

EDITORIAL

A relação entre as indústrias do entretenimento e as dinâmicas políticas constituem um contexto de fundamental importância para o campo da Comunicação. A articulação entre esses dois polos, que já era suficientemente complexa, apresenta desdobramentos contemporâneos que atingem os cenários onde ela é encontrada, levando a saltos que implicam em atributos de novas ordens. É imprescindível citar o nascimento e subsequentes metamorfoses da cultura digital, que atualmente se vê cercada pelas influências inescapáveis das *big techs* e suas plataformas e redes. E não apenas isso: enxerga-se mudanças nos contextos produtivos que implicam, por exemplo, em diferentes dinâmicas de trabalho no universo do entretenimento. Ao mesmo tempo, geram novas questões de entendimentos associados aos elementos narrativos e expressivos que compõem o ecossistema midiático da cultura *pop* e das imagens, vídeos e sons que circulam digitalmente. Tais perturbações levam à necessidade de se realizar investigações a respeito, 1) das pressões exercidas em diferentes ambientes de vivência social, tanto de trabalhadores quanto de consumidores; 2) das estratégias de resistência desenvolvidas por essas comunidades; 3) das novas (ou antigas) fisionomias de personagens, histórias e símbolos que trafegam pelo imaginário do entretenimento contemporâneo; 4) das dinâmicas de gênero, raça, sexualidade e territorialidade que circundam tanto elementos ficcionais quanto personalidades e situações não-ficcionais.

Nessa direção, a Revista Culturas Midiáticas publica, em dezembro de 2023, o dossiê temático “Política e Entretenimento: Dimensões Culturais, Produtivas e Estéticas”, que materializa o objetivo de reunir resultados de pesquisa que examinem a conjuntura tecida pela associação entre cultura *pop* – sobretudo jogos, filmes, música e conteúdo *online* – e as nuances ideológicas, representacionais e sociais que condicionam a concepção e o consumo desses produtos de entretenimento. No artigo de abertura do dossiê, “Escuta, atenção e vigilância: a influência da Ideologia Californiana na música”, Thiago Menini e Vinícius Andrade Pereira realizam uma correlação entre práticas de criação e consumo da música e as características da ideologia californiana. A partir dessa articulação, demonstram um lado pouco abordado sobre o tema: a popularização de ferramentas de criação, sobretudo digitais, que leva à democratização, também provoca a fragmentação e a individualização das comunidades criadoras. Em seguida, o artigo

“Performance e linchamento midiático na música pop”, de Thiago Soares e Lívia Pereira, analisa comentários em redes sociais motivados por um evento midiático protagonizado pela cantora Pablio Vittar. Além de conotações homofóbicas e transfóbicas, a investigação demonstra como as disputas em torno da questão aglutinaram elementos políticos de exaltação do patriotismo e de tropos ideológicos da extrema direita em um processo associativo que incorpora a performance da cantora ao entendimento de um cenário de guerra cultural.

O terceiro trabalho, “Porque choras, jogador? A luta por representatividade nas campanhas contra o assédio de mulheres nos jogos digitais”, de Diego Amaral, Natalia C. Moura Ferreira e Jhonnatan Oliveira dos Santos, discorre sobre a questão da representatividade e da luta contra a misoginia nas comunidades de jogadoras de videogame. Para tanto, estabelecem uma correlação entre os eventos do *Gamergate* (campanha de assédio e discurso de ódio com traços misóginos e racistas ambientada no contexto *gamer*, ocorrida na segunda metade dos anos 2010) e campanhas contra assédio lideradas por mulheres brasileiras atuantes na comunidade *gamer* local. Já o artigo “Viver para trabalhar: O realismo capitalista de Ruptura (2022)”, com autoria de Bruno Demaria Ignácio Brum, interpreta a série da Apple TV, *Ruptura*, sob o ponto de vista das representações do trabalho e dos trabalhadores. O autor aborda a questão sob duas vias complementares: por um lado, analisa a alegoria arquitetada pela série, e como ela narra a condição laboral como processo de colonização, por parte do capital, da psicologia e subjetividade humanas; por outro, discute as possibilidades e os limites críticos dessa alegoria, diante do contexto produtivo da indústria em que ela se insere.

