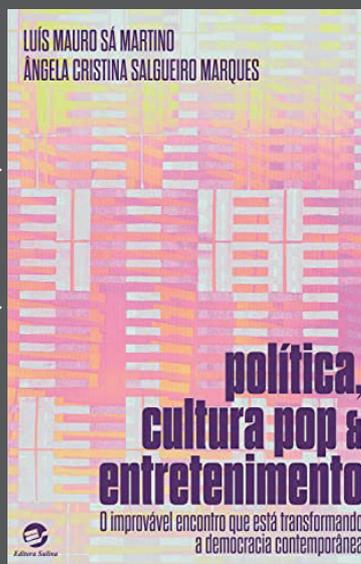


# A POLÍTICA ENTRA NA DANÇA: ENTRETENIMENTO E CULTURA POP COMO RECURSOS DE VISIBILIDADE NAS PLATAFORMAS DIGITAIS

POLITICS JOINS THE DANCE: ENTERTAINMENT AND POP  
CULTURE AS A VISIBILITY RESOURCE ON DIGITAL PLATFORMS

LA POLÍTICA ENTRA EN EL BAILE: EL ENTRETENIMIENTO Y  
LA CULTURA POP COMO RECURSOS DE VISIBILIDAD EN LAS  
PLATAFORMAS DIGITALES

MARTINO, L. M. S. & MARQUES, A. C. S. *Política, cultura pop e entretenimento: o provável encontro que está transformando a democracia contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2022.

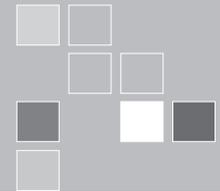


## Carolina Frazon Terra

■ Carolina Frazon Terra concluiu seu pós-doutorado abordando organizações e influência Digital. É líder do grupo de pesquisa InfluCom (influência, comunicação e visibilidade em tempos de plataformas sociais digitais), pesquisadora do grupo de pesquisa Com+ (Comunicação, Mídia e Jornalismo Digitais) da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, consultora de mídias sociais e relações públicas digitais, professora stricto sensu na Faculdade Cásper Líbero e em pós-graduações da Universidade de São Paulo.

■ Carolina Frazon Terra completó su trabajo posdoctoral abordando organizaciones e influencia digital. Es líder del grupo de investigación InfluCom (influencia, comunicación y visibilidad en tiempos de plataformas sociales digitales), investigadora del grupo de investigación Com+ (Comunicación Digital, Medios y Periodismo) de la Facultad de Comunicación y Artes de la Universidad de São Paulo, consultor de medios y relaciones públicas digitales, profesor stricto sensu de la Faculdade Cásper Líbero y en cursos de posgrado en la Universidad de São Paulo.

■ E-mail: carolinaterra@gmail.com



## RESUMO

No livro "Política, cultura pop e entretenimento: o provável encontro que está transformando a democracia contemporânea", os autores Luís Mauro Sá Martino e Ângela Cristina Salgueiro Marques argumentam que a política está cada vez mais presente no cotidiano, seja na arte, na cultura pop ou nas mídias. A publicação discute como o entretenimento e a cultura pop podem abordar questões sociais latentes, enquanto a política aprende a falar a língua do público, utilizando a linguagem da mídia para alcançar maior visibilidade e atenção. Os autores destacam como celebridades midiáticas têm se envolvido em questões políticas e sua capacidade de mobilização. Dentre os diversos tópicos trazidos destacam-se a relação entre política e entretenimento, a influência dos fãs, a polarização política, o uso do humor, as estratégias de visibilidade, a importância da imagem e dos memes, a música como ferramenta política, os debates e as lives políticas, e os desafios das *fake news* e da desinformação. No contexto atual de midiaticização profunda e plataformação, a obra argumenta que as relações são cada vez mais mediadas, principalmente no ambiente digital.

