

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE INFORMAÇÃO E CULTURA

JULIANA MARQUES DA SILVA

**A folksonomia como ferramenta de descrição de imagens em redes colaborativas: uma
análise do subgrupo “Aesthetics” da plataforma Fandom**

São Paulo

2024

JULIANA MARQUES DA SILVA

A folksonomia como ferramenta de descrição de imagens em redes colaborativas: uma análise do subgrupo “Aesthetics” da plataforma Fandom

Monografia apresentada ao Departamento de Informação e Cultura da Escola de Comunicações e Artes, da Universidade de São Paulo, para a obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Área de concentração: Organização da Informação e do Conhecimento.

Orientador: Prof. Dr. Marivalde Moacir Francelin

São Paulo

2024

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Silva, Juliana Marques da
A folksonomia como ferramenta de descrição de imagens em redes colaborativas: uma análise do subgrupo "Aesthetics" da plataforma Fandom / Juliana Marques da Silva; orientador, Marivalde Moacir Francelin. - São Paulo, 2024.
70 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Departamento de Informação e Cultura / Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Bibliografia

1. Folksonomia. 2. Fandom. 3. Etiquetagem. 4. Indexação de imagens. I. Moacir Francelin, Marivalde. II. Título.

CDD 21.ed. - 020

JULIANA MARQUES DA SILVA

A folksonomia como ferramenta de descrição de imagens em redes colaborativas: uma análise do subgrupo “Aesthetics” da plataforma Fandom

Monografia apresentada ao Departamento de Informação e Cultura da Escola de Comunicações e Artes, da Universidade de São Paulo, para a obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Área de concentração: Organização da Informação e do Conhecimento.

Orientador: Prof. Dr. Marivalde Moacir Francelin

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição _____

Julgamento _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____ Instituição _____

Julgamento _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____ Instituição _____

Julgamento _____ Assinatura _____

Este trabalho é dedicado a meu pai, que me guiou, me ajudou e esteve presente por meio de todas as velas acendidas e dedicadas a sua alma. Tenho certeza que ele adoraria meu tema de trabalho, mesmo sem o compreender.

AGRADECIMENTOS

À Universidade de São Paulo, por oferecer um ensino superior gratuito e de qualidade, e às políticas de permanência que me possibilitaram chegar a esta etapa final.

Ao meu orientador Prof. Dr. Marivalde Moacir Francelin, pelas orientações e correções gentis, e por me lembrar que ao mesmo tempo que é importante prezar pelo rigor técnico da pesquisa, também o é apreciar o processo.

Ao meu querido amigo Guilherme Volponi, que exerceu a escuta ativa e me ouviu falar por longas e intermináveis horas sobre meu tema de pesquisa e ao meu grande amigo Guilherme Fabris pelo apoio incondicional.

A minha família, por compreender as ausências e ainda assim fazer parte da minha vida.

“O que acontece é que, depois de criada, a imagem adquire vida própria e reivindica para si o poder de *gerar* conceito, mais que simplesmente reproduzir o conceito original. De certa forma, a imagem eleva o conceito à sua própria potência, e o resultado é uma supernova de significado que irradia ideias em todas as direções. Imagens são cornucópias de ideias. É nesse sentido que eu digo que a imagem é viva” (Dias, 2010).

RESUMO

Esta monografia possui como objetivo analisar como os usuários da informação categorizam e criam novos conceitos em comunidades virtuais. A folksonomia é um sistema de organização do conhecimento que atua de forma colaborativa na identificação e representação temática de determinado objeto de análise, e nesta pesquisa será utilizada para compreender os processos que mediam o conjunto de ações que resultam na criação de nomenclaturas fora de um contexto de validação acadêmico-científica. Os procedimentos metodológicos de pesquisa utilizados foram a revisão bibliográfica, com preferência a textos introdutórios. Em sua segunda etapa, utiliza a Aesthetics Wiki como objeto empírico. O mesmo é parte integrante do site Fandom, que agrega enciclopédias colaborativas de temáticas diversas. Na etapa empírica iremos analisar de que forma tais dinâmicas, ou seja, como o caráter colaborativo da folksonomia e suas ferramentas atuam no contexto da descrição de imagens e determinação de termos relacionados, que por suas características intrínsecas carregam subjetividades específicas e pela sua dinâmica prevê a horizontalidade do processo de nomear conceitos por meio da etiquetagem. Como hipótese, consideramos que a folksonomia, ao mesmo tempo em que traz uma ideia e uma prática de possibilitar ao usuário da informação uma posição de protagonismo da representação e organização dos conteúdos consumidos pelo mesmo e por sua comunidade (entendida aqui como um dado nicho social e cultural) dentro dos ambientes digitais, também reflete certas inconsistências ou opiniões pessoais que contemplam o objeto como consequência desta mesma autonomia na produção informacional garantida nesta lógica. Os resultados da análise do objeto empírico munida com o referencial teórico colhido confirmaram tal hipótese, demonstrando que ao se assumir e incorporar uma lógica aberta e horizontal na produção e disseminação de conteúdos informacionais, é necessário assumir também que conceitos estão, por vezes, imersos em disputas de narrativas, e desta forma, opiniões divergentes sobre a definição de determinado termo estarão não só presentes como afetarão o processo de construção de consensos terminológicos. E mesmo fora deste olhar mais voltado ao âmbito político do processo de nomear, a inconsistência, quando observada na produção de conteúdos e etiquetas por parte dos usuários, evoca na verdade a organicidade do processo, que é inevitavelmente permeado por contradições.

