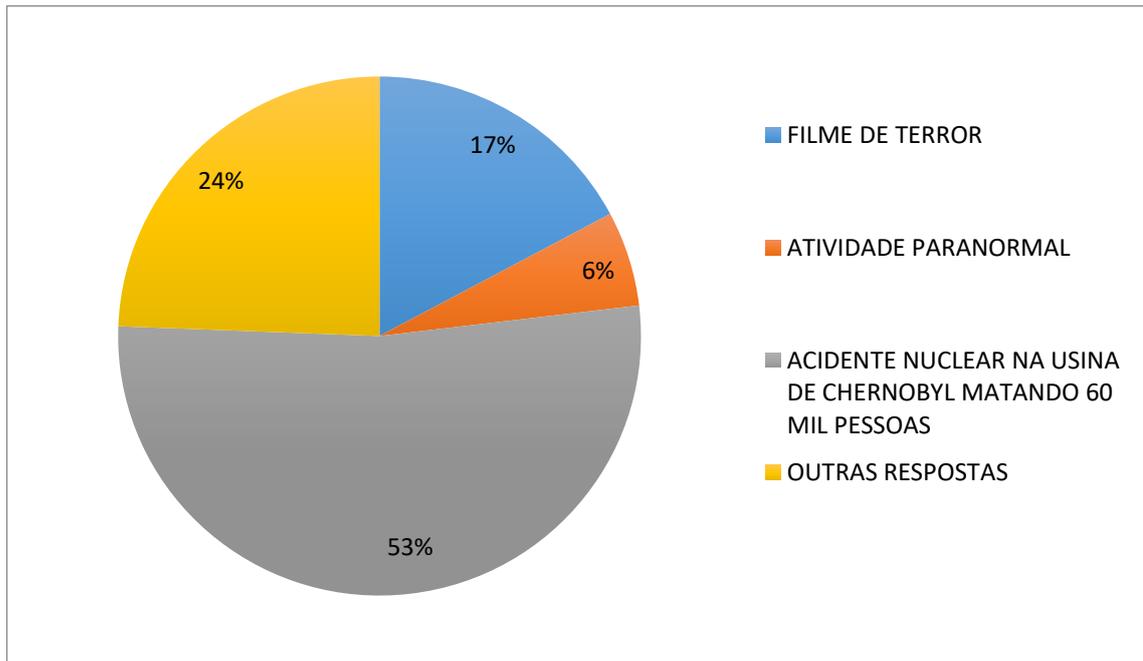


Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados da pesquisa

Examinando as respostas adquiridas na questão estudada, averiguou-se que grande parte dos questionados representaram a imagem do filme a fatos ligados ao atentado as Torres Gêmeas. Essa representação da tragédia real pode estar conectada aos elementos gráficos apresentadas na imagem escolhida, assim como o título do filme que deixam claro sobre qual a tragédia irá tratar seu conteúdo. Outro fato interessante analisado foi à capacidade de recordação das pessoas sobre uma data específica e/ou a recordação de tragédias de mesma magnitude. Isto pode significar o choque que estes indivíduos tiveram com a tragédia ocorrida em outro país, mas igualmente abalador para eles, pois marcaram um dia preciso na vida cotidiana dos questionados.

Ao analisar a décima-quarta pergunta, utilizou-se a imagem do filme Chernobyl, que mostra o poder da radiação traz para o ambiente e a atmosfera sobrenatural que ela deixa no local. Ao verificar as repostas para essa questão, o gráfico 14 mostrou que 53% dos questionados representaram a imagem do filme levando em consideração a tragédia referenciada, 24% apresentaram representações cotidianas individuais, 17% representaram a imagem do filme de acordo com o gênero Terror e 6% representaram a imagem de forma sobrenatural.

Gráfico 14 – Análise do cartaz do filme Chernobyl

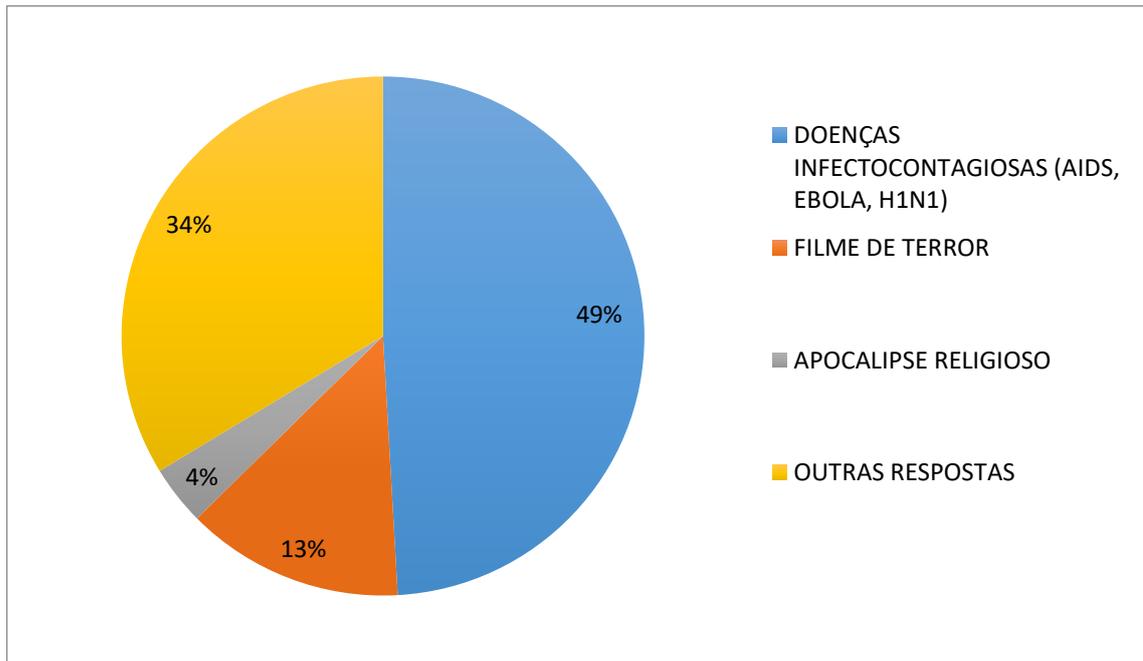


Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados da pesquisa

Verificando as respostas nesta questão, observou-se que parte dos questionados representou a imagem do filme a tragédia de Chernobyl, acidente nuclear na Ucrânia que deixam contaminados até os dias de hoje. Acredita-se que, devido a atualidade do assunto, os indivíduos conseguiram se afastar do teor fictício contido na imagem e interpreta-la conforme a tragédia real referenciada. Os elementos gráficos também podem ter contribuído para esta representação, já que o título do filme e os símbolos de radiação lembram ao acidente nuclear. Outra análise interessante da realidade foi dos 21% dos questionados que representaram a imagem com outras visões como: “Doctor Who”, CD da banda de Rock Iron Maiden, viagens turísticas, péssimo filme, zumbis. Essas representações aleatórias mostram o quanto a representação social está presente dentro do consciente humano e sobressai na forma de referências para descrição de iconográficos.

Na última questão do questionário, utilizou-se o cartaz do filme Epidemia, onde se mostra elementos do filme relacionados com doenças devastadoras. No Gráfico 15, 49% dos questionados fizeram relação da imagem com tragédias voltadas para doenças infectocontagiosas, 34% representaram a imagem a partir de representações cotidianas individuais, 13% associaram a imagem com o filme de gênero Terror e 4% representaram a imagem como um apocalipse religioso.

