

# A CRÍTICA CINEMATOGRAFICA NA INTERNET: ESTUDO DE CASO “PORTAL JOVEM NERD”.

## Resumo

Este artigo busca fazer uma análise da crítica cinematográfica na internet partir do canal no YouTube e website do Jovem Nerd, identificando as Matrizes Culturais e os elementos da mediação entre Matrizes Culturais e Competências de Recepção/Consumo, denominado por Martín-Barbero como sociabilidade, a ritualidade que medeia as Competências de Recepção/Consumo e os Formatos Industriais, e a tecnicidade que medeia os Formatos Industriais e as Lógicas de Produção. Trazendo considerações sobre a crítica cinematográfica na internet do qual um espectador/crítico com pouca ou nenhuma formação pode ter a mesma ou maior credibilidade frente a crítica cinematográfica tradicional. Envolvendo assim processos cultura que submerge disputas de valor e de sentido em que abarca a relação entre cultura e tecnologia, tendo como objeto o canal do Youtube Jovem Nerd e o seu Website através da matriz cultural discutida por Jesús Martín-Barbero através das competências de recepção/consumo e lógicas de produção. A escolha do portal Jovem Nerd torna-se própria pelo caráter em que ele assume principalmente por ser um portal de notícias e entretenimento de grande abrangência que contém podcasts e videocasts com produtos direcionados para o mundo nerd, sendo criado em 2002 no formato de blog. No qual chega à conclusão que o objetivo maior do Jovem Nerd não é ter credibilidade quanto à crítica cinematográfica, e sim informar, onde com a reconfiguração da crítica na internet utilizando a tecnologia, como o uso de efeitos especiais, memes e cosplay por exemplo, para fortalecer uma identidade nerd, criando assim uma relação de partilha.

**Palavras-chave:** crítica cinematográfica, matriz cultural, tecnologia.

**Abstract:** This article seeks to analyze film criticism on the Internet from the YouTube channel and Jovem Nerd website, identifying the Cultural Matrices and the elements of mediation between Cultural Matrices and Reception / Consumption Skills, called by Martín-Barbero as sociability. , the ritual that mediates Reception / Consumption Skills and Industrial Formats, and the technicality that mediates Industrial Formats and Production Logics. Bringing about film criticism on the internet from which a viewer / critic with little or no training may have the same or greater credibility compared to traditional film criticism. Involving thus culture processes that submerge disputes of value and meaning that embraces the relationship between culture and technology, having as its object the Youtube channel Jovem Nerd and his Website through the cultural matrix discussed by Jesús Martín-Barbero through the reception skills / consumption and production logics. The choice of the Jovem Nerd portal becomes one of its own due to its character as it is a wide-ranging news and entertainment portal that contains podcasts and videocasts with products aimed at the nerd world, being created in 2002 in blog format. In which it comes to the conclusion that the Jovem Nerd main goal is not to have credibility in film criticism, but to inform, where with the reconfiguration of criticism on the internet using technology, such as the use of special effects, memes and cosplay for example, to strengthen a geeky identity, thus creating a sharing relationship.

**Jônatas de Sousa Silva Pereira** (Autor)  
Vínculo Institucional: UFBA -  
UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

**Vanessa Avelar Barreto** (Autor)  
Vínculo Institucional: UFBA -  
UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Submetido em SET/2020.  
Aceito em OUT/2021.  
Revisado em OUT/2022.  
Publicado em NOV/2022.

## 1. INTRODUÇÃO

A crítica cinematográfica com a sua inserção na internet ganhou uma dimensão em que um espectador mais leigo pode ter o mesmo peso de opinião que um crítico de cinema. O estigma de um espectador diferenciado (o crítico) conhecedor das técnicas e linguagens de um produto cinematográfico divide espaço para uma opinião carregada de paixão, impressões e gostos pessoais acompanhado do campo simbólico que é o *nerd* angariando, assim autoridade jovial; do qual há um processo cultural que envolve disputas de valor e de sentido em que abarca a relação entre cultura e tecnologia. Sendo assim, o objetivo do artigo é fazer uma análise da crítica cinematográfica na internet partir do canal no YouTube e website do Jovem Nerd, identificando as Matrizes Culturais e os elementos da mediação entre Matrizes Culturais e Competências de Recepção/Consumo, denominado por Martín-Barbero como sociabilidade, a ritualidade que medeia as Competências de Recepção/Consumo e os Formatos Industriais, e a tecnicidade que medeia os Formatos Industriais e as Lógicas de Produção.

