

UMA MÁSCARA PODE SER MIL ROSTOS?

Sergio Arley Cáceres Bautista

Universidad Estadual de Londrina, Brasil

serbvo123@gmail.com

Dirce Vasconcellos Lopes

Universidad Estadual de Londrina, Brasil

dircevl@sercomtel.com.br

RESUMO

A imagem da máscara de *Anonymous* tem uma relevância contemporânea nas sociedades em rede, para questionar sua iminência considerou-se pertinente seguir o posicionamento de seus observadores. O inglês Guy Fawkes nas histórias ficcionais de *V for Vendetta* (1988 e 2005) dá vida à careta do personagem "V" (símbolo de *Anonymous*), e essa primeira representação tem nuances a serem indagadas. A teoria abarcada como método encontra-se em Hans Belting, Manuel Castells, André Parente, etc. Como resultado descobre-se a prudência de um debate incipiente sobre a imagem em questão, e um discernimento harmonioso ao se aproximar dos espectadores/imagem/meios.

Palavras-chave: Imagem, Rede, Antropologia Visual, Guy Fawkes/V/Anonymous.

1. INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, as sociedades em rede suscitam um cenário horizontal no qual quem consome informações e conteúdos pode chegar a produzi-las e divulgá-los. Atualmente uma imagem, com percursos históricos nada gratuitos, submerge-se e eleva-se no mundo virtual da internet. O rosto de Guy Fawkes ilustrado por David Lloyd e materializado pelos ciberativistas de Anonymous. Ele transcende da novela gráfica, *V for Vendetta* (1989), ao cinema, *V for Vendetta* (2006), e de Anonymous aos protestos nas ruas (figura 1).

Figura 1: Manifestação no Rio de Janeiro 2013



Fonte: <http://garotasgeeks.com/wp-content/uploads/2013/06/rio-de-janeiro-protesto-5.jpg>

Para acompanhar dito transcurso imagético, os métodos foram outorgados por Hans Belting, Massimo Canevacci, Manuel Castells, André Parente, Muniz Sodré, e Pierre Levy. O quê diz ao respeito de seus espectadores (figura 2) o fluxo e velocidade dessa imagem na rede de internet? Como hipótese, observadores passadiços foram atraídos pela estética de uma máscara mediada em múltiplas plataformas. Os espectadores convivem com o visível da imagem, e interiorizam o que ela esconde.

O curioso volume e mobilidade suscitados por dito ícone no mundo virtual em detrimento de outras metáforas, e a aparente potência de imagens como insígnias de rebeldia global dentro de reflexões políticas e econômicas; justificam o presente texto. Como objetivos o texto emergem: relacionar a imagem em questão com o valor atribuído pelos leitores por meio da antropologia; reflexionar sobre a potência de uma imagem no campo midiático; e aprofundar a discussão ao respeito do trânsito imagético de Guy Fawkes/V/Anonymous (GFVA). Como conclusão se obtém dois fundamentos: multiplicar o debate sobre a imagem em questão, e vislumbrar uma harmonia integral dos espectadores/imagem/meios.

2. MÉTODOS BIBLIOGRÁFICOS

2.1. Redes

Na contemporaneidade, as sociedades em rede suscitam um cenário horizontal no qual quem consome informações e conteúdos pode chegar a produzi-las e divulgá-las. Nelas o poder multipolar estabelece-se perante redes, relativas aos valores e interesses dos seres humanos, subordinadas à movimentação dos mesmos. Através das redes de comunicação multimídia e massiva, a mente humana é sugestionada pelas redes de poder. Logo, existe uma interação que denota poder, entre a comunicação e as redes (Castells, 2013: 12). Mesmo assim, o simbólico da rede é interpretado por uma binariedade: o nivelado trânsito pode alternar-se com uma estrita gerência. Críticas são oferecidas por cada ponta: a rede é protegida por aqueles que pregoam o poder periférico, e ela é depreciada por outros desconfiados na possível autoridade desde um controle central (Parente, 2010: 36).