Palavras-chave: Folksonomia; Fandom; Indexação; Indexação de imagens; Etiquetagem

ABSTRACT

This monograph aims to analyze how information users categorize and create new concepts in virtual communities. Folksonomy is an information organization system that acts collaboratively in the identification and thematic representation of a given object of analysis, and in this research it will be used to understand the processes that mediate the set of actions that result in the creation of nomenclatures outside of a context of academic-scientific validation. The methodological research procedures used were the bibliographic review, with preference for introductory texts. In its second stage, it uses the Aesthetics Wiki as an empirical object. It is an integral part of the Fandom website, which aggregates collaborative encyclopedias on diverse themes. In the empirical stage, we will analyze how such dynamics, that is, how the collaborative nature of folksonomy and its tools act in the context of the description of images and determination of related terms, which, due to their intrinsic characteristics, carry specific subjectivities and, due to their dynamics, predict the horizontality of the process of naming concepts through labeling. As a hypothesis, we consider that folksonomy, while bringing an idea and a practice of enabling the information user to take a leading role in the representation and organization of the content consumed by him/her and his/her community (understood here as a given social and cultural niche) within digital environments, also reflects certain inconsistencies or personal opinions that consider the object as a consequence of this same autonomy in the information production guaranteed by this logic. The results of the analysis of the empirical object equipped with the theoretical framework collected confirmed this hypothesis, demonstrating that when assuming and incorporating an open and horizontal logic in the production and dissemination of informational content, it is also necessary to assume that concepts are, at times, immersed in narrative disputes, and thus, divergent opinions on the definition of a given term will not only be present but will also affect the process of building terminological consensus. And even outside this more politically focused view of the naming process, inconsistency, when observed in the production of content and labels by users, actually evokes the organic nature of the process, which is inevitably permeated by contradictions.

Keywords: Folksonomy; Fandom; Indexing; Image indexing; Tagging

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Figura 1 - Estética “Morute”
- Figura 2 - Mensagem de erro: convite inválido
- Figura 3 - Página inicial da *Aesthetics Wiki*
- Figura 4 - Comentário realizado sobre a indisponibilidade do convite para adentrar ao canal da plataforma Discord
- Figura 5 - Visualização das categorias
- Figura 6 - Seleção de estéticas por cor
- Figura 7 - Exemplo de um verbete relativo a uma cor
- Figura 8 - Conteúdos relacionados por listagem
- Figura 9 - Conteúdos relacionados por ícones e inicial alfabética
- Figura 10 - Exemplo de um *moodboard*
- Figura 11 - Exemplo de perfil de usuário
- Figura 12 - Listagem de estéticas por nação
- Figura 13 - Busca por sufixo
- Figura 14 - Busca por família
- Figura 15 - Primeiro exemplo de resultado de busca por adjetivo
- Figura 16 - Segundo exemplo de resultado de busca por adjetivo
- Figura 17 - Estéticas relacionadas ao Brasil
- Figura 18 - Estética “Club”
- Figura 19 - Representação da estética “Club”
- Figura 20 - Elementos faltantes na estética “Tupinipunk”
- Figura 21 - Estética “Brazilian Pop Bar”
- Figura 22 - Histórico de criação e edição dos verbetes
- Figura 23 - Estética “Mandrake”
- Figura 24 - Elementos relativos à estética inseridos pelo autor
- Figura 25 - Categorias nas quais o verbete está contido
- Figura 26 - Categoria principal da *wiki*
- Figura 27 - Continuação da página
- Figura 28 - FAQ da *wiki*
- Figura 29 - Regras sobre a criação de novas categorias
- Figura 30 - Página de edição
- Figura 31 - Adicionando categorias ao verbete
- Figura 32 - Configuração de templates
- Figura 33 - Exemplo de template
- Figura 34 - Seleção para criação de um novo verbete
- Figura 35 - Personal Aesthetics Wiki

LISTA DE QUADROS

- Quadro 1** - Proposta de Smit para a análise documental de imagens.....25
- Quadro 2** - Proposta de Manini na metodologia de indexação de imagens.....26

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 FOLKSONOMIA: CONCEITOS E MÉTODOS	15
2.1 Folksonomia: conceitos	16
2.2 Folksonomia: métodos	20
3 ANÁLISE DE IMAGENS: CONCEITOS E PARTICULARIDADES	22
3.1 Análise documentária de materiais iconográficos	23
3.2 A estetização da imagem	26
4 ENCICLOPÉDIAS COLABORATIVAS E APRESENTAÇÃO DA PLATAFORMA FANDOM	28
4.1 Sistemas <i>wiki</i>	29
4.2 Plataforma <i>Fandom</i>	29
4.3 Comunidades digitais	30
5 AESTHETICS WIKI	31
5.1 Breve estudo de caso: identidade brasileira	44
5.1.1 Braziliancore	45
6 RESULTADOS, ANÁLISE E DISCUSSÃO	55
6.1 Modificando um verbete	57
6.2 Considerações sobre o manuseio da plataforma	61
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	63
REFERÊNCIAS	65
GLOSSÁRIO	69
APÊNDICE	69