Gráfico 15 – Análise do cartaz do filme Epidemia



Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados da pesquisa

Visto esses resultados, averiguou-se que grande parte dos questionados representou a imagem do filme conforme a tragédia causada pelas doenças que atacam o ser humano e massacram povos inteiros. O contato com tais doenças causa uma aproximação do indivíduo com informações acerca deste tema e pode leva-lo a representar a imagem do filme conforme a realidade. Os elementos gráficos na imagem, principalmente a imagem de um macaco, associam a doenças, pois a maioria as enfermidades humana vem dos animais, sejam eles os agentes ou os hospedeiros. Assim, fica um pouco mais fácil para os indivíduos não serem levados para o lado da ficção mostrada na imagem. Agora, analisando os elementos escritos na imagem, observa-se o teor espetacular provocado nos assuntos trágicos, que despertam o interesse e curiosidade dos indivíduos. O próprio título do filme “Epidemia” já pode causar certo pânico quando empregado em contextos reais, assim acredita-se que muitas das representações individuais foram voltadas para esse contexto, pois os questionados responderam citando inúmeras doenças como, dengue e febre-amarela. A relação da imagem do filme com a realidade se afirma quando telejornais todos os dias mostram o cotidiano de áreas devastadas por doenças e quanto isso choca os espectadores quanto rende lucros para as produções cinematográficas.

De uma forma geral, o questionário auxiliou para mostrar se e como os indivíduos estão transfigurando a essência da tragédia. Para assim, aplicou-se a média pondera com os resultados obtidos em cada questão do questionário, revelando que 58% dos questionados

representaram a tragédia contida na imagem do filme, através da ficção apresentada e não da tragédia real. Ao todo, 58% dos indivíduos, não representaram a tragédia que foi baseada o filme, eles representaram primeiro a trama ficcionada contada no filme. Os indivíduos associaram a tragédia à trama do filme e não a catástrofe real ocorrida na sociedade que eles vivem.

Desta forma, observa-se que a transfiguração da essência é real e afeta a representação dos indivíduos ao tratarem das tragédias reais. Os indivíduos veem no filme a história produzida pelo diretor do cinema e “esquecem” que vidas ali foram perdidas na tragédia real, que serviu como cenário para os acontecimentos fictícios que entretém os indivíduos. Reapresentar uma realidade gera consequências para os indivíduos. Eles são induzidos a representar os fatos reais, conforme a visão de terceiros. Suas representações sociais são deixadas de lado para dar lugar o entretenimento simulado, impulsionado pela sociedade do espetáculo.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No contexto atual, com as transformações ocorridas nas últimas décadas, decorrentes da globalização da economia e aceleradas, entre outros fatores, pelo aprofundamento do capitalismo e pela introdução e uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), a informação passou a ser reconhecida como elemento de importância central para indivíduos e governos, conforme Abe e Cunha (2011, p. 96). A busca e o acesso a novos conhecimentos atingem os indivíduos interessados em informações rápidas e precisas. Os indivíduos estão mais preocupados em acessar, do que verificar as informações contidas nos suportes informacionais. A necessidade de informação na sociedade atual impossibilita o indivíduo de verificar os conteúdos acessados, mesmo sendo compartilhados, entre os indivíduos, milhares de vezes, todos os dias.

O indivíduo, como ser social, utiliza-se de informações para se manter atualizado dentro da sociedade. A busca pela informação ocorre de várias maneiras, pois ela está contida em objetos, imagens, livros, documentos, site, palcos, salas de cinema, entre outros. Desta maneira, a todo o tempo os indivíduos têm acesso a novas informações, que, no entanto, podem mudar suas maneiras de ver e interpretar o mundo.

Desde os primórdios da civilização, o homem vem representando seu mundo exterior através de imagens e símbolos na tentativa de representar um objeto, uma ideia ou um fato, a fim de, compartilhar suas expectativas com “o outro” em relação ao mundo real. Representar é uma ação cognitiva humana que se utiliza de elementos simbólicos para substituir um objeto, uma ideia ou um fato, com objetivo de compartilhar suas expectativas em relação ao mundo real. Assim, o ato de representar torna algo não familiar, em algo conhecido. As referências internas do indivíduo são fruto de representações antigas, utilizadas para interpretar fatos desconhecidos e estabelecer a comunicação humana.

A comunicação é um fenômeno que envolve troca de informações e se utiliza de sistemas simbólicos como ferramentas desse processo, configurando a interação social, num movimento de influir e ser influenciado. Com o advento tecnológico, o ser humano tornou-se refém desde método de transmitir mensagens, pois o rápido crescimento da tecnologia impactou o indivíduo desta sociedade, obstruindo ou mesmo incapacitando a percepção e representação de determinados acontecimentos cotidianos.

Na sociedade do espetáculo as fontes informacionais contêm informações repletas de Simulacro e espetáculos midiáticos. As imagens são as mais afetadas, por esses fenômenos, uma

vez que, as imagens podem influenciar mais concepção da maioria dos indivíduos, do que os conteúdos escritos. A representação feita pelo usuário, que ao acessar esses conteúdos, podem interferir na sua percepção de mundo. Os dados mostrados no decorrer do trabalho, expõem que as imagens sobre catástrofes são as mais influenciadas, pois despertam interesses e sentimentos nos indivíduos, que serão utilizados, pela mídia, para garantir sua audiência maciça.

A representação trata de colocar alguma coisa no lugar de outra, tal fato gera consequências na representação das informações contidas em documentos imagéticos. O valor da informação depende do significado particular atribuído pelo receptor da informação, e observando estas circunstâncias do ponto de vista midiático, as tragédias ocorridas na sociedade contemporânea, são transformadas em grandes espetáculos como novas formas para representá-los. Ao ocorrerem às tragédias, elas são tratadas como fontes de informações, que possuem o dever de noticiar os eventos. Mas, com o passar do tempo, elas vão recebendo um tratamento diferenciado, onde são representadas a partir de pontos de vistas tendenciosos e mais tarde, como cenário nas histórias fictícias das produções cinematográficas.

Esse novo contato que o indivíduo tem com a tragédia, afeta, diretamente, a forma dele que a representa. O indivíduo é levado a interpretar imagens, contidas nos filmes, através da visão da produção e não mais pelo fato trágico real. Essa representação causa um equívoco nas informações recebidas, pelos indivíduos, e causam consequências no processo de absorver conhecimentos.

No cotidiano da sociedade do espetáculo, o bibliotecário é o agente, ensinado e treinado, para guiar os indivíduos ao acesso de informações verídicas. Entende-se que esses profissionais ocupam o papel central no acesso a informação, pois eles criam condições para que os indivíduos entendam como se pode ser localizada, avaliada, organizada e utilizada essas informações. Desta maneira, este profissional da informação, necessita se despir de crenças, preconceitos e ideias, para poder auxiliar o indivíduo a buscar conteúdos fidedignos, principalmente quando se trata de conteúdos ilustrados.