Inseridos no debate da rede na sociedade (mudança de um movimento linear para uma transição de entrecruzamentos), cabe ressaltar a velocidade e fluidez da sociabilidade, por cima de uma essência inovadora, como grande diferencial do termo de rede. Isto é, o lugar possuído pela anterior metáfora, emerge mais lucidamente quando se reflete a qualidade de aceleração distributiva em vez da maciça técnica na dinâmica social. Não é o robusto aparelho de comunicação, e sim a original relação das novas tecnologias com o tempo (Sodré, 2006: 14).

A grande rede contemporânea de internet nutre duas noções a favor de seu próprio esclarecimento: ciberespaço e cibercultura. A primeira é a localidade digital onde se põem em contato computadores a nível mundial. Igualmente, é a estrutura palpável de comunicação digital, passando pelos signos intangíveis que viajam no mar de registros, até a manutenção e sustento contrituídos pelos seres humanos. Em seu lugar, a cibercultura descreve a todo o impulsionado em relação paralela ao ciberespaço, em especial aos valores, práticas, técnicas, atitudes e pensamentos cultivados no ser humano (Levy, 1999: 17). Enquadrados por uma economia-mundo tendencialmente restritiva e desde uma imediata transmissão de mensagens, o ciberespaço e a cibercultura consolidam uma ética pautada pela catarse imaginária livradora dos excluídos e os miseráveis. Nela, a ordem comunicacional aparece como plano alterno sugerindo maneiras compensatórias de altruísmo. E este gravita na escala entre uma religiosidade volátil e uma interatividade igualitária de sujeitos contíguos ciberneticamente, porém afastados no plano emocional (Sodré, 2006: 81).

Em consequência da ordem comunicacional, a internet como fenômeno tecnológico confronta e retrata as dinâmicas de rede, cibercultura, e ciberespaço. Nesse sentido, o emprego das redes sem fio utilizadas para a interatividade digital dentro da internet emana com a nomenclatura de autocomunicação. Sendo ela por sua vez comunicação de massa, as ideias são veiculadas em quantia e para numerosos espectadores. E acoplando-se assim a quantidades semelhantes de redes com o fim de informar digitalmente ao contíguo e ao forâneo. Autocomunicação evidencia um posicionamento autossuficiente ao produzir, encaminhar e recuperar uma mensagem na hora de localizar a condição de receptor. Em paralelo, a comunicação massiva detém sistemas horizontais de interatividade, na maioria das vezes escorregadios ao controle de governos ou empresas. Inclusive, devido à comunicação digital e sua natureza multimodal referida a uma conjuntura de informações globais e hipertextuais, na qual seus componentes podem ser embaralhados de acordo ao ator que comunica (Castells, 2013: 11-12). A ubiquação crucial da informação em nossa era se dá, entre outras coisas, devido à fundamentação lógica de redes subjacentes à organização tecnológica que a internet oferece. Desta maneira, observando as redes como um recurso historicamente útil às estruturas humanas no qual se entrelaçam e dialogam uma série de pontos, ainda que hoje em dia ressaltadas pelo labor e manejo da informação na internet (Castells, 2001: 15).

Retomando a argumentação trilhada pela velocidade do consumo e criação de informações nas sociedades, um denominador comum é a metáfora de rede, portanto merecendo uma explicação mais detalhada de seu funcionamento:

“A rede é uma estrutura de interconexão instável, composta de elementos em interação, e cuja variabilidade obedece a alguma regra de funcionamento’. Pode-se distinguir três níveis nesta definição:

1. A rede é uma estrutura composta de elementos em interação; estes elementos são os picos ou nós da rede, ligados entre si por caminhos ou ligações, sendo o conjunto instável e definido em um espaço de três dimensões.
2. A rede é uma estrutura de interconexão instável no tempo; a gênese de uma rede (de um elemento de uma rede) e sua transição de uma rede simples a outra mais complexa são consubstanciais a sua definição. A estrutura de rede inclui sua dinâmica (...).
3. Enfim, terceiro elemento da definição da rede, a modificação de sua estrutura obedece a alguma regra de funcionamento. Supõe-se que a variabilidade da estrutura em rede respeita uma norma – eventualmente modelizável – que explica o funcionamento do sistema estruturado em rede. Passa-se da dinâmica da rede ao funcionamento do sistema, como se o primeiro fosse o invisível do segundo, portanto seu fator explicativo (Parente, 2010: 31-32).”