## 2. OS CONCEITOS DE MEDIAÇÕES DE MARTÍN-BARBERO IDENTIFICADOS NO JOVEM NERD.

A partir do mapa das mediações de Martín-Barbero (1997), é possível compreender melhor como se dão as relações da tríade “comunicação, cultura e política”, onde há dois eixos: o diacrônico (Matrizes Culturais e Formatos Industriais) e sincrônico (Lógicas de Produção e Competências de Recepção ou Consumo), onde “as mediações são os lugares que estão entre a produção e a recepção (...) em que a cultura cotidiana se concretiza”. (WOTTRICH; SILVA; RONSINI, 2009).

Para tanto, em *De los medios a las prácticas* (1990), Martín-Barbero sugere que as mediações sejam transformadas em dimensões. Dessa forma, segundo Wottrich; Silva; Ronsini (2009):

A sociabilidade refere-se à interação social permeada pelas constantes negociações do indivíduo com o poder e com as instituições. “A ritualidade relaciona-se com as rotinas do trabalho imbricados com a produção cultural. Já a tecnicidade refere-se às características do próprio meio.

A escolha do portal Jovem Nerd torna-se própria pelo caráter em que ele assume principalmente por ser um portal de notícias e entretenimento de grande abrangência. Contém *podcasts* e *videocasts* com produtos direcionados para o mundo *nerd*, sendo criado em 2002 no formato de blog. Conforme descrição no canal do YouTube, onde possui 1.910.110 inscritos, o Jovem Nerd aborda os temas relacionados à “Cinema, Quadrinhos, Séries, Games, Internet e Tecnologia”. Um dos temas mais divertidos é o que traz o slogan “*O mundo pop vira piada no Jovem Nerd*”.

## 2.1 A sociabilidade e o mundo *nerd*.

Entendemos a sociabilidade como a relação entre sujeitos através da comunicação e práticas sociais. Para Jacks e Piedras (2008, apud WOTTRICH; SILVA; RONSINI, 2009), “A sociabilidade é a mediação que relaciona as Matrizes Culturais e as Competências de Recepção e Consumo. Essa mediação diz respeito às relações cotidianas nas quais se baseiam as diversas formas de interação dos sujeitos e a constituição de suas identidades”. O Jovem Nerd, como o próprio nome diz, se identifica com os *nerds*. Para entender melhor o mundo *nerd*, faz-se necessário recorrer ao seu significado, apesar do termo norteamericano ter a sua origem incerta com muitas versões no sistema de pesquisa da internet.

*"Nerds* dedicam-se a várias mídias simultâneas, histórias simultâneas e estão atentos aos diversos gêneros. Um *nerd* é dominador não apenas de um assunto, mas vários conectados à cultura pop. Eles se concentram em universos, não se prende a personalidades. As sagas, gêneros de filmes e séries, grandes obras com universos literários, tecnologia e até mesmo jogos em geral. Por estar amplamente conectado a diversos elementos, o *nerd* está no topo de todas as definições possíveis para os amantes dos cinemas, das séries de televisão, dos games, da tecnologia, da literatura, por aí vai. E ainda pode ser uma pessoa completamente inteligente que, muitas vezes, nem precisa se dedicar aos estudos para isso." (O Super Nerd, CK).

Os usos coletivos da comunicação ao se identificarem como *nerds*, ancorados na cultura pop, na tecnologia e na própria linguagem *nerd* cria uma experiência social dos sujeitos, que são ativadas nos intercâmbios sociais, misturando-se com as novas experiências e novos movimentos dos quais estão contidos no *Jovem Nerd* e na sua relação entre o seu formato e a relação com seu público que envolve vínculos entre essas matrizes.

## **2.2 A ritualidade e as experiências cotidianas.**

Podemos considerar o consumo de bens culturais como um sistema de rituais, onde se configura as experiências cotidianas do indivíduo. “Entre as Competências de Recepção e Consumo e os Formatos Industriais está a ritualidade. Ela se refere à forma como o produto midiático é consumido, dando conta dos diferentes usos sociais que os receptores fazem dos meios e dos seus diversos trajetos de leitura”. (WOTTRICH; SILVA; RONSINI, 2009).

O Jovem Nerd possui diversos programas e produtos. São eles: NerdCast; NerdOffice; NerdPlayer; NC Stories; Nerdologia; NerdVlog 360; Sr. K; Nerdtour; NerdNews e NerdStore. Cada programa/produto tem um dia específico da semana para ser veiculado, gerando no consumidor uma expectativa e certeza de que em tal dia novo conteúdo será disponibilizado, gerando assim uma ritualidade no consumo.

Segundo o Mídia Kit 2017, disponível no website do Jovem Nerd, 85% do público é do sexo masculino; sendo 58% com faixa etária entre 18 a 25 anos; e o local de acesso é em casa (34%), no trabalho (15%), e na faculdade (11%). Tais dados são importantes para a identificação do perfil do indivíduo que acompanha o canal, bem como construção de mais conteúdo específico, direcionado para aquele público que pode se tornar mais assíduo e ‘fidelizado’ a cada semana.