Nesta perspectiva, o bibliotecário não pode apenas apontar o caminho para o conhecimento, ele deve acompanhar o indivíduo em toda a sua busca informacional. Partindo do pressuposto que o usuário, ao solicitar a ajuda do bibliotecário em uma pesquisa, tenha apenas o conhecimento do fato trágico absorvido pelo filme assistido, ele pode apresentar representações já equivocadas do fato recontado, como mostrado na Discussão dos Resultados deste trabalho. Desse modo, se o bibliotecário apenas mostrar as fontes de informação e deixar o usuário “livre” para buscar as informações sobre o fato trágico, ele estará

contribuindo para que este indivíduo continue perdido, em relação à tragédia não vivenciada por ele. Se o indivíduo tem apenas uma representação daquele fato, como ele, buscando sozinho, terá a consciência de que os conteúdos acessados estão corretos? Mesmo que as fontes sejam confiáveis, os conteúdos apresentados podem não ser, pois podem estar empregados em contextos diferentes do propósito original.

Observando a atuação do bibliotecário no auxílio aos usuários nas pesquisas informacionais, nota-se que muitos apenas apontam a direção para a informação, mas não filtram os conteúdos. Este comportamento do bibliotecário deve mudar, pois o volume informacional encontrado pode ser enorme e a navegação entre links, feitas pelo indivíduo leigo, pode levá-lo a representar as informações, cada vez mais, contestáveis. Assim, o bibliotecário deve estar junto do usuário mostrando e separando os conteúdos simulados e espetacularizados, daqueles úteis para o indivíduo.

À vista disso, o trabalho apresentado indica como ocorre a transfiguração da essência da tragédia perante a sociedade e as maneiras que isso é representado pelos indivíduos. Assim, o presente trabalho tornar-se relevante para a área de Biblioteconomia, pois alerta os profissionais que os conteúdos tratados nas formas de entendimento afetam a representação do indivíduo, influenciados por imagens julgadas reais. “O cinema se constrói numa ilusão de realidade e dá uma pressão tão verdadeira de que estamos vendo a vida como ela é, que às vezes até acreditamos nisso.” (MERTN, 2011, não paginado).

## REFERÊNCIAS

- ABE, V.; CUNHA, M. V. A busca de informação na internet : um estudo do comportamento de bibliotecários e estudantes de ensino médio. **TransInformação**, Campinas (SP), v. 23, n. 2, p. 95-111, maio/ago. 2011. Disponível em: < <http://www.redalyc.org/html/3843/384334887002/>> . Acesso em: 15 nov. 2017.
- ADORO CINEMA. **Vivos**. [20--?]. Disponível em: < <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-38491/>> . Acesso em: 12 jun. 2017.
- \_\_\_\_\_. **Bastardos Inglórios**. 2009. Disponível em: < <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-60208/>> . Acesso em: 12 jun. 2017.
- AGUIAR , A. V. C. de. Informação tecnológica com valor agregado: uma necessidade. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO E BIBLIOTECONOMIA (ENANCIB), 5., 2003, Belo Horizonte. **Anais...** [Belo Horizonte]: ANCIB, [20--]. p. 1-16. Disponível em: < <http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/venancib/paper/viewFile/1893/1034>> . Acesso em: 20 maio 2017.
- ALVARENGA, L. Representação do conhecimento na perspectiva da ciência da informação em tempo e espaço digitais. **Encontros Bibli**: revista eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Florianópolis, n. 15, p. 18-40, 1º sem. 2003. Disponível em: < <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/viewFile/97/5233>>. Acesso em: 15 maio 2017.
- ALVES, M. L. P.; CALEIRO, M. M. Simulacros e simulação: sucesso. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 34., 2011, Recife. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2011, p. 11-14. Disponível em: < <http://www.intercom.org.br/PAPERS/REGIONAIS/SUDESTE2012/resumos/R33-0956-1.pdf>>. Acesso em: 30 set. 2017
- AQUINO, A. O poder das palavras x imagens: o que persuade mais?. **GPGC**, 2013. Conversando. Não paginado. Disponível em: < <https://andreaquinoblog.wordpress.com/2013/06/27/o-poder-das-palavras-x-imagens-o-que-persuade-mais/>>. Acesso em: 15 out. 2017.
- ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução e notas: Ana Maria Valente. 3.ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008. 123 p. Inclui índice.
- BARRETO, A.A. Mudança estrutural no fluxo do conhecimento: a comunicação eletrônica. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 27, n. 2, p. 122-127, maio/ago 1998. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/ci/v27n2/2729803.pdf>>. Acesso em: 13 set. 2017.
- BATISTA, L. **Há 70 anos, japoneses atacavam Pearl Harbor**. 2011. Disponível em: < <http://brasil.estadao.com.br/blogs/arquivo/ha-70-anos-japoneses-atacavam-pearl-harbor/>>. Acesso em: 12 jun. 2017.
- BAUDRILLARD, J. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991. 201 p. Disponível em: < <https://docs.google.com/file/d/0B3obVtpeKSIianlvMDRWOVpFY0E/edit>> . Acesso em: 04 maio 2017.

BOURDIEU, P. **Un art moyen, essai sur les usages sociaux de la photographie**. Paris: Les éditions de Minuit, 1965. 213p.

BUCKLAND, M. K. Information as thing. **Journal of the American Society for Information Science (JASIS)**, New York, v. 45, n. 5, p. 351-360, 1991. Tradução de: Luciane Artêncio. Disponível em: < <http://www.uff.br/ppgci/editais/bucklandcomocoisa.pdf>> . Acesso em: 15 maio 2017.

BURKE, P. **Testemunha ocular**: o uso de imagens como evidência histórica. São Paulo: Ed. Unesp, 2017. 318 p.

CAMPOS, C. J. G. Método de análise de conteúdo: ferramenta para a análise de dados qualitativos no campo da saúde. **Revista Brasileira Enfermagem**. Brasília, v. 57, n. 5, p. 611-614, 2004.

CAPURRO, R. Epistemologia e ciência da informação. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 5., Belo Horizonte, 2003. **Anais...** Belo Horizonte: UFMG, 2003. Disponível em: <[http://www.capurro.de/enancib\\_p.htm](http://www.capurro.de/enancib_p.htm)>. Acesso em: 06 ago. 2017.

CINECLIK. **Relembre filmes baseados em tragédias reais**. [20--?]. Disponível em: < <https://www.cineclick.com.br/galerias/a-furia-da-natureza-relembre-filmes-baseados-em-tragedias-reais#!/item/6>> . Acesso em: 12 jun. 2017.

CINISMO ILUSTRADO. **Mapa mundi trágico**. 2015. Disponível em: < <http://cinismoilustrado.com/post/117609140948/mapamundi-tr%C3%A1gico>>. Acesso em: 15 nov. 2017.

CODATO, H. Cinema e representações sociais: alguns diálogos possíveis. **Verso e Reverso**, São Leopoldo (RS), v. 24, n. 55, p. 47-56, jan./abr. 2010. Disponível em: < <http://www.revistas.unisinos.br/index.php/versoereverso/article/viewFile/44/8>>. Acesso em: 11 nov. 2017.

CORDEIRO, R. I. N. Informação cinematográfica e textual: da geração à interpretação e representação da imagem e texto. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 25, n. 3, p. 461-465, 1996. Disponível em: < [www.brapci.inf.br/\\_repositorio/2010/03/pdf\\_57e5c7f1ec\\_0008788.pdf](http://www.brapci.inf.br/_repositorio/2010/03/pdf_57e5c7f1ec_0008788.pdf)>. Acesso em: 12 out. 2017.

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006. 237 p.

DELIBERALI, G.; SILVEIRA, N. C. Cognição humana e os paradigmas da ciência da informação. **Revista Eletrônica Informação e Cognição**, São Paulo, v. 6, n. 1, p. 55-67, 2007. Disponível em: <<http://www.brapci.inf.br/v/a/5410>>. Acesso em: 13 out. 2017.