Três eixos atravessam a conformação da palavra rede: estrutura de volubilidade no contato, constituição por fundamentos em concatenação, e governo de algum padrão de regra. A estrutura da rede funciona conforme sua essência, seu crescimento e modificação são autodeterminados. As partículas da rede são os nós ou picos que trabalham em seu próprio serviço e conexão. Por fim, apesar de sua inconsistência estrutural, presume-se que exista uma espécie de ordem na plena atividade da rede.

A constante reviravolta, ocasionada pela tecnologia de comunicação no espaço digital, estende a influência mútua entre os meios de comunicação e as diversas esferas do comportamento social numa rede localizada e mundial que prioriza a transformação contínua. A ampla heterogeneidade domina a edificação de significados. No entanto, o desenvolvimento simbólico está diretamente ligado à dependência das redes de comunicação multimodal, em outras palavras, o sentido é produto das pessoas e também dos meios. Se bem que cada indivíduo interpreta a informação e levanta significados, esse recurso mental é acostumado por um ambiente de comunicação. Destarte, transmutar o contexto, varia o processamento mental de significar (Castells, 2013: 11).

Em vista do mencionado (sociedade em rede, cibercultura, ciberespaço, velocidade rede, autocomunicação, três eixos rede, meios e mediação), atender aos signos e à sua ambiência é fundamental para compreender o fluxo informático nas sociedades, e, sobretudo, o percurso de nossa imagem de estudo. Na prática, o meio refere-se a si mesmo ou propende sob uma imagem. Melhor dizendo, ao concentrar o olhar no meio portador de uma imagem observa-se sua qualidade de armazenamento e uma sensação de distância toma lugar. Por outro lado, focar na imagem potencializa a repercussão do meio, apesar de na realidade omiti-lo. Parece então que a imagem é autossuficiente. A ambivalência dada no interior do meio e a imagem apoia-se em repensar suas combinações segundo cada caso objetivo atendendo a uma diversidade quase infinita. O poder da imagem costuma ser operado por instituições graças ao atraente meio de comunicação. Nele são transportadas imagens que buscam influenciar um espectador ou leitor. Magnetizar todos os sentidos mediante o encanto do meio, atualmente é um encanto meramente tecnológico (Belting, 2007: 28).

2.2. Antropologia Visual

A tecnicidade e engenho da rede de internet se conecta às produções simbólicas que circulam e atraem observadores, os meios imaginam o público alvo? Para acarear este conflito a antropologia visual distingue-se como ferramenta. Contudo, ela acarreta suas próprias incógnitas. A saber, a mudança da arquitetura do campo de pesquisa, caracterizada por novas tecnologias de criação/consumo de informação e abertura transcultural no mercado de comunicação massiva, expande o trabalho de campo por meio destes produtos. É viável refletir sobre uma pesquisa antropológica contiguamente afastada, caseira e global (Canevacci, 1990: 12).

Sem mais preâmbulos e omitindo interrogantes basilares da disciplina antropológica, as passagens das visualidades encontram rigor metodológico na antropologia da imagem:

“Una antropología de la imagen pronto se enfrentará al reconocimiento de que todas las imágenes convocan continuamente a imágenes nuevas y distintas, dado que las imágenes sólo pueden ser respuestas ligadas con la época, y ya no podrán satisfacer los interrogantes de la siguiente generación. De este modo, cada imagen, una vez que haya cumplido su función actual, conduce en consecuencia otra vez a una nueva imagen. Pero no resulta tan evidente qué cosa puede ser una nueva imagen: todas las imágenes viejas son nuevas imágenes que dejaron de serlo. Alguna imagen sólo podrá tener el efecto de una nueva porque utiliza un medio nuevo, o porque reacciona a una nueva praxis de la percepción. Una historia de la imagen encuentra en los medios y en las técnicas de la imagen su forma temporal más plausible. Y sin embargo, ninguna antropología caería en el equivoco de pretender investigar las imágenes únicamente en la historia de su producción. Precisamente, el análisis de los medios es idóneo para desarrollar un concepto de imagen que no se pierda en contextos técnicos. Todas las imágenes conllevan una forma temporal, pero también acarrear en sí mismas interrogantes intemporales, para los cuales los seres humanos han concebido imágenes desde siempre. Incluso cuando se busca la historicidad de las imágenes en el imaginario colectivo, el interrogante antropológico con relación a la imagen permanece abierto (Belting, 2007: 69).”

A imagem está concatenada a multiplicidade de outras novas e diferentes, ela nasce e morre na sua época confrontando sua geração de pessoas. Embora explorar o atual da imagem seja paradoxal, o novo configura-se aludindo à variabilidade do meio portador ou à versatilidade da percepção. Longe de limitar a reflexão histórica da antropologia, historiar à imagem submete-se a suas técnicas e seus meios. Revisar os meios permite costurar um conceito de imagem transeunte no âmbito técnico. A antropologia não deve esquecer os grandes paradigmas suportes das imagens, perguntas realizadas por elas e nem sempre retrucadas. O imaginário é mantido como acervo aberto da circulação temporal e espacial da memória imagética.

Antes de seguir, enunciar duas categorias inerentes à abordagem antropológica que diz respeito à comunicação visual se faz necessário:

O primeiro grau da antropologia visual é interpretado como a utilização de métodos audiovisuais por parte do pesquisador para contribuir documentando a realidade estudada integrada à etnografia.

O segundo nível da mesma é abarcado pela pesquisa dirigida à cultura da imagem, resultado da comunicação visual massiva. Ou seja, estudar produtos audiovisuais encaixados no trabalho de campo. Quer para investigar seus circuitos formais e simbólicos, quer para reiterar os recentes ramais da pesquisa etnográfica (Canevacci, 1990: 11).

Levando em conta o plano de fundo sobre a antropologia da comunicação visual, o termo imagem deve acompanhar transversalmente nossos argumentos. Uma imagem vai além de ser uma simples manufatura da percepção. Como produto de simbolizações grupais ou subjetivas ela é expressa. Qualquer coisa passível de ser captada pela visão ou pelos olhos declara-se imagem. Por conseguinte, de modo consciencioso somente é factível anunciar à imagem como noção antropológica. Elas são companhia durante a vida, e auxiliares ao longo do pensamento. A vivaz ligação instaurada com as imagens desdobradas no

recinto social forma um nexo com as imagens mentais. Ou melhor, as sociais coincidem com as mentais da maneira como concorda uma pergunta e uma resposta (Belting, 2007: 14).

Para os objetivos deste texto é medular aprimorar a terminologia de imagem. Discorrer sobre ela supõe apresentar simultaneamente a definição de meio. Ele age como a sombra dela, e vice-versa, são indivisíveis. Até mesmo quando o olhar e o significado os separam minuciosamente. Outrossim, a cautela no momento de observar a forma em que um meio porta uma imagem é óbvia e útil para não ser reducionistas. E inclusive, enxergar o meio como processador da imagem como ideia, não é muito conveniente. Achadas nas corporalidades midiáticas as imagens são animadas, elas vivem e falam, ou isso parece. Como atividade simbólica, perceber uma imagem é anima-la. Ainda assim, isso se altera dependendo das técnicas da imagem e as culturas receptoras (Belting, 2007: 16).

