



Análise do Seriado *Gossip Girl*: A Dependência da Informação¹

Ana Flávia de Faria FERRAZ²

Tales Augusto Queiroz TOMAZ³

Centro Universitário Adventista de São Paulo, Engenheiro Coelho, SP

Resumo

O trabalho a seguir tem como objetivo analisar a sociedade e sua dependência da informação, através da análise e comparação do seriado *Gossip Girl* e as teorias de comunicação, em especial os autores Douglas Kellner, Ciro Marcondes Filho, Pierre Lévy e Edgar Morin, entre outros. Serão destacados tópicos como: A comunicação Open Source, Olimpianos, Velocidade da Informação e Efemeridade da Informação, para assim obter uma análise de vários ângulos sobre o assunto aqui proposto.

Palavras-chave

Informação, dependência, *Gossip Girl*, Internet, blog.

Introdução

O seriado *Gossip Girl* gira em torno de um grupo social da classe alta de Nova Iorque, mais especificamente uma escola particular, que é alvo de um blog que leva o mesmo nome do seriado. Os personagens principais são o assunto do blog, que constantemente posta as últimas fofocas relacionadas a eles. A história mostra muito como as pessoas se tornaram dependentes da tecnologia e de compartilhar informações. É uma constância de “atualizar a página” para ver se chegou alguma fofoca nova no blog, pois todos querem estar sempre atualizados e nunca “por fora” do que acontece na vida dos mais populares e importantes da escola. Isso chega então à grande pergunta que será trabalhada: O que cria a dependência da informação?

O ser humano sempre teve a necessidade de se comunicar com o outro, e essa troca de informações foi se desenvolvendo pouco a pouco ao longo do tempo. “O crescimento da comunicação baseada na informática foi iniciado por um movimento de jovens metropolitanos cultos que veio à tona no final dos anos 80” (LÉVY, 2000, p. 125). A partir desse momento houve um grande avanço nas formas de comunicação. Ficou tudo mais fácil e rápido. O público tem maior acesso à informação, tanto para criá-la quanto para recebê-la. A cada geração que se passa, o contato com a tecnologia é

¹ Trabalho Submetido ao XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 20 a 30 de junho de 2012

² Estudante do 5º Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Publicidade e Propaganda.



cada vez maior e mais comum, e devido o crescimento da presença da tecnologia no dia a dia, as pessoas se tornaram mais dependentes dela.

A seguir pretendo examinar como cada modalidade informacional anteriormente citada está presente na série, analisando os personagens e relacionando com teorias de Douglas Kellner, Ciro Marcondes Filho, Pierre Lévy, Edgar Morin e outros autores, para assim achar a resolução da problemática da pesquisa.

Contextualização

A série Gossip Girl foi criada a partir da série de livros de Cecily Von Zieglar. Ela é transmitida pelo canal americano Warner Channel e dirigida por Mark Piznarski. A história trata principalmente da vida social e das ações de um determinado grupo social, as quais são todas relatadas no blog de fofocas Gossip Girl. O foco do blog são personagens que vivem no Upper East Side de Manhattan, Nova Iorque, que é o lado mais nobre da cidade. Elas estudam em famosos colégios particulares da região, o Constance Billard para garotas e St. Jude's para rapazes, e são geralmente filhos de pessoas extremamente ricas e influentes na sociedade.

O blog tem grande influência entre os estudantes, e constantemente cria escândalos e revela segredos de políticos, pessoas famosas, pessoas de classe alta e pessoas importantes. Por isso a dona do blog se mantém anônima, mas conta com a ajuda de todos os estudantes para que mandem dicas e informações sobre as últimas novidades. Como os personagens estão sempre envolvidos em trapaças, traições, disputas de poder, sociedades secretas, escaladas sociais e disputas políticas, o blog sempre está repleto de informações para compartilhar com os estudantes.