EL ACHKAR, A . A cultura do simulacro na sociedade do espetáculo e os novos mecanismos de simulação espetacular. In: CONGRESSO NACIONAL DO CONPEDI, 18., 2009, São Paulo. **Anais...** Florianópolis: Fundação Boiteux, 2009. p. 8154-8168. Disponível em: <

[http://www.publicadireito.com.br/conpedi/manaus/arquivos/anais/sao\\_paulo/2239.pdf](http://www.publicadireito.com.br/conpedi/manaus/arquivos/anais/sao_paulo/2239.pdf) . Acesso em: 21 maio 2017.

FERRÉS, J. **Televisão Subliminar**: socializando através de comunicações despercebidas. Porto Alegre: Artmed, 1998.

FREITAS, N. K.. Representação, simulação, simulacro e imagem na sociedade contemporânea. **Polêmica**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 2, p. 334-340, mar. 2013. Disponível em: < <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/polemica/article/view/6435/4843>>. Acesso em: 03 maio 2017.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6.ed. São Paulo: Atlas, 2016. 200 p.

GOLDKORN, R. Por que notícias trágicas mobilizam tanto?. **Vya Estelar**, 2016. Comportamento. Não paginado. Disponível em: < <http://vyaestelar.uol.com.br/post/6051/por-que-noticias-tragicas-mobilizam-tanto>>. Acesso em: 01 jun. 2017.

GUAZINA, L. O conceito de mídia na comunicação e na ciência política: desafios interdisciplinares. **Revista Debates**, Porto Alegre, v. 1, n. 1, p. 49-64, jul./dez. 2007. Disponível em: < [www.seer.ufrgs.br/debates/article/download/2469/1287](http://www.seer.ufrgs.br/debates/article/download/2469/1287)> . Acesso em: 30 maio 2017.

IANSON , G. M. C. **Os critérios de seleção de notícias**: análise comparativa entre a Folha de S. Paulo e o Jornal Nacional. 2010. 102 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação)– Programa de PósGraduação em Comunicação, Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2010. Orientador: Laan Mendes de Barros. Disponível em: < <https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/02/06-Os-crit%C3%A9rios-de-sele%C3%A7%C3%A3o-de-not%C3%ADcias.pdf>> . Acesso em: 25 maio 2017.

KELLNER, D. A cultura da mídia e o triunfo do espetáculo. **Revista do Programa de Pós-Graduação da Faculdade Cásper Líbero**, Bela Vista, SP, v. 6, ano 6, n. 11, p. 4-15, abr. 2004. Disponível em: < <http://www.cienciasnuevens.com.br/site/wp-content/uploads/2013/07/35932881-A-Cultura-da-midia-e-o-triunfo-do-espetaculo.pdf>> . Acesso em: 25 maio 2017.

KIRKENDOLL, K. [Imagem]. [20--?]. Disponível em: < <https://br.pinterest.com/pin/299067231489870297/>> . Acesso em: 12 jun. 2017.

LAGE, N. **Ideologia e técnica da notícia**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1981. 79 p.

LE COADIC, Y. **A ciência da informação**. 2.ed. Brasília: Briquet de Lemos, 2004. 124 p. Inclui índice. ISBN 85-856-3723-4.

LIMA, V. A. Sete teses sobre mídia e política no Brasil. **Revista USP**, São Paulo, n. 61, p. 48-57, mar./maio 2004. Disponível em: < <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/download/13317/15135>>. Acesso em: 24 out. 2017.

LOPES, S. S. et. al. Mídia e psicanálise: uma tentativa de compreensão dos efeitos da mídia sensacionalista e da motivação e sentido dos espectadores. In: Congresso Internacional de Psicologia (CIPSI), 5., 2012, Paraná. **Anais...** Paraná: UEM, 2012. Não paginado. Disponível

em: < <http://www.eventos.uem.br/index.php/cipsi/2012/paper/view/784/407>> . Acesso em: 01 jun. 2017.

LUIZ ALEXANDRE. **História em cartaz**. 2012. Disponível em: < <http://historiaemcartaz.blogspot.com.br/2012/03/titanic.html>>. Acesso em: 12 jun. 2017.  
MALTA, Renata B. **O espetáculo midiático: da era da informação à sociedade dos sonhos pelos caminhos do fantástico**. 2009. 115 f. Dissertação (Mestrado em Concentração em Comunicação Midiática)– Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Bauru, 2009. Orientador: Adenil Alfeu Domingos. Disponível em: <<https://www.faac.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/Comunicacao/DissertacoesDefendidas/renatamalta.pdf>> . Acesso em: 23 maio 2017.

MASUDA, Y. **A sociedade da informação como sociedade pós-industrial**. Rio de Janeiro: Ed. Rio, 1982. 210 p.

MERTEN, L. C. O que é o cinema? A verdade quantas vezes por segundo?. **Estadão** [online], São Paulo, 2011. Cultura. Não paginado. Disponível em: < <http://cultura.estadao.com.br/blogs/luiz-carlos-merten/o-que-e-o-cinema-a-verdade-quantas-vezes-por-segundo/>>. Acesso em: 15 nov. 2017.

MORAES, A. F.; ARCELLO, E. N. O conhecimento e sua representação. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa (PB), v. 10, n. 2, p. 105-121, 2000. Disponível em: <<http://www.brapci.inf.br/v/a/1183>>.

MOSCOVICI, S. **A representação social da psicanálise**. Tradução: Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1978. 291p.

\_\_\_\_\_. **Representações sociais: investigações em psicologia social**. 5.ed. Petrópolis: Vozes, 2007. 398p.

MOURÃO, M.; MARTINS, H. A cobertura das tragédias e a consequente indignação seletiva. **Carta Capital** [online], 2015. Intervozes. Disponível em: < <https://www.cartacapital.com.br/blogs/intervozes/a-cobertura-das-tragedias-e-a-consequente-indignacao-seletiva-4432.html>>. Acesso em: 03 maio 2017.

MUNHOZ, A. O cinismo da mídia. **Carta Capital** [online], 2015. Sociedade. Disponível em: < <https://www.cartacapital.com.br/sociedade/o-cinismo-da-midia>> . Acesso: 03 out. 2017.

O GLOBO. **Avião caiu nos Andes e sobreviventes precisaram comer os mortos, em 1972**. 2016. Disponível em: < <http://acervo.oglobo.globo.com/fatos-historicos/aviao-caiu-nos-andes-sobreviventes-precisaram-comer-os-mortos-em-1972-11124788>> . Acesso em: 12 jun. 2017.

OLIVER, M. **Como que Hitler morreu?**. 2015. Disponível em: < <http://www.fatosdesconhecidos.com.br/perguntas/como-que-hitler-morreu/>> . Acesso em: 12 jun. 2017.

OLIVEIRA, H. **Como os jornais da época noticiaram eventos históricos**. 2009. Disponível em: < <http://obutecodanet.ig.com.br/index.php/2009/11/03/como-os-jornais-da-epoca-noticiaram-eventos-historicos/>> . Acesso em: 12 jun. 2017.

OVED, M.C. Environmentalist used “mind bombs” to create change. **TheStar.com** [online], Toronto (CAN), 2015. GTA. Disponível em: < <https://www.thestar.com/news/gta/2015/04/03/environmentalist-used-mind-bombs-to-create-change.html>>. Acesso em: 21 out. 2017.