## **2.3 A tecnicidade, a crítica cinematográfica e a tecnologia.**

De acordo com Wottrich, Silva e Ronsini (2009), “a tecnicidade medeia os Formatos Industriais e as Lógicas de Produção, remetendo-se à construção de novas práticas através das diferentes linguagens dos meios. Ela aponta para os modos como a tecnologia vai moldar a

cultura”, lembrando que pretendemos fugir da concepção meramente instrumentalista da tecnologia e também do determinismo tecnológico que presume que a tecnologia de uma sociedade promove a evolução de sua organização social e valores culturais que segundo Williams (2016) abstrai a tecnologia da sociedade.

As críticas sobre filmes surgiram praticamente ligadas com o nascimento da sétima arte. O progresso da crítica jornalística cinematográfica dialoga juntamente com o reconhecimento do cinema como um elemento da indústria cultural, quer dizer, a alcance que mais obras cinematográficas eram surgidas, os meios de comunicação estendiam mais espaço para textos cada vez mais profundos. O crítico, portanto, sucedeu de “avaliador do gosto” a mediador, o responsável em ligar o público ao artista. (BRAGA, 2014).

Partindo desse princípio, normalmente a crítica cinematográfica em seu formato é uma fusão de informação e opinião tendo como condição de atualidade, como exemplo a estreia de um filme, com uma estrutura de sinopse, descrição e informações do filme e uma análise geral da obra. O crítico cinematográfico por sua vez é um ser que precisa saber argumentar sobre o que analisa no filme, fugindo do julgamento de gosto, onde para isso exige uma formação extensa, mesmo que não seja acadêmica.

Contudo, a crítica cinematográfica na internet vem trazer o questionamento sobre a tal credibilidade e com isso a autenticidade, autoridade e legitimidade desse crítico ou/e da instituição que o mesmo trabalha, já que a crítica na internet contém a hipertextualidade, multimidialidade e interatividade.

Pensando desse modo, isso significa que ao escrever uma crítica para a internet, é preciso ter claro que além da bagagem sobre a história, linguagens, enfim, temas relacionados à sétima arte, também se espera do crítico mais que a organização narrativa dos textos, mas orientações relacionadas ao desenho dos espaços virtuais pelos quais a crítica tende a circular. (BRAGA, 2014).

Procedendo de tais observações, o Jovem Nerd contém em sua matriz características da crítica jornalística principalmente o formato opinativo e a descrição de cenas, mas a interatividade e multimidialidade fogem da estrutura tradicional da crítica, tornando-as mais

dinâmica e interessante para o seu público, também com o uso de efeito especiais. Inclusive os críticos do Jovem Nerd escapam do modelo de crítico que precisa argumentar e ter um domínio na arte cinematográfica, agindo como fãs comentando seus filmes favoritos.

## **2.4 O mundo pop vira piada no Jovem Nerd**

Segundo Soares (2014), a Cultura Pop é um conjunto de ações, experiências e produtos orientados pela lógica midiática, que tem como o princípio o entretenimento; “se ancora, em grande parte, a partir de modos de produção ligados às indústrias da cultura (música, cinema, televisão, editorial, entre outras) e estabelece formas de fruição e consumo que permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante”.

A Cultura Pop ainda que sujeita aos conceitos da reprodutibilidade técnica pregado pelo Walter Benjamin (2000) e aos princípios da indústria cultural e produzida para massa, sendo divulgada nos meios de comunicação onde a cultura de massa é promovida, a cultura pop acaba gerando uma implicação que tem mais fins de subverter a ordem que manter uma ideologia. Assim, podemos falar também de produtos que foram produzidos com viés de serem produtos para a massa para manter a superficialidade, mas se tornaram pops porque foram lidos com maior profundidade e geraram reflexões diferenciadas como por exemplo de Star Wars e Star Trek. A cultura Pop, embora sujeita às regras de mercado, das teorias da indústria cultural e da cultura de massa, ela produz um resultado diferenciado da cultura de massa.

O Jovem Nerd utiliza os elementos e os produtos da cultura pop que estão relacionados com a cultura Geek que é definido por Gugik (2008) como um nerd que possui vida social e que muitos deles são conhecidos em blogs, vlogs e redes sociais. Seus gostos pessoais incluem videogames, filmes com histórias relacionadas a fantasia e ficção científica, animes e mangás, histórias em quadrinhos e gadgets.

O site e o canal do Youtube do Jovem Nerd abordam assuntos relacionados aos produtos da cultura Pop que se encaixam na cultura Geek, desde a franquia X-Men, passando pelo jogo Minecraft até a série Black Mirror. Tratando a este tipo de tecnologia que detona um avanço

tecnológico que é ligado por exemplo aos efeitos especiais dos filmes e aos videogames de última geração como uma nova experiência que marca os tempos contemporâneos, tornando-se um estilo de vida.