A personagem Serena Van Der Woodsen, interpretada por Blake Lively, é uma das protagonistas da série e foi o assunto da primeira postagem que o blog teve, e desde então o blog acompanha todas suas ações, relacionamentos e segredos. O blog acompanha também os seus melhores amigos: Blair Waldorf, interpretada por Leighton Meester, é a “rainha” da escola, uma garota muito mandona e competitiva; Chuck Bass, interpretado por Ed Westwick, é herdeiro de uma grande empresa e faz o tipo “bad boy”, sempre envolvido com drogas e diferentes mulheres; Nate Archibald, interpretado por Chace Crawford, é o namorado de Blair, mas na verdade é apaixonado por Serena. A parte desses está também Dan Humphrey, interpretado por Peen Badgley. Ele é bolsista na escola e mora em Brooklin, um bairro de classe média baixa da cidade. Dan é praticamente desconhecido na escola e não tem amigos, pois faz parte de outra classe



social, mas um dia tem a chance de sair com Serena e começam a namorar. Isso o coloca em evidência em *Gossip Girl* e vira também um assunto bem comentado entre os estudantes.

Olimpianos

Uso aqui a expressão de Edgar Morin (1977) para definir Serena e seus amigos como olimpianos modernos, aqueles que são influentes, praticamente reverenciados e que todos estão por dentro de suas vidas. “A informação transforma esses olimpos em verdadeiros vedetes da atualidade. Ela eleva à dignidade de acontecimentos históricos acontecimentos destituídos de qualquer significação política” (MORIN, 1977, p. 105). Tudo o que os personagens fazem é registrado no blog e discutido entre os alunos.

Conjugando a vida cotidiana e a vida olimpiana, os olimpianos se tornaram modelos de cultura no sentido etnográfico do termo, isto é, modelos de vida. São heróis modelos. (...) Nesse sentido, as estrelas em suas vidas de lazer, de jogo, de espetáculo, de amor, de luxo, e na sua busca incessante da felicidade simbolizam os tipos ideais da cultura de massa. (MORIN, 1977, p. 107 e 108)

Por estarem constantemente nos principais tópicos do blog, são os mais populares e influentes da cidade. Suas roupas e seus comportamentos são referência não só para os outros estudantes da escola que estudam, mas também para as outras escolas e jovens de Manhattan.

Ademais, a cultura veiculada pela mídia transformou-se numa força dominante de socialização: suas imagens e celebridades substituem a família, a escola e a Igreja como árbitros de gosto, valor e pensamento, produzindo novos modelos de identificação e imagens vibrantes de estilo, moda e comportamento. (KELLNER, 2001, p. 27)

Assim podemos perceber que o que o público se importa realmente com aquilo que veicula nas mídias. A comunicação passou a definir o que é realmente importante e o que não é. Nas palavras de Ciro Marcondes Filho (1994, p. 64), “o que garante que as coisas de fato existem é o fato de serem veiculadas pelos meios de comunicação”. Ele fala que antigamente, os grandes acontecimentos da sociedade como greves, distúrbios da natureza ou desastres eram notícias que passavam de boca a boca, e já valiam por si,



mas que hoje isso não mais se aplica. É necessária a intervenção dos meios de comunicação para garantir a veracidade da notícia.

Na sociedade tecnocêntrica os meios de comunicação ocupam o papel central na vida das pessoas. Eles reestruturam toda a sociedade assim como fazem com que a economia, a política, a cultura, a religião, o lazer o esporte reorganizem-se agora em função da sua veiculação na comunicação. A marca desta era é que as coisas não valem pelo que elas são, elas só valem se forem comunicadas, divulgadas pelo sistema de comunicação, se mediadas por esse processo. (MARCONDES FILHO, 1994, p. 64)

A comunicação Open Source

Open Source é um jornalismo onde qualquer pessoa pode participar do processo que antes era reservado somente para os jornalistas, e assim pode ser a autora da notícia. No mundo virtual, ficou muito mais fácil exercer a função de informante, pois “o modelo tradicional, que distingue os emissores dos receptores da informação, deu lugar à comunicação, feita por meio da colaboração” (FOSCHINI e TADDEI, 2006, p. 9)

Teoricamente, até o presente, a relação informacional se apresentava esquematicamente sob uma forma triangular. Era constituída de três pólos: o evento, o jornalista e o cidadão. O evento era virado pelo avesso pelo jornalista que o verificava, o filtrava, o analisava, antes de transmiti-lo ao cidadão. Agora, esse triângulo transformou-se num eixo que tem, de um lado, o evento e, de outro, o cidadão. A função do jornalista desapareceu. A meio-caminho há, não mais um filtro ou um crivo, mas simplesmente um vidro transparente. Por meio da câmera, do equipamento fotográfico ou da reportagem escrita, todos os meios de comunicação (imprensa, rádio, TV) procuram colocar o cidadão diretamente em contato com o acontecimento. (RAMONET, 2001, p. 28-29)