QUEBRANDO O TABU. [Imagem]. 2017. Postagem. Disponível em: < <https://www.facebook.com/quebrandootabu/photos/a.177940715595657.45589.165205036869225/1431213886934994/?type=3&theater>> . Acesso em: 11 abr. 2107.

QUEIROZ, E. F. Terror e Compaixão. **Psychê**, São Paulo, n. 13, p. 25-31, jan./jun. 2004. Disponível em< <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psyche/v8n13/v8n13a03.pdf>>. Acesso em: 10 maio 2017.

REIS, S.L. A.; BELLINI, M. Representações sociais: teoria, procedimentos metodológicos e educação ambiental. **Acta Scientiarum: Human and Social Sciences**. Maringá (PR), v. 33, n. 2, p. 149-159, 2011. Disponível em: < <http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciHumanSocSci/article/view/10256>>. Acesso em: 30 set 2017.

SALGADO, L. **Exclusivo**: confira o cartaz nacional de Terremoto - A falha de San Andreas. 2015. Disponível em: < <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-112807/>> . Acesso em: 12 jun. 2017.

SANTOS, P. L. V. A. da C.; CARVALHO, A. M. G. de. Sociedade da informação: avanços e retrocessos no acesso e no uso da informação. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa (PB), v.19, n.1, p. 45-55, jan./abr. 2009. Disponível em: < <http://www.ies.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/viewFile/1782/2687>>. Acesso em: 03 maio 2017.

SAPOMAG. **Pearl Harbor**. [2001]. Disponível em: < <http://mag.sapo.pt/cinema/filmes/pearl-harbor>> . Acesso em: 12 jun. 2017.

SÍLBERMAN, S.; LIRA, L. **Médios de comunicación y violencia**. México: Instituto Mexicano de Psiquiatria – Fundo de Cultura Econômica. 2000. Não paginado.

SONTAG, S. **Diante da dor dos outros**. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2003. 349 p.

SPINK, M. J. P. O conceito de representação social na abordagem psicossocial. **Cad. Saúde Públ.**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 3, p. 300-308, jul./set. 1993. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/csp/v9n3/17.pdf>> . Acesso em: 20 maio 2017.

XAVIER, I. O olhar e a cena: melodrama, Hollywood, cinema novo, Nelson Rodrigues. São Paulo, **Cosac & Naify**, p. 384, 2003. Resenha de: MOTA, S. **Tempo Social**, São Paulo, v. 16, n.1, p. 333-336, jun. 2004. Disponível em: < <https://www.revistas.usp.br/ts/article/viewFile/12430/14207>>. Acesso em: 17 out. 2017

## APÊNDICE A – Questionário de pesquisa

Apresentação:

Olá, muito prazer!

Meu nome é Stella Stellet e sou aluna do 8º período da graduação em Biblioteconomia e Gestão de Unidade de Informação da UFRJ.

Atualmente, estou desenvolvendo uma pesquisa nas áreas de Representação Temática e Cinema, e para isso preciso da sua ajuda.

Elaborei este questionário a fim de obter resultados para a minha pesquisa e através das perguntas abaixo, irei coletar informações de acordo com cada resposta, que serão transformadas em dados estatísticos e apresentados junto à minha pesquisa teórica.

E como você pode me ajudar? É fácil! Observe as imagens abaixo e de forma sincera, assinale a primeira lembrança que você obteve. Não pense muito sobre o assunto!!

Vale ressaltar que não há respostas certas ou erradas e que cada respostas será anônima.

Agradeço, desde já, sua atenção e valiosa colaboração!!!

Então, vamos lá!

**Endereço de e-mail:** \_\_\_\_\_

**Idade:**

15 – 25 anos  26 – 35 anos  36 – 45 anos  46 – 55 anos  mais de 60 anos

**Nacionalidade:** \_\_\_\_\_

**Gênero:**

Masculino  Feminino  Outro

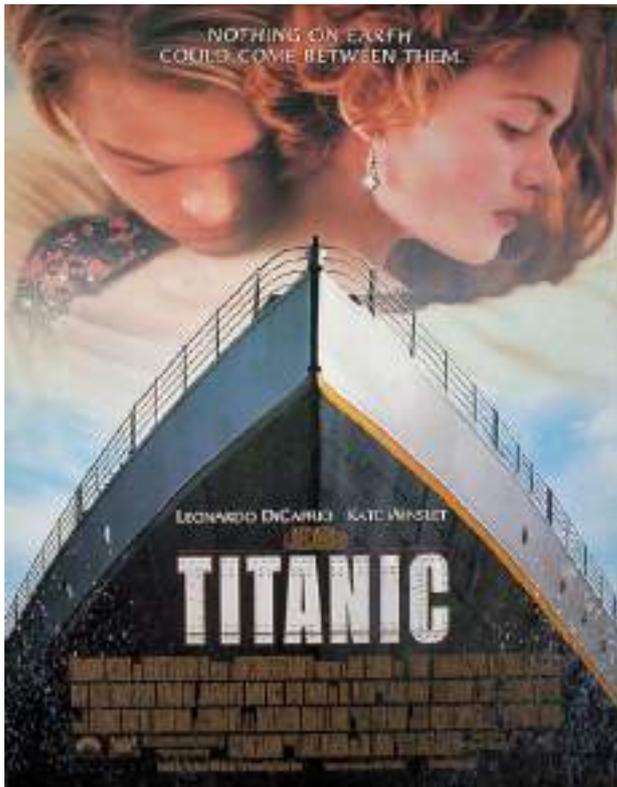
**Escolaridade:**

Concluído/Cursando Ensino Médio  Concluído/Cursando Ensino Superior  Concluído/Cursando Especialização  Concluído/Cursando Especialização Mestrado e/ou Doutorado

**Interesse pessoal:** Quantas vezes você vai ao cinema durante o ano?

Sempre  Às vezes  Raramente

1- O que você pensa quando vê essa imagem?



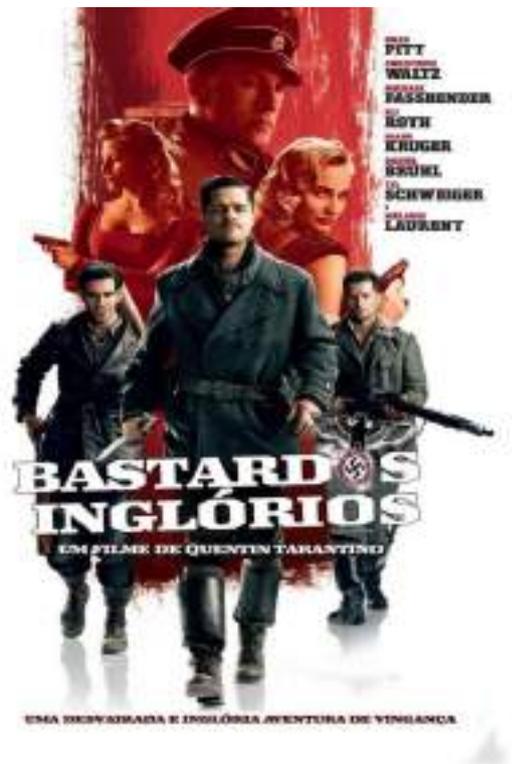
ROMANCE ENTRE JACK E ROSE

NAUFRÁGIO COM MORTE DE 1.500 PESSOAS

OSCAR

Outros: \_\_\_\_\_

2- Esta imagem te lembra de...