1 INTRODUÇÃO

Pretende-se analisar o conceito de folksonomia e seus métodos de aplicabilidade prática a partir da análise de uma enciclopédia comunitária. Por tratar-se de uma ferramenta de organização do conhecimento baseada na atribuição livre de palavras-chave em ambientes colaborativos, que possui como premissa deslocar o ato de representação informacional para o usuário da informação, pode transitar por duas consequências principais: a primeira, de caráter positivo, é a identificação da comunidade com seu objeto de apropriação, facilitando a pesquisa, e a segunda, de caráter negativo, surge a partir desta flexibilidade, que por vezes pode trazer termos duplicados ou múltiplas denominações distintas para o mesmo elemento, prejudicando a recuperabilidade que estaria sendo otimizada no processo.

Ao adicionar o componente imagético a esta dinâmica de representação informacional, complexifica-se o processo de atribuição de termos, por seus sentidos conotativos e denotativos. A análise documentária, quando aplicada à descrição de imagens, precisa tornar minimamente objetivos contextos e percepções subjetivas, de forma a realizar uma descrição que seja simultaneamente precisa e não se limite à interpretação individual do indexador (SMIT, 1987). Desta forma, a folksonomia aplicada a imagens aprofunda a problemática do consenso terminológico necessário para que a comunidade consiga trafegar pelos conteúdos de forma temática.

A temática será abordada a partir da seguinte estrutura: a primeira parte propõe-se a conceitualizar o termo “folksonomia” enquanto uma nova perspectiva do processo de indexação pautada principalmente a partir das necessidades dos meios digitais. A segunda parte descreve e analisa as especificidades dos processos de representação de imagens. A terceira apresenta uma contextualização sobre as enciclopédias colaborativas e apresenta o objeto empírico de estudo, a *wiki* “Aesthetics”, hospedada na plataforma Fandom. Após a quarta parte, de análise de seus processos de organização e categorização informacional, assim como dos mecanismos de indexação colaborativa observados na plataforma ou não existentes na mesma, serão expostas por fim as considerações finais e sugestões de otimização dos procedimentos da plataforma.

Na sequência, apresentamos os elementos da proposta da pesquisa: problema de pesquisa, hipóteses e objetivos.

Hipótese(s)

As hipóteses que surgem a partir da análise do problema de pesquisa são:

- a) a folksonomia, enquanto ferramenta de marcação de objetos digitais, possui um potencial de representação informacional capaz de tornar determinado conteúdo mais reconhecível pelos outros usuários, por vir de uma perspectiva do olhar de quem o consome. Desta forma, o arranjo organizacional dos conteúdos torna-se mais orgânico, por contemplar sua comunidade.
- b) os problemas conceituais e terminológicos que surgem a partir da indexação compartilhada dentro do contexto específico de nosso objeto de estudo podem ser resolvidos a partir de uma equipe de moderação, que controla e gerencia as páginas criadas pelos usuários.
- c) sem a presença de mecanismos de revisão para consolidar o consenso terminológico no processo de indexação a estratégia proposta pela folksonomia pode gerar ruídos que atrapalham o processo de recuperação informacional.

Objetivos

Geral

Analisar a dinâmica e funcionalidade no uso da folksonomia como ferramenta organizacional e relacional de imagens em redes colaborativas, utilizando como objeto de estudo a página *Aesthetics Wiki*, parte integrante da plataforma Fandom.

Específico(s)

- Analisar os procedimentos de indexação existentes na página “Aesthetics”, parte integrante da plataforma Fandom, um agregador de enciclopédias colaborativas direcionadas a temáticas ligadas ao mundo do entretenimento;
- Observar as relações criadas entre os termos relacionados;
- Analisar a recuperabilidade dos termos a partir das ferramentas de pesquisa e os métodos de agrupamento das categorias;
- Identificar a presença ou ausência de mecanismos de mediação para fins de controle e consenso terminológico.

Procedimentos metodológicos

Como procedimento técnico, utilizou-se da revisão de literatura e pesquisa documental, além da pesquisa descritiva a fim de identificar os elementos presentes na *wiki*. O levantamento bibliográfico foi realizado inicialmente a partir da pesquisa nas bases de dados Brapci, Scielo,