“HARLEY FUCKING QUINN: Representatividade e diversidade feminina em *Birds of Prey*”, de Yuri Garcia e Ellen Alves Lima, aborda a representação da personagem Harley Quinn no filme *Birds of Prey* (2020), que sintetiza a busca, por parte da indústria, de avançar para novos caminhos da representação feminina. Considera os elementos narrativos que marcam a representação contra-hegemônica da heroína feminina sem deixar de levar em conta as características específicas do cinema comercial e seus atributos. As pesquisadoras Fernanda Carrera e Flávia Fontes, de “Que corpo é esse? Analisando as narrativas e as performances midiáticas fabricadas em torno de Jojo Todynho”, tomam como objeto a presença *online* de Jojo Todynho, investigando os vieses presentes na forma como sua atuação é interpretada, apropriada e repercutida

mediaticamente. Para as autoras, a presença em eventos de moda e a relevância midiática contrastam com as representações da cantora que tendem a ser carregadas com estereótipos de agressividade (em relação ao seu comportamento) ou de exotismo (em relação ao seu corpo).

As pesquisadoras Jennifer Santos e Nara Scabin, em “Vozes periféricas em diálogo: política e utopia no podcast Mano a Mano”, analisam o *podcast* Mano a Mano, especificamente o episódio em que Mano Brown entrevista o vereador de São Paulo-SP, Fernando Holiday. As autoras evidenciam os embates e sobreposições discursivas dos dois homens negros, chamando atenção para o formato dialógico e como isso fazem circular questões sociopolíticas. Ariane Holzbach e Jahnavi Devi, no trabalho “Madrastas Diabólicas nas Animações Infantis: Uma Representação Problemática”, tratam da questão da representação da maternidade nos filmes da Disney. O estudo explora as camadas discursivas contidas nas narrativas das animações, de modo a demonstrar como as dinâmicas de seus roteiros utilizam a figura das madrastas e da maternidade como subterfúgio retórico, contribuindo para estereótipos e estigmatizações.

Os pesquisadores Emmanoel Ferreira e André Bottino, em “Marcadores culturais em MMORPGs: uma análise de Final Fantasy XIV”, elaboram uma discussão sobre o surgimento dos fenômenos culturais em MMORPGs (jogos *online* com milhares de jogadores simultâneos). Os pesquisadores abordam as tensões e conexões entre os usos projetados pelas empresas e os contornos subversivos das apropriações imprevisíveis executadas pela comunidade. O trabalho “O problema do modelo heroico-totalitário em Bioshock Infinite e seus DLCs: um estudo de caso sobre Daisy Fitzroy”, assinado por Renato Razzino Enica e Leonardo Reitano, analisa a personagem do título e a estrutura narrativa do jogo. A partir deste objeto, os autores discutem a possível adesão de um formato da narrativa mítica do herói a ideários totalitários, propondo arquiteturas dramáticas alternativas, que melhor se associam à temática anti-autoritarismo proposta pelos criadores.

O dossiê se encerra com o artigo “Por trás das Livestreams: O trabalho fora das câmeras das streams de jogos” de Mark Johnson, professor da Universidade de Sydney, sobre o trabalho por trás das câmeras de *streamers* de jogos, pessoas que fazem transmissão ao vivo de *games* em plataformas como Twitch e Youtube. O pesquisador aborda o tempo e esforço para programar, equipar e planejar *lives*, analisando a

precariedade e os atributos desse tipo de trabalho. O artigo ainda chama atenção para a necessidade de investigar as dinâmicas de produção que ocorrem por trás das telas, um esforço, segundo o autor, pouco contemplado pelo campo dos estudos de jogos. O texto é uma tradução do artigo “Behind the Streams: The Off-Camera Labour of Game Live Streaming”, publicado originalmente em 2021, no periódico *Games and Culture*.

Encerramos este editorial desejando boa leitura, aproveitando para agradecer aos autores que submeteram suas pesquisas, aos pareceristas que se detiveram sobre os manuscritos e à equipe editorial que colaborou com a Revista Culturas Midiáticas. Esperamos que a discussão contida neste volume seja frutífera e contribua para a compreensão das relações cada vez mais intrínsecas e complexas dentre os diversos formatos midiáticos do entretenimento e o cenário político-ideológico contemporâneo.

**ALESSANDRA MAIA (FGV-ECMI), JOSÉ MESSIAS (UFMA) E
IVAN MUSSA (UFPB)**

EDITORES DO DOSSIÊ