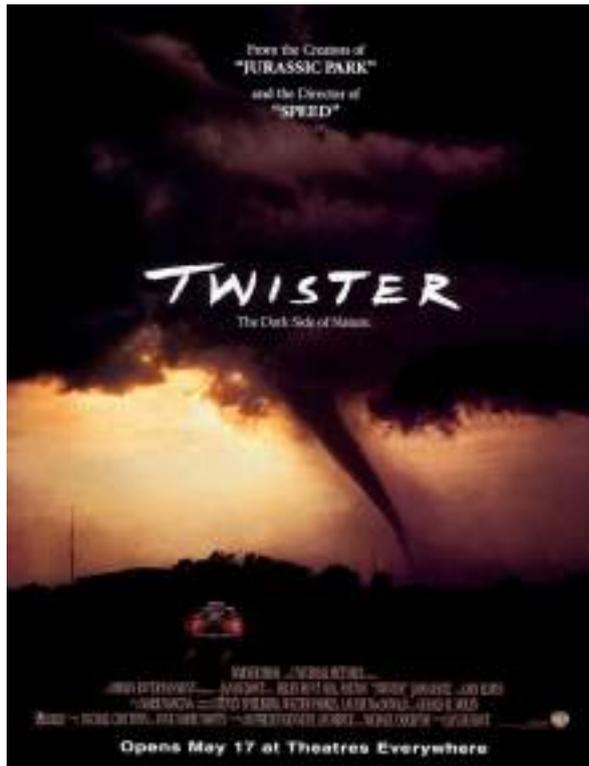
NAZISMO, HOLOCAUSTO, HITLER

BRAD PITT

QUENTIN TARANTINO

Outro: \_\_\_\_\_

3- E esta aqui?



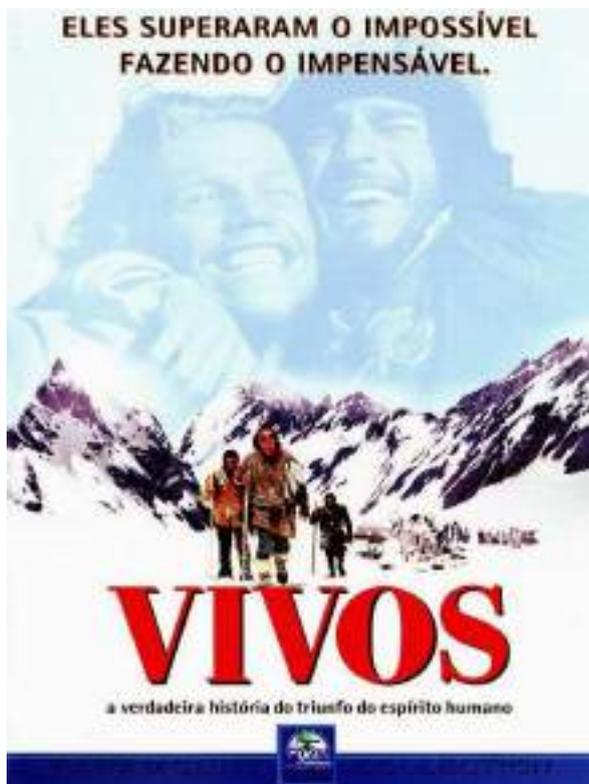
CENA ICÔNICA DA VACA

CAÇADORES DE  
CICLONE

FURACÃO KATRINA /  
DESTRUIÇÃO DO CARIBE /  
DESTRUIÇÃO DA FLÓRIDA

Outro: \_\_\_\_\_

4- O que você pensou quando viu este cartaz?



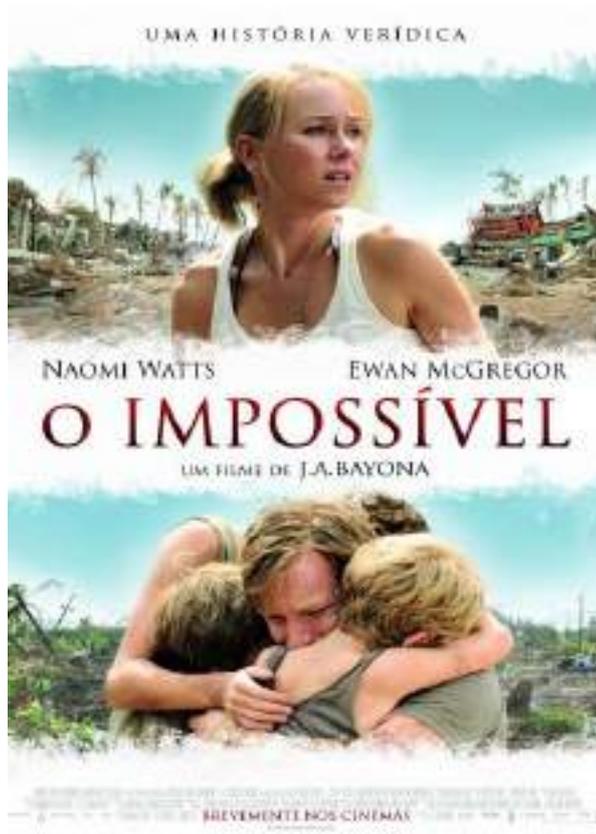
ANTROPOFAGIA  
(CANIBALISMO)

CORDILHEIRA DOS  
ANDES

DESASTRE AÉREO DA  
EQUIPE DE RUGBY DO  
URUGUAI

Outro: \_\_\_\_\_

5- Sua primeira lembrança olhando esta imagem foi...



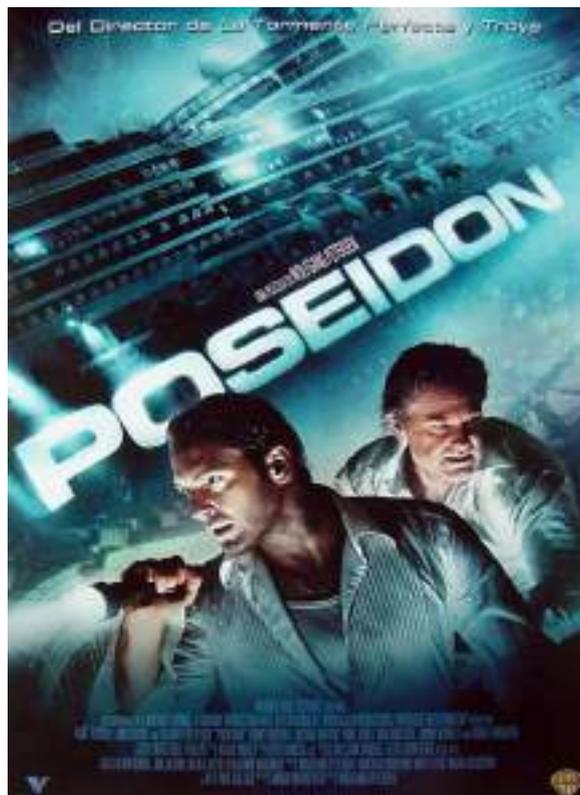
VIAGEM EM FAMÍLIA

TSUNAMI NO OCEANO ÍNDICO, CAUSANDO A MORTE DE 230 MIL PESSOAS EM 14 PAÍSES

PONTOS TURÍSTICOS DA TAILÂNDIA

Outro: \_\_\_\_\_

6- E esta imagem te lembrou...