a BDTA USP, o Ibiect e o catálogo Dedalus, sendo pesquisados tanto artigos quanto monografias. As palavras-chave utilizadas na busca foram “folksonomia”, “imagem” e “indexação”, e o critério de seleção dos materiais centrou-se em textos introdutórios. Tal decisão justifica-se pela proposta de construção do projeto, que primeiramente centra-se em conceituar os pilares teóricos que nos ajudarão a compreender o objeto prático da pesquisa. Como método de busca, pesquisou-se inicialmente somente por “folksonomia” (o que gerou grande volume de resultados) e posteriormente as outras palavras-chaves foram utilizadas como complemento a partir de operadores booleanos. No total, após a pesquisa, nove artigos foram selecionados para leitura integral. A base Brapci foi a que trouxe maior volume de resultados ao utilizar-se a combinação de palavras-chave. Posteriormente, a fim de complementar o corpus teórico da pesquisa, foram utilizados os termos “social tagging” e “wiki” na busca, utilizando as mesmas bases citadas anteriormente. Foram realizadas também pesquisas no Google Acadêmico utilizando o termo “folksonomy”, a fim de recuperar artigos sobre a temática produzidos em língua inglesa. A escolha dos materiais a serem efetivamente utilizados na pesquisa foi realizada a partir da leitura do resumo e análise das palavras-chave dos mesmos, priorizando aqueles que ou tivessem maior proximidade com o tema de pesquisa ou propusessem uma síntese dos conceitos de *folksonomia*, sendo os demais incorporados na seção de apêndice. Por tratar-se de uma temática interdisciplinar, foram utilizados livros e artigos não pertencentes ao campo de conhecimento da biblioteconomia. Neste caso, a seleção foi realizada a partir de leituras previamente feitas, dando-se prioridade a autores conceituados em sua área. Trata-se aqui de uma pesquisa exploratória, por meio da navegação pelos recursos e funcionalidades do nosso objeto de estudo, que trata-se de uma enciclopédia digital colaborativa, baseada em sistema *wiki*. Desta forma, foi realizada a descrição das principais categorias presentes, assim como sua interligação com outras categorias e recursos, como forma de investigar a lógica de estrutura organizacional da *wiki*. Também foram analisados os recursos de busca direta e por categorias, assim como a disposição e possibilidades distintas de acessar um verbete em específico. Após isso, simulou-se a modificação de um verbete, apresentando sua estrutura, recursos de categorização e ferramentas da plataforma, pontuando seus destaques e limitações e avaliando a experiência ativa e passiva na usabilidade da plataforma e seus recursos oferecidos. Por fim, realizou-se uma síntese dos pontos observados nas etapas anteriores, posicionando-se sobre o uso da folksonomia em sistemas *wiki* e como a mesma lida com a lógica das comunidades virtuais e suas necessidades e dinâmicas informacionais.

2 FOLKSONOMIA: CONCEITOS E MÉTODOS

A fim de compreender como a folksonomia, enquanto método de indexação colaborativa, opera dentro de seu campo teórico e prático, é necessário recuar e conceitualizar rapidamente suas bases, as quais correspondem respectivamente às noções de terminologia e indexação:

A terminologia, enquanto área do conhecimento, caracteriza-se como instrumento de controle e padronização de definições de palavras, sendo que as mesmas, após este processo, transformam-se em termos. A mesma manifesta-se de forma interdisciplinar, enquanto prática e teoria, e de acordo com Cabré (1995, p. 5, tradução nossa) a terminologia pode ser conceituada, de forma geral e ampla, como o conjunto de termos “concebidos como unidades sígnicas de três características (coisa, nome e significado) que fazem referência à realidade especializada”. Tal arranjo objetiva garantir o consenso técnico do significado de tais palavras, no contexto de sua aplicação prática na representação da informação. Importante pontuar que, ainda de acordo com a autora, a terminologia pode ser compreendida a partir de três aspectos: enquanto disciplina, enquanto prática e enquanto produto desta prática:

Como disciplina, é a que trata de termos especializados; Como prática, é o conjunto de princípios voltados à compilação de termos; Como produto, é o conjunto de termos de uma determinada especialidade. Vemos, portanto, desde o início o traço da diversidade (Cabré, 1995, p. 2, tradução nossa).

Agora, direcionaremos o foco para a perspectiva da prática bibliotecária que compreende a utilização dos termos controlados na organização da informação: a indexação.

A indexação, enquanto ferramenta de normalização terminológica, possui como objetivo representar tematicamente o objeto ou conceito a ser descrito, constituindo-se de uma unidade conceitual (podendo ser composta por uma ou mais palavras) que descreve o seu assunto. Tal processo visa agrupar conteúdos similares em uma mesma categoria, o que implica não somente a recuperação individual do conteúdo a partir dos termos-chave, mas especialmente a garantia de que todos os resultados visualizados serão relacionados ao termo de busca utilizado, tornando-se assim uma estratégia essencial tanto em termos de precisão quanto de alcance. Ela constitui-se como a estruturação de índices, ou seja, de uma relação de termos, organizados por meio de vocabulário controlado, que localiza e agrupa documentos visando sua posterior recuperação, por meio de uma representação temática, categorizando os elementos por assunto. Como define Cintra:

A operação denominada indexação é definida como a tradução de um documento em termos documentários, isto é, em descritores, cabeçalhos de assunto, termos-chave, que têm por função expressar o conteúdo do documento. A indexação assim definida é, pois; uma "tradução lexical" das

unidades lexicais da língua em que está escrito o documento, para unidades lexicais de uma linguagem documentária (Cintra, 1983, p. 5).

Tal definição é compartilhada por Lancaster, que pontua a necessidade de uma estrutura de armazenamento desses elementos:

O propósito principal da elaboração de índices e resumos é construir *representações* de documentos publicados numa forma que se preste a sua inclusão em algum tipo de *base de dados* (Lancaster, 2003, p. 1).