A grande fonte de informação do blog são os próprios leitores, pois são eles que enviam as informações, dicas, fotos, vídeos e fatos, então são eles que fazem a notícia. Logo no início do primeiro episódio do seriado, a autora narra a postagem: “Ei, Upper East Siders, aqui é a Gossip Girl, e eu tenho a maior notícia. Uma das minhas muitas fontes, Melanie 91, nos mandou o seguinte” e a partir daí fala sobre a chegada de Serena, que não era prevista. Ao longo do seriado existem outras diversas situações onde ela pede a ajuda dos leitores. Desde o início da série, já mostra que o blog depende dos seus leitores para manter-se atualizado.



O mundo virtual virou o lugar para dividir todas as informações. “O ciberespaço como prática de comunicação interativa, recíproca, comunitária e intercomunitária, o ciberespaço como horizonte de mundo virtual vivo, heterogêneo no qual cada ser humano pode participar e contribuir” (LÉVY, 2000, p. 126). Também segundo Pierre Lévy (2000), as informações do mundo virtual são na maioria feitas por pessoas anônimas, que não ganham nada com isso, mas simplesmente querem contribuir. Open Source é uma maneira de agilizar a apuração de informações e ainda incluir o usuário na administração do conteúdo.

Ferramentas de divulgação

Como o seriado a responsabilidade de apurar e registrar as informações cabe ao leitor, o que se observa é que todos estão aptos para cumprir a tarefa, ao menos no que se relaciona a ter a ferramenta certa para isso. Pode-se observar que todos tem um celular smartphone, ou outro Gadget equipado com câmera, Internet e email. Essas ferramentas fazem o papel de auxiliar a transmissão da informação. Como eles não sabem quando podem se deparar com uma cena “imperdível”, andam sempre junto com seus aparelhos, tornando-os indispensáveis no seu dia a dia.

A comunicação, como espaço de troca de sensações, vivências, informações com o outro, hoje é “realizada” por meio de aparelhos e máquinas eletrônicas. As tecnologias tentam artificialmente reagregar um mundo de contatos humanos que na prática já está totalmente rarefeito, pulverizado. (MARCONDES FILHO, 1994, p. 51)

Surgiu uma necessidade de estar sempre conectado e com isso os aparelhos se adaptaram. “No limite ideal do programa da cibercultura qualquer um deve poder acessar de qualquer lugar as diversas comunidades virtuais e seus produtos” (LÉVY, 2000, p. 132).

Uma das idéias, ou talvez devêssemos dizer uma das pulsões mais fortes na origem do ciberespaço é a da interconexão. Para a cibercultura, a conexão é sempre preferível ao isolamento. (...) Cada computador do planeta, cada aparelho, cada máquina, do automóvel à torradeira, deve possuir um endereço na Internet. (...) Todo o espaço se tornaria um canal interativo. (...) A interconexão para a interatividade é supostamente boa, quaisquer que sejam os terminais, os indivíduos, os lugares e momentos que ela coloca em contato. As comunidades



virtuais parecem ser um excelente meio (entre centenas de outros) para socializar. (LÉVY, 2000, p. 127 e 132)

Atualmente, é praticamente obrigatório os aparelhos eletrônicos terem algum meio de conexão de Internet, assim como os lugares devem disponibilizar esse acesso.

A blogosfera, ou seja, o conjunto de blogs na web, concretizou uma mudança profunda na comunicação ao transformar o cidadão comum em produtor de informações. Os blogs criaram uma via de mão dupla que permite ao receptor interagir com o emissor, estejam onde estiverem. Eles são padrinhos de outras ferramentas de publicação na web, como os audioblogs, flogs e vlogs. (FOSCHINI e TADDEI, 2006, p. 9)

Velocidade da Informação

“A comunicação eletrônica imprime uma velocidade muito maior na possibilidade de acesso e no uso da Informação” (BARRETO, 1998, p.126). Realmente pode-se comprovar essa afirmação ao notar que no momento em que disponibilizamos uma informação na internet em algum lugar do planeta, no mesmo instante ela está disponível para todos os outros.