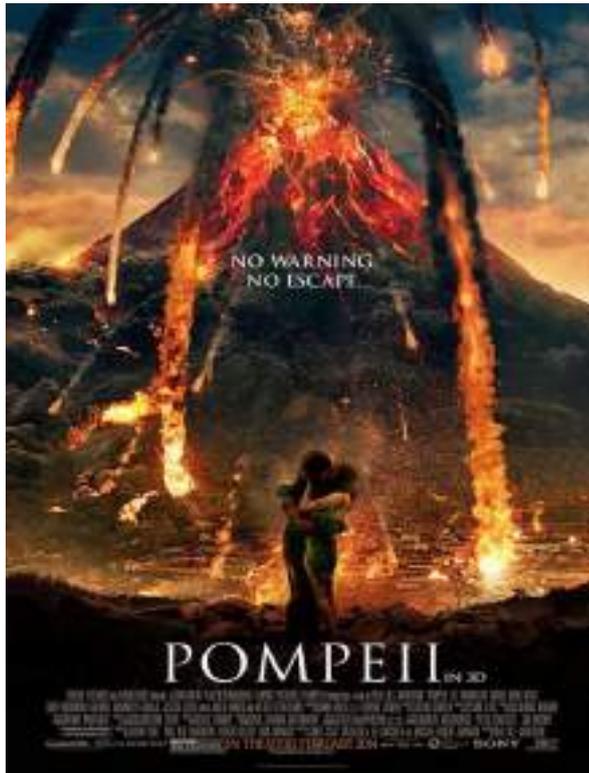
REMAKE DO FILME "O DESTINO DE POSEIDON"

RMS QUEEN MARY / TRANSATLÂNTICO

MAREMOTO QUE CAUSOU A MORTE DE 16.082 MIL SOLDADOS NORTE-AMERICANOS NA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Outro: \_\_\_\_\_

7- E este aqui?



ROMANCE ENTRE UMA PRINCESA E UM PLEBEU

ERUPÇÃO DO MONTE VESÚVIO / DESTRUIÇÃO DA CIDADE DE POMPÉIA, DEIXANDO 18 MIL VÍTIMAS FATAIS (80% DA POPULAÇÃO)

PONTO TURÍSTICO DA CIDADE DE NÁPOLES, NA ITÁLIA

Outro: \_\_\_\_\_

8- O que você lembra quando observa esta imagem?



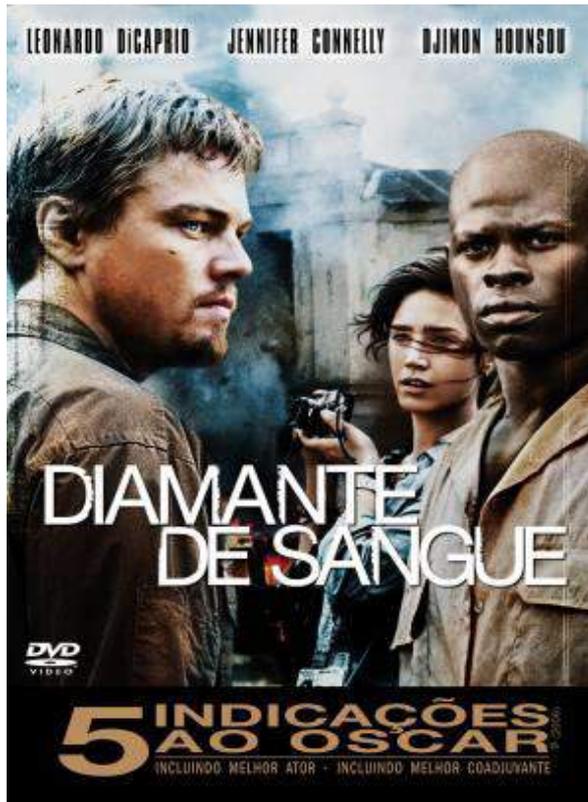
ANTIGA SOCIEDADE SULISTA ESCRAVOCRATA DOS EUA NO SÉCULO XIX

RESGATE DA MULHER AMADA

PREMIAÇÕES DO CINEMA / ATORES

Outro: \_\_\_\_\_

9- E essa outra imagem?



EXTRAÇÃO DE DIAMANTES EM SERRA LEOA, CAUSANDO A MORTE DE 2 MILHÕES DE PESSOAS

GRANDES PREMIAÇÕES DO CINEMA

CONFECÇÃO DE JÓIAS

Outro: \_\_\_\_\_

10- E este cartaz? O que você lembra ao vê-lo?



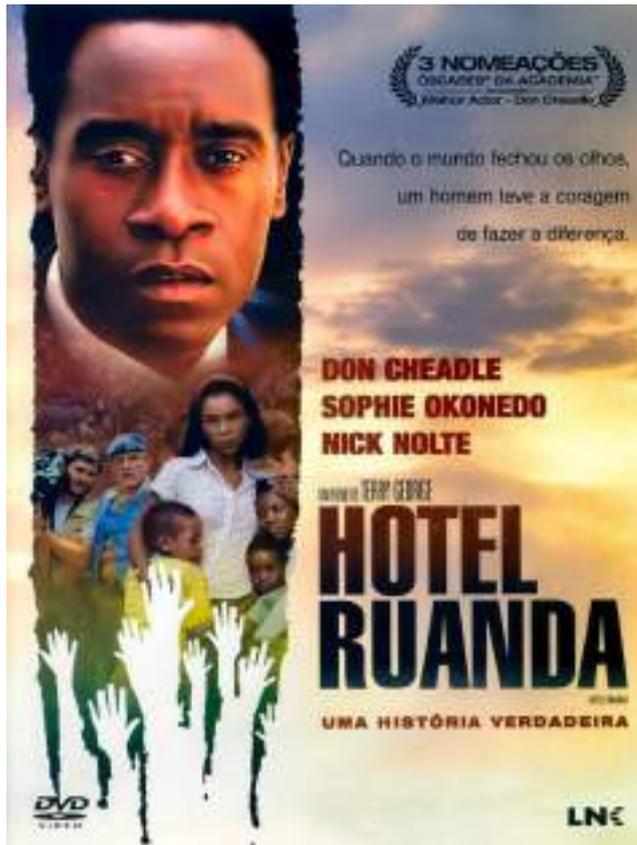
CHICO XAVIER, AUTOR DO LIVRO "SOMOS SEIS"

PRIMEIRO FILME DE TEMÁTICA ESPÍRITA PRODUZIDO NO BRASIL

INCÊNDIO NO PRÉDIO JOELMA, EM SÃO PAULO, DEIXANDO 191 VÍTIMAS FATAIS E 300 FERIDOS

Outro: \_\_\_\_\_

11- O que você pensou quando viu este cartaz?