Os vocabulários controlados são uma modalidade de linguagem documentária que consiste em termos organizados em uma estrutura relacional hierarquizada, que possuem como objetivo organizar a informação. O mesmo constitui uma das ferramentas da indexação, listando e estruturando os termos que serão utilizados no processo. Enquanto linguagem documentária, que difere da natural pelo seu controle terminológico e função instrumental, os vocabulários controlados cumprem o papel de ferramenta de representação temática:

O propósito dos vocabulários controlados é organizar a informação e prover terminologia para a catalogação e recuperação de informação. Ao mesmo tempo em que capturam a riqueza de termos variantes, os vocabulários controlados também promovem consistência em termos preferidos e a atribuição dos mesmos termos a um conteúdo similar (Harpring, 2016, p. 37).

Lancaster (2003), cita, em sua definição de vocabulários controlados, os principais objetivos de tal estrutura, os quais são: o controle de sinônimos, a diferenciação de homógrafos (palavras com mesma grafia e diferentes significados) e a criação de relações hierárquicas e associativas entre termos. Percebemos aqui então o papel de mediação entre documento e usuário em potencial que reside na aplicação prática dos conceitos de terminologia, no qual os significados são consensuados em uma estrutura fixa.

A partir da consolidação das tecnologias digitais e o conceito de redes compartilhadas, formulam-se procedimentos e métodos que trazem novas perspectivas terminológicas. Este é o caso da *folksonomia*, instrumento de representação compartilhada do conhecimento, cuja definição e princípios serão explorados a seguir.

2.1 Folksonomia: conceitos

O termo *folksonomia* surge como um neologismo que une as expressões “*folk*” no sentido designativo informal de “pessoas” e o sufixo “*nomy*”, proveniente do termo “*taxonomy*”, e foi cunhado em 2004 pelo arquiteto da informação Thomas Vander Wal (Siqueira, 2012), e sua definição teórico-conceitual ainda está em processo de consenso pela comunidade acadêmica.

Como elementos de convergência neste processo teórico de conceitualização do termo, podemos destacar a ideia de uma ferramenta colaborativa de representação da informação na qual as palavras-chave designadas não possuem um controle terminológico, em contraste com os vocabulários controlados.

Nesta dinâmica, os usuários possuem a liberdade de descrever um dado documento a partir da atribuição de palavras-chave que reflitam sua percepção e interpretação do objeto em questão, relação que traz, ao mesmo tempo, uma maior riqueza de olhares e pontos de acesso porém com o ônus da proliferação de palavras-chave inconsistentes, duplicadas em seu sentido ou imprecisas para contemplar o conteúdo do documento em questão. Conforme afirmam Santarém Segundo e Siqueira:

O uso de um vocabulário controlado minimiza os ruídos comunicacionais entre os usuários e o sistema informacional durante o processo de busca, pois permite o controle dos termos indexados, porém constitui restrição à liberdade e também exige um esforço cognitivo maior no momento da categorização do documento, dificultando o processo de depósito pelo usuário. (Santarém Segundo; Siqueira, 2013, p. 78-79).

Tendo em mente tais vantagens e problemáticas apontadas acima, é importante que a escolha dos métodos de indexação e, conseqüentemente, de organização e recuperação da informação sejam condizentes com o conteúdo, formato e proposta da plataforma em questão. Para mediar este processo, convém ter em mente as funcionalidades e aplicabilidades contempladas especificamente pela *folksonomia*:

Quanto à sua função, a folksonomia tanto pode ser uma ‘categorização com base inteiramente no que as pessoas consideram significativo sobre alguma coisa’ (Anderson, 2006, p. 160), como um sistema de organização da informação auto-gestor ou ainda um software social (Mathes, 2004; Morville e Rosenfeld, 2006). Ainda quanto à funcionalidade, a etiquetagem pode ser aplicada em vários domínios e em vários tipos de fontes de informação, contanto que elas contenham uma URL (Vieira; Garrido, 2011, p. 6).

Uma URL (Uniform Resource Locator ou Localizador Uniforme de Recursos, em português) define-se como um formato padronizado de representação, que manifesta-se em termos práticos como um endereço eletrônico que identifica e dá acesso a um determinado recurso digital hospedado no ambiente *Web*.

Evidencia-se aqui a compatibilidade prática da *folksonomia* com as dinâmicas da *Internet* e recursos digitais que atuam sobre a premissa de uma dinâmica ativa entre usuário e plataforma, no qual a utilização de *tags*, as quais podem ser compreendidas aqui como um termo descritivo (mais especificamente uma palavra-chave) associado a representação de uma

informação é um fator determinante na forma como o conteúdo disponibilizado será consumido.

Retornando rapidamente ao criador do termo e suas considerações sobre o conceito estabelecido, Thomas Vander Wal pontua em seu *site* pessoal as bases teóricas e metodológicas da folksonomia, em resposta ao que ele considera como incompreensão geral do termo:

Folksonomia é o resultado da marcação pessoal e gratuita de informações e objetos (qualquer coisa com uma URL) para sua própria recuperação. A marcação é feita em um ambiente social (compartilhado e aberto a outros). O ato de marcação é feito pela pessoa que consome a informação. O valor dessa marcação externa é derivado de pessoas usando seu próprio vocabulário e adicionando significado explícito, que pode vir da compreensão inferida da informação/objeto. As pessoas não estão categorizando tanto quanto fornecendo um meio de conectar itens e fornecer seu significado em seu próprio entendimento (Wal, 2005, p. 1).