**PALAVRAS-CHAVE:** POLÍTICA; ENTRETENIMENTO; CULTURA POP; PLATAFORMAS DIGITAIS.

## ABSTRACT

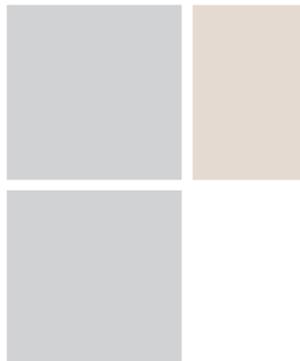
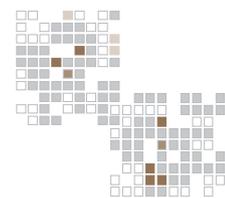
In the book "Politics, Pop Culture, and Entertainment: The Likely Encounter that is Transforming Contemporary Democracy," authors Luís Mauro Sá Martino and Ângela Cristina Salgueiro Marques argue that politics is increasingly present in everyday life, whether in art, pop culture, or the media. The publication discusses how entertainment and pop culture can address underlying social issues, while politics learns to speak the language of the public, using the formats of the media to achieve greater visibility and attention. The authors highlight how media celebrities have become involved in political issues and their mobilization capacity. Among the various topics addressed are the relationship between politics and entertainment, the influence of fans, political polarization, the use of humor, visibility strategies, the importance of image and memes, music as a political tool, political debates and live streams, and the challenges of fake news and misinformation. In the current context of deep mediatization and platformization, the book argues that relationships are increasingly mediated, especially in the digital environment.

**KEY WORDS:** POLITICS; ENTERTAINMENT; POP CULTURE; DIGITAL PLATFORMS.

## RESUMEN

En el libro "Política, cultura pop y entretenimiento: el probable encuentro que está transformando la democracia contemporánea", los autores Luís Mauro Sá Martino y Ângela Cristina Salgueiro Marques argumentan que la política está cada vez más presente en la vida cotidiana, ya sea en el arte, la cultura pop o los medios de comunicación. La publicación analiza cómo el entretenimiento y la cultura pop pueden abordar cuestiones sociales latentes, mientras que la política aprende a hablar el lenguaje del público, utilizando el formato de los medios para lograr una mayor visibilidad y atención. Los autores destacan cómo las celebridades de los medios se han involucrado en cuestiones políticas y su capacidad de movilización. Entre los diversos temas tratados se destacan la relación entre política y entretenimiento, la influencia de los aficionados, la polarización política, el uso del humor, las estrategias de visibilidad, la importancia de la imagen y los memes, la música como herramienta política, los debates y las transmisiones en vivo, y los desafíos de las noticias falsas y la desinformación. En el contexto actual de mediatización profunda y plataformaización, la obra argumenta que las relaciones están cada vez más mediadas, especialmente en el entorno digital.

**PALABRAS CLAVE:** POLÍTICA; ENTRETENIMIENTO; CULTURA POP; PLATAFORMAS DIGITALES.



Pode um presidente ter um perfil no TikTok? E fazer *lives* no Twitter? Como usar o Instagram como meio para ter mais visibilidade e atenção?

Questões como essa permearam as reflexões dos autores Luís Mauro Sá Martino e Ângela Cristina Salgueiro Marques no livro “Política, cultura pop e entretenimento: o provável encontro que está transformando a democracia contemporânea”.

Dividido em dez capítulos, o livro discute, em linhas gerais, como “(...) a política não se resumia a governos, partidos e eleições, mas estava presente no cotidiano, seja na arte ou na cultura pop” (Martino e Marques, 2022, p. 11).

Outro ponto de partida da publicação reside no fato de que entretenimento, cultura pop e política possuem muitas aproximações:

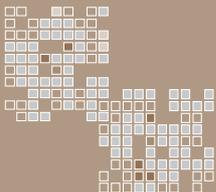
*No entanto, eles têm se aproximado cada vez mais. De um lado, o entretenimento e a cultura pop são meios de tratar de assuntos sérios, questões políticas e sociais. De outro, a política aprendeu a lição: para alcançar o público, é necessário falar sua língua, e pouca coisa seria mais familiar do que a linguagem da mídia. Parece que não é mais possível imaginar uma separação entre política, de um lado, e entretenimento, de outro – aliás, talvez nunca tenha sido* (Martino e Marques, 2022, p. 16).

Também completa a discussão o fato de que celebridades do campo midiático têm se envolvido cada vez mais em questões de cunho político, seja pelo seu capital midiático, seja pela sua capacidade de conversão de tal atributo para o campo político. Os autores lembram, especialmente, da visibilidade pública de que gozam tais atores e de suas capacidades de mobilizar pessoas.