A paródia é utilizada como forma de trazer humor tanto na vestimenta a partir do cosplay em que os participantes se fantasiam de personagens da cultura pop, como por exemplo de Darth Vader do filme Star Wars ou utiliza cenas, planos conhecidos, efeitos especiais como animação e slow motion para trazer descontração e divertimento. A interatividade e a multimídia ajudam nesse processo que cria no público o sentimento de partilha e referência mesmo que não concordem com tudo, pois eles reconhecem a identidade *nerd* no Jovem Nerd.

### 3. CONCLUSÃO

A partir do contexto, dos costumes dos indivíduos e das significações dessas práticas sociais, buscamos realizar uma análise cultural do canal/site do Jovem Nerd embasados em Williams (1979), quando o autor pensou como método de análise da cultura o que ele denomina de estrutura de sentimento, onde seria a capacidade de visualizar os elementos residuais, emergentes e dominantes dentro da sociedade, que descrevem “diferentes temporalidades e origens que configuram qualquer processo cultural”. Dessa forma,

[...] o emergente é correlato, mas não é idêntico ao inovador. Alguns tipos de inovação [...] são movimentos e ajustamentos dentro do dominante e tornam-se suas novas formas [...] Não há análise mais difícil do que aquela que, em face de novas formas, deve procurar determinar se essas são novas formas do dominante ou se são genuinamente emergentes. Na análise histórica, a questão já está assentada: o emergente torna-se o emergido [...] e depois, muitas vezes, o dominante. Mas na análise contemporânea, exatamente devido às relações complexas entre inovação e reprodução, o problema se encontra em nível diferente. (WILLIAMS, 2008, p. 202203 APUD GOMES, Itania, 2011)

Nesse sentido, concluímos que o Jovem Nerd não é considerado emergente pois o elemento emergente para Williams (1979) são os “novos significados e valores, novas práticas, novas relações e tipos de relação que estão sendo continuamente criados”, e o que observamos é

que o Jovem Nerd é dominante pois possui elementos de uma fase nova da cultura dominante, mas não é simplesmente o novo.

Concluimos ainda que o objetivo maior do Jovem Nerd não é ter credibilidade quanto à crítica cinematográfica, e sim informar, onde com a reconfiguração da crítica na internet utilizando a tecnologia, como o uso de efeitos especiais, memes e cosplay por exemplo, para fortalecer uma identidade *nerd*, criando assim uma relação de partilha, onde o público *nerd* se reconhece ao assistir o canal ou ler as matérias do site sobre vários assuntos conectados a cultura pop, partilhando do humor de forma inteligente, características inerentes da linguagem *nerd*.

## REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica.** In: ADORNO et al. Teoria da Cultura de massa. Trad. de Carlos Nelson Coutinho. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

BRAGA, Carolina. **A crítica jornalística de cinema na internet: um dispositivo em transformação.** Disponível em: <<http://ccnm.fafich.ufmg.br/wp-content/uploads/2014/04/Acritica-jornalistica-de-cinema-na-internet-um-dispositivo-em-transformacao.pdf>>. Acesso em: 02 fev. 2018.

**CANAL JOVEM NERD.** Disponível em: <<http://www.jovemnerd.com.br>>. Acesso em: 02 fev. 2018.

GOMES, Itania Maria Mota. **Raymond Williams e a hipótese cultural da estrutura de sentimento.** In: Comunicação e Estudos Culturais. Salvador: Edufba, 2011.

GUGIK, Gabriel. **O que é Geek?** Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/hardware/742-o-que-e-geek-.htm>> Acesso em: 02 fev. 2018.

**Jovem Nerd.** Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Jovem\\_Nerd](https://pt.wikipedia.org/wiki/Jovem_Nerd)>. Acesso em: 02 fev. 2018.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia.** Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

**NERD.** Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Nerd>>. Acesso em: 02 fev. 2018.

**O que é ser nerd.** Disponível em: <<http://osupernerd.com.br/opinioes/o-que-e-ser-nerd/>>. Acesso em: 02 fev. 2018.

SOARES, Thiago. **Abordagens Teóricas para Estudos Sobre Cultura Pop.** Logos: Comunicação & Universidade, Faculdade de Comunicação Social da UERJ, Rio de Janeiro, edição 41, v. 2, nº 24, 2014. Disponível em: <<http://www.epublicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/viewFile/14155/10727>>. Acesso em: 02 fev. 2018.

WOTTRICH, Laura Hastenpflug; SILVA, Renata Córdova da; RONSINI, Veneza V. Mayora. **A Perspectiva das Mediações de Jesús Martín-Barbero no Estudo de Recepção da Telenovela.** In: XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Curitiba: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2009. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-1712-1.pdf>>. Acesso em: 02 fev. 2018.