Desta forma, não cabe a este usuário, inserido em uma dinâmica de protagonismo no processo de nomear, categorizar ou hierarquizar conceitos. Não cabe ao mesmo estabelecer uma relação taxonômica entre termos, especialmente pois o autor já a posiciona como a antítese da taxonomia. Em resumo, não se trata aqui, enquanto definição, de alçar o consumidor da informação a um papel de arquiteto das ontologias, ou seja, não é ele que cria as estruturas conceituais que compõem o arranjo organizacional do site. E mesmo quando abordamos tal aspecto sob a perspectiva das enciclopédias colaborativas, não somente existe uma equipe moderadora, mesmo que composta por não especialistas, solidificando a narrativa de livre compartilhamento de ideias e horizontalidade, mas também e principalmente não se exige do usuário que cria tal marcação (ou *tag*) a clareza das possíveis relações associativas e de subordinação dos termos. Por este motivo, a folksonomia não é utilizada na elaboração de categorias, que por si só já aludem a uma lógica de hierarquização, mas sim no nível mais elementar de palavras-chave. A ideia de descentralização da linguagem implica não só na ausência do controle terminológico dos termos e marcações criadas, mas também, e por este mesmo motivo, na premissa de que certos aspectos da estrutura e organização da informação não podem ser modificados pelo usuário.

Nesse segmento, González (2006) enfatiza que no processo de atribuição de etiquetas para representar os recursos não é necessário construir um conjunto hierárquico de tags, tendo em vista a possibilidade de empregar etiquetas semânticas para efetuar a indexação. Além disso, as etiquetas se apresentam em forma de conjuntos e não de hierarquias (Corrêa e Santos, 2018, p. 5).

Por mais que trazer a perspectiva do autor do termo tenha certo peso de autoridade, é importante pontuar que, enquanto elemento conceitual, a folksonomia ainda é um campo

teórico desprovido de consenso acadêmico quanto a sua significação, sendo desta forma de grande importância apresentar diferentes tentativas de definição do mesmo.

Corrêa e Santos (2018) produzem em artigo uma tabela reunindo, a partir de uma pesquisa de análise das conceitualizações do termo folksonomia na produção acadêmica, os principais elementos presentes nas definições apresentadas, sendo estes: contexto, método, agente, ação, objetivo, produto e finalidade. A partir da identificação destes princípios norteadores, destaca-se os seguintes aspectos e palavras-chave:

Contexto: *Web*; Sistema compartilhado; Sistema Colaborativo; Redes Sociais.

Método: Etiquetagem colaborativa; Classificação Popular; Classificação Social.

Agente: Povo; Usuários; Indivíduos; Comunidade.

Ação: Registro de opiniões; Ações de representação; Etiquetagem; Indexação; Categorização; Classificação; Organização; Marcação de Links favoritos; Compartilhamento de recursos informacionais.

Objeto: Recursos ou objetos digitais na *web*; *Links* favoritos; Textos; Imagens; Áudios; Vídeos; Produtos.

Produto: Conjunto de termos; Conjunto de *tags*; Conjunto de categorias; Coleção de *tags*; Vocabulário; Etiquetas; Termos; Conjunto de metadados; Sistema de Classificação.

Finalidade: Representação da Informação; Organização da Informação; Posterior recuperação.

Nota-se aqui uma perspectiva que contempla tanto a necessidade de métodos e ferramentas de representação informacional para recursos digitais (com o uso de *tags* e *links*) quanto da existência de uma multiplicidade de gêneros documentais que possuem particularidades específicas em sua descrição e organização.

Desta forma, podemos postular, em um campo geral, que a folksonomia é utilizada, enquanto ferramenta procedural, em ambientes digitais de caráter compartilhado, ou seja, páginas ou recursos *web* utilizados por múltiplas pessoas simultaneamente, e este seria seu contexto. Seu uso prático se dá por meio da criação de marcadores pelos próprios usuários, por meio do uso de palavras chaves não mediadas por um vocabulário controlado, trazendo assim autonomia e protagonismo no processo de representação informacional, que opera tanto a nível individual

quanto coletivo, pois demonstra como a comunidade consumidora dos conteúdos apresentados em determinado ambiente digital interagem e relacionam-se. Temos então o método e o agente. As ações centram-se no uso das ferramentas oferecidas pelo ambiente digital e possuem como objeto os conteúdos disponibilizados, aplicando-se aos mais diversos suportes (textos, áudios, vídeos, etc.). O produto resultante das ações são os conjuntos de *tags* e marcadores, que compõem a estrutura organizacional da informação. E a finalidade do processo reside na horizontalidade da dinâmica de organização e representação da informação. Importante ressaltar que, como o intuito deste projeto é descrever e analisar um recurso eletrônico como um todo, a etapa de estruturação das categorias, por mais que não esteja inserida no contexto da folksonomia, também será analisada.

2.2 Folksonomia: métodos

Cabe agora identificar o conjunto de processos que, sustentados pela sua premissa teórica, instrumentalizam a folksonomia enquanto método de organização do conhecimento. Sua principal característica prática reside na criação de marcadores, e desta forma, a análise será centrada nos mesmos.