O livro tem início com o conceito de cultura pop, como “(...) um tipo de produção simbólica criada pela indústria da comunicação, distribuída em grande escala e dirigida a um público consumidor global, que se apropria e se envolve com esse conteúdo, criando seus próprios significados” (Martino e Marques, 2022, p. 29). Adiciona-se à cultura pop a caracterização do entretenimento e de suas características: sua lógica voltada para o lucro (p. 32), sua distribuição multiplataforma (p. 33), sua circulação global (p. 34), seus produtos derivados (p. 34) e sua cultura participatória (p. 35). Toda essa lógica serve para entender como os autores vão conseguir avizinhar o tripé cultura pop, entretenimento e política.

Algo que torna tal casamento ainda mais visível é a leitura política tanto do entretenimento quanto da cultura pop, por meio de seus enquadramentos, posicionamentos e afins.

No segundo capítulo, os autores se dedicam a analisar a política sob a lógica do entretenimento: ações políticas, práticas sociais, engajamento em causas e movimentos,



assim como as representações de identidade, ganham outra dimensão em sua relação com a mídia - o engajamento político mediado pelo entretenimento (Martino e Marques, 2022, p. 48).

O capítulo três “Lute como uma princesa: fãs, política e identidade” tem foco na figura do fã, aquele que, nas palavras dos autores:

(...) assiste, discute, posta nas redes, participa de discussões sobre o que viu, argumenta, analisa, elabora suas interpretações e pontos de vista, defende suas percepções a respeito do objeto. Sua relação não é apenas ativa, como toda a recepção; ela é produtiva. No sentido de ir além do que é oferecido na mídia e procurar outros caminhos para lidar com aquilo que gosta (Martino e Marques, 2022, p. 77)

Valendo-se de elementos da cultura pop e do entretenimento, a política consegue envolver pessoas em discussões a partir das significações destas com relação aos produtos midiáticos.

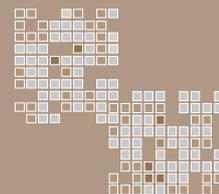
O quarto capítulo discute, entre outras ideias, a questão da polarização e o medo como recursos de arrebanhamento (Martino e Marques, 2022, p. 107) de “fiéis”: “Uma das principais estratégias de polarização política é apresentar o adversário não como alguém com quem apenas não se concorda, mas, sobretudo, como uma pessoa da qual devemos ter medo”.

O humor é um dos temas trabalhados no quinto capítulo, “Os Símbolos do Poder e a Estética da Política”. A partir do riso e do humor é possível entender algo sobre “(...) os padrões e circuitos de poder em uma sociedade” (Martino e Marques, 2022, p. 135).

No sexto capítulo, as ritualidades e teatralidades são trazidas para evidenciar o caráter planejado da política e mais uma vez, de sua proximidade com o campo do entretenimento. Para os autores (p. 141), “(...) rituais, performances e teatralidades são uma das matérias-primas da visibilidade da política, e um de seus principais pontos de contato com o entretenimento”.

É neste momento que os autores chamam a atenção para a intencionalidade de tais atos políticos ritualizados e performáticos, com fins de postagens e desdobramentos nas mídias e, portanto, contando com a visibilidade de seus movimentos. Como resultado, temos os eventos midiáticos ou potencializados pelas mídias, especialmente com as possibilidades do digital de arregimentar grandes volumes de espectadores e participantes. Entender a lógica da mídia e planejar para aparecer é um dos objetivos dos estrategistas das campanhas políticas contemporâneas. Os autores destacam os eventos midiáticos:

*(...) São chamados de “eventos midiáticos” (media events, no original) e designam acontecimentos que são primariamente voltados para aparecer nas mídias e engajar o maior número possível de espectadores e participantes. Um evento midiático é um acontecimento criado, ou pelo menos potencializado pela mídia (Martino e Marques, 2022, p. 157-158).*



O sétimo capítulo se debruça sobre as imagens da política, passando desde a arte até os virais memes da internet: “Em uma era marcada pela presença de telas em todos os lugares, a imagem se torna a matéria-prima da política” (Martino e Marques, 2023, p. 165). A visualidade dos regimes políticos é destacada pelos autores como algo pensado para produzir efeito e representações visuais favoráveis.

Os memes, por sua vez, tão aclamados na cultura digital contemporânea, são centrais na estratégia de transformar a política em imagem (Martino e Marques, 2022, p. 187) em prol da visibilidade midiática.