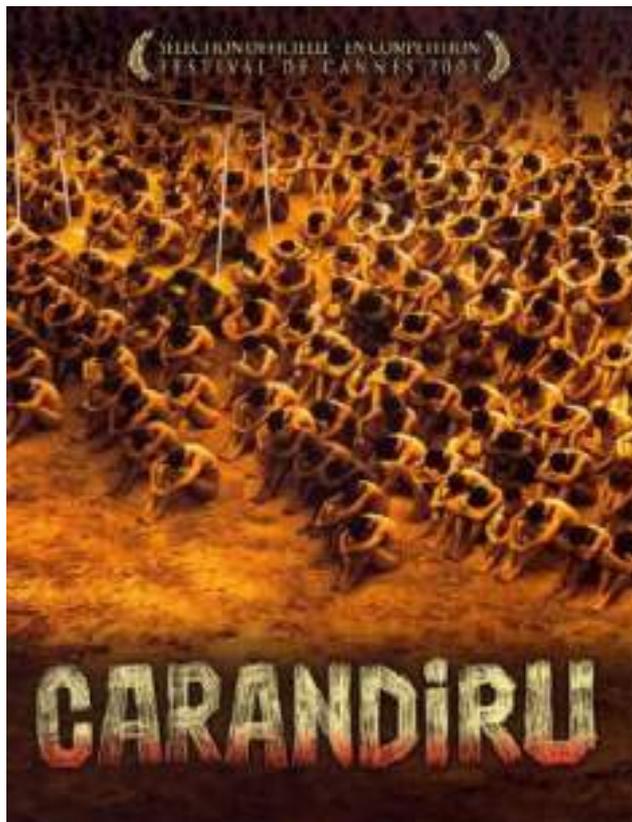
ATOR DO FILME "HOMEM DE FERRO"

GUERRAS ÉTNICAS-RELIGIOSAS NA ÁFRICA, DEIXANDO 800 MIL MORTES EM CEM DIAS

HOTEL 5 ESTRELAS NA CIDADE DE KIGALI, CAPITAL DE RUANDA

Outro: \_\_\_\_\_

12- E esta imagem? O que te faz lembrar?



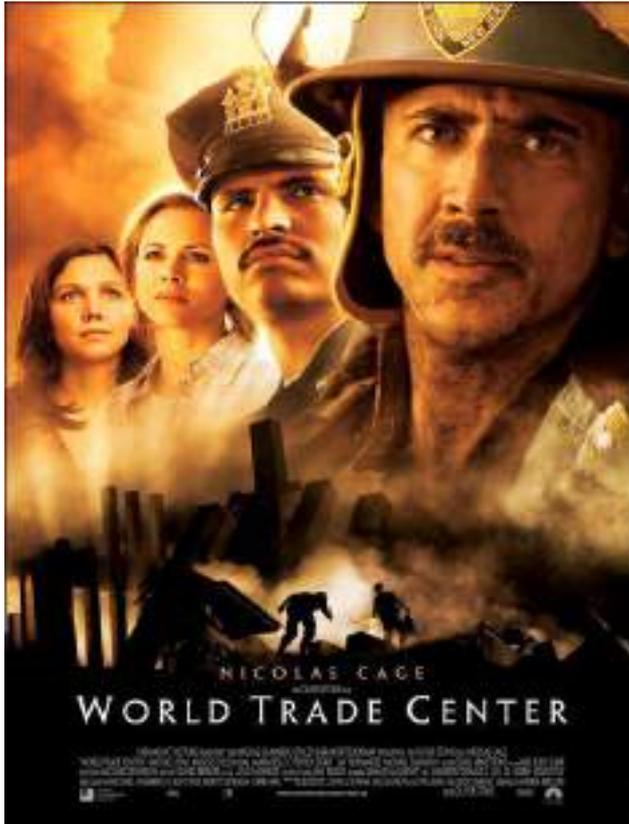
PREVENÇÃO AO HIV

MAIOR PRESIDIO DA AMÉRICA LATINA

REBELIÃO PENITENCIÁRIA SEGUIDA DA EXECUÇÃO DE 111 PRESOS, POR POLICIAIS

Outro: \_\_\_\_\_

13- E aqui?



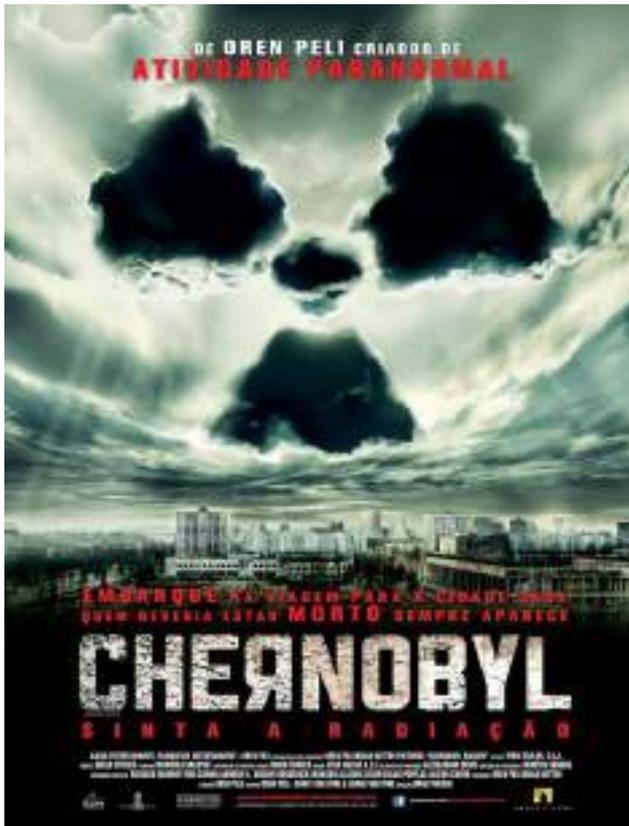
ISLAMISMO

LEMBRANÇAS SOBRE O QUE VOCÊ ESTAVA FAZENDO NO DIA 11 DE SETEMBRO

3 MIL MORTOS E 4 AVIÕES SEQUESTRADOS / OSAMA BIN LADEN / ATENTADO TERRORISTA

Outro: \_\_\_\_\_

14- Ao ver esta imagem você pensou em:



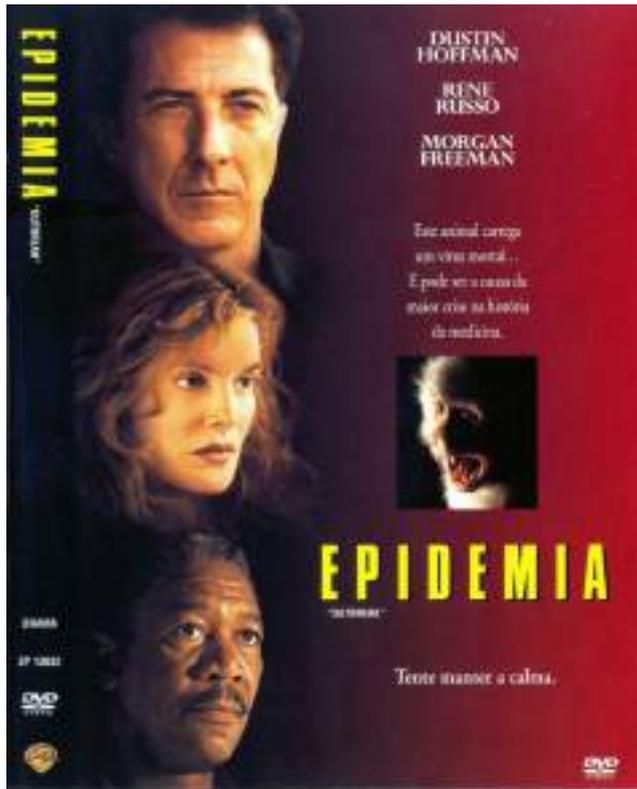
FILME DE TERROR

ATIVIDADE PARANORMAL

ACIDENTE NUCLEAR NA USINA DE CHERNOBYL MATANDO 10 MIL PESSOAS

Outro: \_\_\_\_\_

15- Por último, o que esta faz você lembrar?



DOENÇAS INFECTO-CONTAGIOSAS (AIDS, EBOLA, H1N1)

FILME DE TERROR

APOCALIPSE RELIGIOSO

Outro: \_\_\_\_\_

Obrigada pela participação!