Chamados de *tags*, tais marcadores constituem-se de palavras-chave que etiquetam (ou seja, interligam-se, mas sem serem incorporados) determinado conteúdo informacional. Tal processo de nomeação de um recurso digital gera uma URL (Uniform Resource Locator), tornando o mesmo identificável e recuperável na Web, de forma semelhante a um *hiperlink*, porém com um intuito fundamentalmente descritivo ou adjetivador. A diferença crucial aqui se dá em quem assume este papel:

Tal marcação é chamada de vários nomes: marcação colaborativa, classificação social, indexação social, folksonomia etc. O princípio básico é que os usuários finais façam a indexação de assuntos em vez de apenas especialistas, e as tags atribuídas sejam mostradas imediatamente na Web (Voss, 2007, p. 2, tradução nossa).

Desta forma, por serem determinadas e criadas pelos próprios usuários da informação a ser etiquetada, as *tags* são necessariamente elaboradas em linguagem natural.

Dado o objeto de estudo a ser analisado na presente monografia, torna-se interessante trazer aspectos ligados especificamente aos sistemas *wiki* (os quais terão sua definição apresentada e serão aprofundados posteriormente), demonstrando como a folksonomia integra-se a outras modalidades de indexação dentro da lógica operacional da plataforma, compondo assim um sistema híbrido de organização e representação informacional:

Um tipo especial de sistema de marcação é o sistema de categorias da Wikipédia. A enciclopédia gratuita é provavelmente a primeira aplicação de marcação colaborativa com um tesouro. A extensão da contribuição na Wikipédia é distribuída de forma muito heterogênea (mais precisamente, é uma lei de potência) — isto também se aplica ao sistema de categorias. Todos têm permissão para alterar e adicionar categorias, mas a maioria dos autores apenas edita o texto do artigo em vez de marcar os artigos e menos ainda os autores alteram e adicionam o sistema de categorias. Além disso, cada artigo não é marcado de forma independente por cada usuário, mas os usuários devem concordar com um único conjunto de categorias por artigo. Portanto, a marcação na Wikipedia está em algum lugar entre a indexação com um vocabulário controlado e palavras-chave livremente atribuídas (Voss, 2007, p. 5, tradução nossa).

A possibilidade de determinação de palavras-chave por livre-associação, ou seja, sem que haja um controle terminológico do processo, é o principal referencial da folksonomia. As implicações deste modelo caminham tanto no sentido de um processo orgânico de categorização da informação, já que o produto deste processo se manifesta em objetos digitais clicáveis, que podem atuar como agrupadores, quanto no inevitável risco de erros conceituais, duplicidades e demais fatores implicados na própria contradição de como opera o campo das ideias dentro e fora dos ambientes digitais. Desta forma, percebe-se que a folksonomia reflete as disputas de narrativas que permeiam o objeto representado, e por este motivo, até mesmo os erros e imprecisões identificadas fazem parte do processo de apropriação e significação da informação pelo usuário.

A folksonomia mostra-se então uma potente ferramenta de horizontalidade, na qual a comunidade inserida diretamente em um dado tópico de discussão por sua vivência, experiência ou relação de interesse pode posicionar-se ativamente não somente nas discussões sobre o mesmo, mas em seu processo de definição e categorização. Ao mesmo tempo, a já pontuada problemática da precisão e consistência terminológica ganha, no contexto do presente trabalho, uma camada adicional de complexidade ao tratar da indexação compartilhada de imagens, recurso comunicativo e representativo de caráter polissêmico que pode trazer inconsistências conceituais pelo seu caráter subjetivo. Tais questões, assim como as práticas e métodos aplicados na análise de imagens e, por consequência, também importantes a serem considerados no processo de indexação compartilhada, serão exploradas a seguir.

3 ANÁLISE DE IMAGENS: CONCEITOS E PARTICULARIDADES.

O recurso imagético possui particularidades inerentes a seu formato, estando presente em todo processo de abstração e representação visual. Desta forma, para abordar tal temática dentro do campo da biblioteconomia é necessário recuar brevemente a fim de trazer sustentação teórica e conceitual ao termo “imagem”, porém sem a pretensão de propor definições.

Enquanto elemento simbólico e comunicativo, a imagem traz a abstração por meio da representação, o que gera um distanciamento entre a coisa em si e sua tradução iconográfica. A partir da definição dada por Flusser (2002), em uma realidade material quadridimensional, a imagem a reduz a duas dimensões, sendo elas largura e comprimento, e sua decodificação é realizada a partir da síntese das intencionalidades do produtor e do consumidor, processo de caráter conotativo e interpretativo mediado pela imaginação.

A palavra “imaginação” possui sua origem etimológica no latim *imaginatióne*, que significa imagem, e de acordo com a versão on-line do dicionário Michaelis (2024) define-se como “Faculdade mental de representar imagens novas ou anteriormente percebidas”. Flusser (2002) explora ainda mais a questão da dimensionalidade da realidade material em contraposição com sua representação, denotando os processos de codificação e decodificação e tornando ainda mais estreita a relação entre os termos “imagem” e “imaginação”, em um retorno à sua origem latina. O ponto aqui reside na percepção da imagem como o suporte, e a imaginação enquanto processo:

Em outros termos: imaginação é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas. Imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens (Flusser, 2002, p. 1).