O advento das mídias interativas, como a Internet, trouxe de original, para as relações sociais, a maior possibilidade de conexão entre as pessoas, em tempo muitíssimo veloz e independente da distância, do espaço, ou seja, os computadores além de agregarem formas de comunicação típicas de outras eras, como a escrita, a imagem e o som, e acelerarem a velocidade das informações, permitem uma interconexão planetária inédita que efetivamente nos transforma em moradores de uma verdadeira aldeia global (ALMEIDA NETO, 2006, p. 41)

Agora é necessário se manter a par das atualizações na internet na mesma velocidade que ela é atualizada. Para isso, os sites podem colocar a função de Feed RSS, pois através dele, a pessoa assina seu email no site e assim pode receber mensagens instantâneas sobre cada atualização do site. Essas mensagens podem ser tanto por email como por SMS, que significa *Short Message Service*, ou serviço de mensagens curtas, que são textos compostos por aproximadamente 140 caracteres. Foi uma maneira de otimizar a maneira de se atualizar.

Duas foram as questões principais que colocaram o imperativo de se refletir sobre a área, segundo o enfoque específico da ciência: a



chamada explosão informacional ou seja, o crescimento exponencial na produção de conhecimento/informação, e o avanço desmesurado das possibilidades tecnológicas para seu registro, circulação e divulgação. (CARDOSO, 1996, p. 73)

Pode-se observar que no seriado, sempre que existe uma nova postagem do blog, todos recebem um alerta através do celular. Isso é possível graças ao Feed RSS, onde as pessoas assinam seu email no site e assim recebem automaticamente a atualização. Para elas, é impensável depender de um computador para toda vez que quiserem entrar na internet ou acessar o blog. É preciso que todas as informações cheguem aonde estiverem e o mais rápido possível.

Qualquer fato que aconteça, qualquer evento novo já entra nesse circuito mais ou menos alucinado, em compasso de alta rotatividade, e é transmitido ao público, que recebe a comunicação nessa cadência, reeducando seu sentido para o ritmo técnico. Existe uma espécie de “treinamento compulsivo” para a rapidez no sistema tecnocêntrico de vida. (MARCONDES FILHO, 1994, p. 54)

Efemeridade da informação

Na mesma velocidade que as informações chegam elas perdem seu valor. “Derivada da velocidade é a efemeridade: tudo dura apenas um dia ou algumas horas” (MARCONDES FILHO, 1994, p. 54). São tantas as informações que chegam a cada segundo que dependendo do seu conteúdo, as outras podem ser consideradas velhas apenas segundos depois.

O conteúdo atual dos bancos de dados provavelmente nunca será relido ou reinterpretado como foram os textos dos séculos passados. Neste sentido, a maior parte dos bancos de dados são antes espelhos do que memórias; espelhos o mais fiéis possível do estado atual de uma especialidade ou de um mercado. (LÉVY, 1993, p. 114-115)

Para evitar esse tipo de confusões, já foram até criados sites para testar a idade do link, para saber se é recente ou se é algo ultrapassado. O Is It Old classifica os links em diversas categorias, como “ridiculamente velho” ou até mesmo “morto”, o que leva a uma indagação a mais: O que leva uma informação à categoria “morta”? Resta crer que hoje, as informações possuem não apenas relevância momentânea, mas também um ciclo de vida.



A partir desse conceito, a informação mandada pode ser codificada de forma mais acelerada do que anos atrás, por exemplo, em *Gossip Girl*, a roupa que a Blair usa no colégio deixa de ser relevante no momento em que ela troca de roupa, assim como a última fofoca deixa de ser uma “bomba” assim que uma outra maior aparece.

A informação nova no seriado é uma questão tão essencial no processo do vício da informação, que por um cargo “político” na escola, o de “Rainha”, antigo posto de Blair Waldorf, as candidatas disputam utilizando-se das informações mais “quentes”. A que trouxesse a notícia mais escandalosa, ganharia o título e a “coroa”. A disputa toma uma proporção tão majestosa que apenas a fonte de todas as notícias, *Gossip Girl*, é capaz de frear o acontecimento, espalhando todo o seu estoque de notícias no último segundo. Pensar que ao espalhar todas as notícias faria com que a disputa terminasse é inocência do espectador, pois ao acabar com um estoque, cria-se o desafio de cavar novas histórias, ou até mesmo induzir os personagens a novos erros, como de fato ocorre. A notícia espalhada torna-se efêmera.