A partir do meio e a imagem, a concepção de corpo emerge com força dialética. As tensões de poder que brotam do ser humano relacionado às imagens, ganham uma particularidade assombrosa desde a tradição antropológica: o lugar das imagens é o ser humano. Mesmo querendo controlar o peso das imagens, o corpo humano não consegue fugir do comando delas. Ele está disposto a suas imagens autogeradas, e não o contrário. As imagens são a prova do único fio condutor que prevalece na humanidade: a mudança. O ser humano muda, aliás, suas reverberações e pensamentos acerca do mundo e de si variam, e homogeneamente suas imagens são destruídas e trocadas por outras. *“La incertidumbre acerca de sí mismo genera en el ser humano la propensión a verse como otros, y en imagen”* (Belting, 2007: 14-15).

Retomemos então, cada item oferecido até agora: Imagem, Meio e Corpo. A despeito de ter uma única impressão para meio/imagem, vale lembrar que o meio é atribuído de matéria, enquanto a imagem é uma atribuição mental. Muito além da certeza motivada pela nossa percepção, a imagem no meio se faz presente de modo enganador, pois a presença do meio difere à da imagem. Isto é, a última existe apenas quando é vivificada pelo espectador. Em um curto instante, nós espectadores afastamos a imagem do meio a traves da animação: fantasticamente o espectador desdobra do meio a vida da imagem. Conjuntamente, a luz da imagem só faz sentido ao ser enxergada no breu transluzente do meio. Aquele que leva a metáfora gráfica se oculta e enrubescce-a. Consequentemente, é transparente o elo meio-imagem, em favor da imagem, entrecruzada pelo meio, e discernida pelo observador. Faltante e vigente a imagem ambígua é originada no meio, aliás, procriada pelo corpo (Belting, 2007: 39).

3. DISCUSSÃO E ANÁLISE

Após beber das abstrações indicadas acima, o caminho a ser trilhado começa iluminando o problema em qual o objeto de estudo está circunscrito. O quê diz ao respeito de seus espectadores o fluxo e velocidade dessa imagem na rede de internet?

Existe uma sedução na imagem que articula uma série de relações com seus leitores, e mais ainda, com o sustentáculo tecnológico. A intimidade dessas associações comanda a reverberação acerca dos espectadores. Em poucas palavras, o fotograma exprime algo do público na mesma medida em que manifesta dados do meio: o sistema em rede da internet conjugado com a comunicação em massa (Histórias em quadrinhos, cinema, etc.) dinamizando o gráfico da máscara desembocam nos internautas, leitores e espectadores de um modo singular.

3.1. Rosto entretecido nas máscaras sociais.

Na sociedade latino-americana, a rede tecnológica de internet não é ainda uma realidade plena, logo, nossa imagem tem mais potência em determinadas sociedades conforme sua economia. Ela mostra indivíduos conectados em rede, isto é, espectadores que a manipulam com espontânea vontade. Entre eles enviam e recebem tal imagem com aparente horizontalidade e solidariedade, sob estruturas tecnológicas como a internet. O fenômeno da autocomunicação também circunscreve a imagem na independência e industrialização da internet correlacionada com os meios massivos de comunicação, a interatividade reticular é evidente entre a televisão ou as histórias em quadrinhos e o computador ou o celular.

A intimidade dos participantes em rede com o objeto de pesquisa propõe uma cibercultura da imagem. GFVA é reconhecido como um meme com qualidades cômicas, irônicas e até ideológicas. É instantâneo e representa certa proteção impessoal para confrontar tópicos polêmicos das sociedades. Sendo igualmente um símbolo fictício que relembra a complexa história de um personagem Inglês. Tudo isso sem limitar sua profunda recursividade cibercultural.

Por sua vez, a imagem é uma rede com interconexão instável entre âmagos em interação, com rápida ambivalência ideal e material, e denotada sob algum preceito básico. A máscara articula arbitrariamente seus nós: a novela gráfica, o filme e o computador. Com fugacidade ela intercala a utopia da internet com sua distopia. Em paralelo, ela não é a imagem mais vista nem se traduz exatamente como a mais animada, devido a sua desconhecida e presente normatividade.