A música, por outro lado, é objeto de análise do capítulo oito. A facilidade de acesso aos produtos musicais, a experiência de consumo individual e portátil, adicionada às trilhas sonoras que compõem a atividade humana (Martino e Marques, 2022, p. 192) e a possibilidade de ser uma ação que pode coexistir com outras, fazem com que a música e o som adquiram relevância nas estratégias utilizadas pela política.

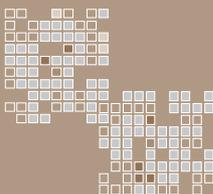
No nono capítulo, temas como debates, *lives* e influência são discutidos como os *reality shows* da democracia. Os debates mediados se tornam disputas de argumentos, mas também, como ressaltam os autores, de imagens (Martino e Marques, 2022, p. 212). Saber se relacionar com a mídia, isto é, figurar dentro da lógica da mídia, passa a ser habilidade desejada pelos aspirantes a posições políticas.

As *lives* (recurso muito utilizado pelos usuários das mídias sociais) políticas, por seu turno, se aproximam da linguagem e dos formatos dos influenciadores digitais não apenas durante as campanhas eleitorais, mas também como forma de comunicação direta, desintermediada e vista como autêntica.

O décimo e último capítulo, “Estética, personalidade e escolhas políticas: um caso” põe atenção em dois dos grandes problemas atuais: as *fake news* e a desinformação. O desencanto de muitos com relação à política tradicional, de acordo com os autores “(...) abre caminho para a presença de *outsiders* que, apresentando-se como externos ao campo político, tomam posição ao lado do ‘cidadão comum’ a respeito do espaço ao qual buscam pertencer” (Martino e Marques, 2022, p. 251).

De maneira consistente e em um percurso que mistura cultura pop e entretenimento, os autores são capazes de analisar o contexto contemporâneo midiático e seus desdobramentos nas mídias clássicas e tradicionais, de maneira direcionada à política e justificam: “(...) Se o entretenimento é a linguagem da atualidade, então nada mais natural que o empregar para falar de temas contemporâneos” (Martino e Marques, 2022, p. 198).

Ao refazer o percurso teórico pensado pelos autores, o leitor tem a chance de entender os estratagemas adotados nas campanhas políticas e os recursos utilizados pelos responsáveis



pelos cargos que ocupam. Também é possível refletir, criticamente, como a comunicação política se vale não apenas da linguagem do entretenimento como mecanismo de engajamento e retenção de atenção, como também dos formatos “vencedores” do momento, tais como performances musicais ou de dança, memes, transmissões ao vivo, vídeos curtos e verticalizados, *podcasts*, *videocasts*, falas que são feitas para serem editadas e formatadas para as plataformas, vestimentas que dialogam com o meio, recursos gráficos que complementam as mensagens-chave, entre outros. O tripé política, cultura pop e entretenimento não só faz sentido na contemporaneidade, como também, auxilia na transformação da democracia e no comportamento de todos os agentes do processo: cidadãos, mídia, candidatos e políticos.

Em tempos de midiatização profunda (Hepp, 2020), plataformização (van Djick, 2019) e dataficação (van Djick, 2014), é plausível argumentar que em sendo a realidade relacional, “(...) as relações são hoje mais mediadas do que em qualquer outra época” (Martino e Marques, 2022, p. 256)? Teria o digital participação nisso? Com certeza.

## Referências

- HEPP, Andreas. Da midiatização à midiatização profunda. In: FERREIRA, et al. (orgs.). *Midiatização, polarização e intolerância* (entre ambientes, meios e circulações). Santa Maria/RS: FACOS/UFSM, 2020. p. 23-37. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=Rc4qEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false>.
- MARTINO, L. M. S.; MARQUES, A. C. S. *Política, cultura pop e entretenimento: o provável encontro que está transformando a democracia contemporânea*. Porto Alegre: Sulina. 2022.
- VAN DJICK, Jose. A Sociedade da Plataforma: entrevista com José van Dijck. Março 2019. *Site DigiLabour*. Disponível em: <https://digilabour.com.br/2019/03/06/a-sociedade-da-plataforma-entrevista-com-jose-van-dijck/>.
- VAN DJICK, Jose. Dataficação, dataísmo e dataveillance: Big Data entre o paradigma científico e a ideologia. *Vigilância & Sociedade*, v. 12, n. 2, 2014, pp. 197-208. Disponível em: <http://www.surveillance-and-society.org>.

---

Artigo enviado em 26/06/2023 e aceito em 15/12/2023.