Os participantes das comunidades virtuais desenvolveram uma forte moral social, um conjunto de leis consuetudinárias – não escritas – que regem suas relações. Essa “netiqueta” diz respeito, antes de mais nada, à pertinência das informações. Não se deve enviar uma mensagem a respeito de determinado assunto em uma conferência eletrônica que trata de outro assunto. É recomendável consultar a memória da conferência eletrônica antes de exprimir-se e, em particular, nunca fazer perguntas para a coletividade se as respostas já estiverem disponíveis nos arquivos da comunidade virtual. (LÉVY, 2000, p. 128)

O Armagedon desencadeado pelo acúmulo de informações apresentado no seriado, faz com que os próprios grupos sociais se formem por meio das informações que eles mesmos possuem, ou seja, apenas os próprios personagens, alvos das fofocas, são aptos a participarem do mesmo círculo. Mais do que apenas informações, os boatos se tornam um fator denominador de grupos sociais, quase como uma escada de níveis sociais, onde o maior degrau, na série, é Serena Van der Woodsen.

Agora, mais do que nunca, as mudanças produtivas e as formas de organização social vão depender da agregação de conhecimentos e informações. As paredes, as máquinas e mesmo os homens tornam-se precários e obsoletos, rapidamente. O que importa é a quantidade e a qualidade do conhecimento e da informação disponível, crescentemente. (SCHMIDT, 2000, p.14)



Considerações Finais

Ao longo do trabalho foram analisados vários autores e comparados com o seriado. É dada muita importância a aquilo que é veiculado pelas mídias, desde notícias sérias até as últimas fofocas dos famosos. A medida que essas informações ficaram mais acessíveis, ficou mais difícil ficar sem elas. Surgiu uma certa dependência de aparelhos e ferramentas que levam a essas informações, sempre procurando recebê-las mais rápido, ou pelo menos antes que os outros. Através do seriado, percebe-se que vivemos em uma época onde tudo gira em torno da informação. Tanto fazer como receber informação é essencial, pois quem não faz parte desse ciclo acaba se tornando irrelevante na sociedade.

Referências

ALMEIDA NETO, Honor de. *Trabalho infantil na terceira revolução industrial*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007.

BARRETO, Aldo de Albuquerque. Mudança estrutural no fluxo do conhecimento: a comunicação eletrônica. *Ciência da Informação*, Brasília: v. 27, n.2, p.122-127, maio/ago. 1998.

CARDOSO, Ana Maria Pereira. Pós-modernidade e informação: conceitos complementares? *Perspectivas em Ciência da Informação*, Belo Horizonte, v.1, n.1, p.63-79, jan./jun. 1996.

FOSCHINI, A. C.; TADDEI, R. R. Blog. *Coleção Conquiste a Rede*.

Overmundo. Disponível em: <http://pt.globalvoicesonline.org/wp-content/uploads/2007/08/conquiste_a_rede_blog.pdf>. Acesso em: 15 de nov. 2011.

FOSCHINI, A. C.; TADDEI, R. R. Jornalismo Cidadão. Você faz a notícia. *Coleção*

Conquiste a Rede. Overmundo. Disponível em: <http://www.overmundo.com.br/banco/conquiste-a-rede-jornalismo-cidadao-voce-faz-a-noticia>. Acesso em: 15 de nov. 2011.

IS IT OLD?. Disponível em: <isitold.com>. Acesso em: 12 de out. 2011.



KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia: estudos culturais, identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Traduzido por Ivone Castillo Benedetti. Bauru: EDUSC, 2001.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. 2a ed. São Paulo: Ed. 34, 2000.

LÉVY, Pierre. *Os três tempos do espírito: As Tecnologias da Inteligência*. São Paulo: Editora 34, 1993.

MARCONDES FILHO, Ciro. *A sociedade tecnológica*. São Paulo: Scipione, 1994.

MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX*. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1977.

RAMONET, Ignacio. *A tirania da comunicação*. 2a Ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

SCHMIDT, Benício Viero. *Efeitos sociais da ciência..* Brasília: Correio Braziliense, 2000.