Retomando de forma indireta o pensamento de Jesus Martín Barbero, a imagem em questão é mediada, as pessoas e os meios produzem seu sentido existindo transversalmente um encantamento tecnológico. Os atores são atraídos pela estética e composição imagética e midiática: o incisivo e direto letramento gráfico das histórias em quadrinhos, a íntima aparência do real nos filmes, e a proximidade digital entre os computadores e pessoas, levantando um perfil desses leitores/espectadores/internautas. Embora sem superar a ilimitada imaginação vertida na máscara branca, cada sujeito a interpreta e atualiza com seus próprios significados.

3.2. São e somos GFVA?

A máscara usufrui de uma língua taciturna. Ambivalente este signo representa a caveira no palco de teatro. Girassol desabrochando e encerrando ao mesmo tempo. Uma careta é explícita e implícita, esconde e demonstra. Imóvel espera sua chance para acelerar meramente pelo olhar do público. Como o crânio ela é orgânica e inorgânica, vive e morre em função do olhar (Canevacci, 1990: 65).

Essa máscara imagética não é imune às temporalidades, fornece sentido emoldada por sua época e geração. GFVA parece ser a mesma imagem, porém, são imagens diferentes em tempos diversos e com questões universais distintas. O símbolo de Anonymous (figura 2) corresponde à contemporaneidade que se pergunta acerca da informação pública ou privada. O fotograma de V atende a um ícone da rebeldia popularizado e consumido mundialmente. A imagem bidimensional de V responde criticamente a um estado conservador da década dos 80. O inglês Guy Fawkes (figura 3) participou de uma tentativa para explodir a monarquia no século XVII por fins religiosos. Porém, essa careta contínua conserva também um intrínseco tempo, ela é nova graças aos meios renovando suas incógnitas.

Figura 2: Manifestação em Seattle



Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Anonymous_\(group\)#/media/File:Anonymous_at_Scientology_in_Los_Angeles.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Anonymous_(group)#/media/File:Anonymous_at_Scientology_in_Los_Angeles.jpg)

Figura 3: Desenho de Guy Fawkes



Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Guy_Fawkes#/media/File:Guy_Fawkes_by_Cruikshank.jpg

O público-alvo da representação gráfica é acolhido pelos instrumentos antropológicos da comunicação visual. Interessa para este argumento, a vertente antropológica que pesquisa as elaborações midiáticas, e não aquela de etnografia audiovisual. De tal ângulo, o objeto de estudo está atravessado por uma sensação de distância aproximada, já que analisa-lo implica aceitar as fronteiras físicas de sua midiaticização (histórias em quadrinhos, cinema e internet).

Nos 10 volumes de V for Vendetta (figura 3), a máscara alude a Guy Fawkes e é usada por dois personagens: V o anti-herói, e Evey a aprendiz. Comunicando o ideal anarquista de destruição e criação. Escondendo o terrorismo estatal e vingando-se por

meio do terrorismo individual. Criticando o conservadorismo sexual do estado ao revelar a pedofilia na igreja. E refletindo ao respeito do uso de LSD por policiais em procura de justiça.

Figura 3: Máscara do V desenhada por David Lloyd



Fonte: (Moore; Lloyd, 1989: 13 vol. 10).

Na cinta cinematográfica homônima (figura 4), a careta é compartilhada para grande parte do elenco. Rememorando a Guy Fawkes ela é usada por muitos e representa àqueles que não a portam. Ela é vista como símbolo da democracia representativa escondendo o terrorismo do estado. Ela ataca a pedofilia da igreja enquanto critica o conservadorismo sexual do estado. E significa o romanticismo entre Evey e o anti-herói.

Figura 4: Máscara filmica do V



Fonte: Frame minutagem 1:40:43

Já na cultura internauta o rosto branco é símbolo de indignação, ironia, comédia, drama, tanto nas redes sociais quanto nos memes. Associado com a palavra anônimo ele discute a propriedade da informação e conhecimento na internet, qual é a informação publica e qual a privada.

A imagem vê. Os riscos néveos e vigorosos de sua face concordam com os leitores, espectadores e internautas numa exuberância de questões. O aguçado olhar humano é espelhado pelos dois buracos negros do antifaz, e como fenômeno: alteridade e autoridade se confundem na cara branca. Embora difusamente enxergadas, existem sombras da imagem pesquisada que costumam ser esquecidas. O livro coordena a história em quadrinhos, os projetores com som e telas acompanham a narrativa audiovisual, e o computador ou celular ilustra o meme/foto de perfil. As anteriores técnicas e tecnologias encarnam a imagem que vai ser sentida pelo corpo. O público integra-se à ilustração e em catarse muda. A face imaginaria convoca uma coerência subjetiva, multiplicando suas sensações no âmbito social. Um retrato fictício condensa um católico radical com um anti-herói anarquista, um romântico popular, e um indignado anônimo, entre outras coisas. O sítio natural dessa cara diagramada é o ser humano: unicamente o corpo conversa com suas potências. No vértice em que a internet/cinema/comics e os internautas/espectadores/leitores cruzam com ela, a fisionomia de Guy Fawkes cintila e tremeluz na identidade e memória.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Duas máximas encerram este texto; a prudência de incitar o progressivo debate sobre a imagem em questão, e distinguir o equilíbrio apto ao se aproximar dos espectadores/imagem/meios.

Esta redação respeito ao ícone GFVA se preocupa por entreabrir trajetos e perguntas como: outros ícones (Che Guevara, Monalisa) em situações midiáticas similares trazem as mesmas reflexões?, é efetivo controlar ou antecipar a popularidade dos símbolos? E espera-se contribuir à reverberação das faculdades desta imagem em função do seu arraigo social e geográfico na contemporaneidade.

De maneira concomitante, esta escrita procura evidenciar o saudável elo de Observador-Meio-Imagem. A careta de Guy Fawkes sujeita ao individuo erige a conceição de Arbitrariedade-Velocidade-(Im)Potência, as pessoas vestem uma imagem com grandes paradigmas históricos a sua vontade. Instantaneamente, a máscara fantasiosa é o rosto real.

REFERÊNCIAS

- Canevacci, M. (1990). *Antropologia da comunicação visual*. São Paulo: Brasiliense.
- Castells, M. (2001). Obertura: La red es el mensaje. En Castells, M., *La galaxia del internet*, pp. 15-22. Barcelona: Plaza y Janés Editores.
- (2013). *Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Belting, H. (2007). *Antropología de la imagen*. Madrid: Katz Editores.
- Levy, P. (1999). Introdução: Dilúvios. En Levy, P., *Cibercultura*, pp. 11-18. São Paulo: Editora 34.
- Moore, A. y Lloyd, D. (1989). *V de Vendetta*. Recuperado de <https://digishokku.wordpress.com/2017/02/06/alan-moore-david-lloyd-v-de-vendetta-napa-en-pdf/> [acceso: 10/07/2017]
- Parente, A. et al. (2010). *Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação*. Porto Alegre: Sulina.
- Sodr , M. (2006). *Antropol gica do espelho: uma teoria da comunica o linear e em rede*. Rio de Janeiro: Vozes.
- Silver, J., Wachowski A., Wachowski L. (productores) y McTeigue J. (director). (2006). *V for Vendetta* [cinta cinematogr fica]. Estados Unidos, Reino Unido y Alemania: Vertigo, Virtual Studios y Silver Pictures.

CURR CULO

Sergio Arley C ceres Bautista

Bacharel em Letras, Artes e Media o Cultural da Universidade Federal da Integra o Latino-americana (2015). Estudante do Mestrado em Comunica o da Universidade Estadual de Londrina.

Dirce Vasconcellos Lopes

Graduada em Turismo pela Universidade Federal do Paran  (1981). Mestre em Comunica o Social pela Universit  Catholique de Louvain (1984). Doutora em Ci ncias da Comunica o pela Universidade de S o Paulo (1991). Possui experi ncia na  rea de Comunica o, atuando nos seguintes temas: Teoria da Comunica o, Est tica da Comunica o e Antropologia Visual.