A partir da perspectiva da antropóloga Sylvia Cauiby Novaes, texto e imagem, apesar de conceituarem-se por meio da abstração (enquanto imagem mental subjetiva) como ponto em comum, diferem-se na forma como tal processo se materializa na compreensão dos sentidos: a imagem é espacial e o texto é temporal. A imagem, independentemente de sua categoria, pode trazer em si elementos que a posicionam em determinado recorte histórico, mas nunca o contextualiza por si só. Comporta-se enquanto um recorte gráfico de um momento, uma ideia, uma expressão artística, uma paisagem, e desta forma, adquire simultaneamente uma rigidez em sua forma, pois sempre estará ligada ao objeto representado, e uma multiplicidade de sentidos e significados, pela natureza do seu código:

Se o sentido do texto nos dá a impressão de ser único e fixo (embora seja, também ele, passível de várias leituras) e capaz de abstrações e

generalizações, imagens têm uma natureza paradoxal: por um lado, estão eternamente ligadas a seu referente concreto, por outro, são passíveis de inúmeras “leituras”, dependendo de quem é o receptor (Novaes, 2008, p. 456-457).

A autora também realiza uma correlação entre imagem e magia, pontuando não somente sua origem etimológica em comum, mas também em seus processos fundantes, especialmente por sua noção de similaridade com o real. Desta forma, ambos possuem a habilidade de evocar o que não se está presente.

3.1 Análise documentária de materiais iconográficos

A partir dos apontamentos realizados sobre a concepção de imagem e as particularidades de seu uso enquanto método de representação e expressão, exploram-se aqui os processos necessários na análise e descrição de documentos iconográficos.

Smit (1987) pontua que a descrição de uma imagem nunca poderá abranger todos os seus aspectos, e tal afirmação não é fruto de uma ineficiência do profissional, mas da necessidade de que, no processo de identificação dos elementos de um documento de caráter polissêmico, o foco esteja na atribuição de características concretas, permitindo ao usuário atribuir seus sentidos abstratos. Esse conflito entre descrição e interpretação pela transcodificação da linguagem iconográfica para a linguagem textual demonstra que o caráter subjetivo da imagem não pode ser transposto neste processo de tradução, sob o risco de podar essa mesma característica:

Se, em documentação escrita, a utilização de termos abstratos geralmente significa uma medida de economia geral (um termo abstrato ‘resume’ vários concretos), a imagem nos leva a uma realidade diametralmente oposta: o termo abstrato limita o significado de uma imagem, fixando uma leitura em detrimento de inúmeras outras (Smit, 1987, p. 104).

A partir desta lógica, pode-se considerar que o caminho para um procedimento eficiente de descrição imagética não deve buscar necessariamente um consenso nos sentidos evocados pela imagem, e sim pontuar os elementos visuais presentes. O mesmo texto referenciado acima apresenta um bom exemplo sobre como elementos concretos pavimentam o caminho até conceitos abstratos:

Não há imagens de ‘agricultura’ ou de ‘racismo’, há plantações de soja ou milho, há cartazes em cima de portas com dizeres do tipo ‘for white only’ (Smit, 1987, p. 103).

A autora propõe um método sistemático para realizar a descrição da imagem, composto de quatro etapas centradas na identificação dos elementos contextuais. Importante ressaltar novamente que os objetivos de tal processo são apresentar as informações visuais e seu contexto sem avançar para o campo interpretativo, cujas conexões entre imagem e significado devem ser realizadas cognitivamente pelo usuário:

QUEM/ O QUÊ	Identificação do “objeto focado”: seres vivos, artefatos, construções, acidentes naturais, etc.
ONDE	Localização da imagem no “espaço”: espaço geográfico ou espaço da imagem (p. ex.: São Paulo ou interior de danceteria).
QUANDO	Localização da imagem no “tempo” cronológico ou momento da imagem (p. ex.: 1996, noite/verão)
COMO	Descrição de “atitudes” ou “detalhes” relacionados ao “objeto focado”, quando este é um ser vivo (p. ex.: cavalo correndo, criança trajando roupa do século XVIII)

Quadro 1. Fonte: Smit (1996) apud Boccato; Fujita (2006)

De acordo com Smit (1996; 1997), a imagem (e em especial a imagem fotográfica) carrega em si três parâmetros de análise: o conteúdo informacional, a dimensão expressiva (ligada à sua técnica) e o documento fotográfico enquanto objeto físico (ligado ao seu suporte). Tendo sido o primeiro parâmetro abordado acima, a partir dos métodos de observação e descrição dos elementos visuais contidos na imagem, passa-se à dimensão expressiva. E, se o primeiro se refere ao conteúdo, este segundo refere-se à forma. A autora propõe a expressão Imagem = Conteúdo Informacional + Dimensão Expressiva para sintetizar o conceito e reafirmar que são dois aspectos essenciais na análise e descrição documentária.

Manini (2007) postula que, segundo a autora, a dimensão expressiva da imagem caracteriza-se pelas técnicas utilizadas em sua concepção, como iluminação, ângulo, métodos de enquadramento, edição (em caso de fotografias digitais) dentre outros aspectos ligados a como o autor constrói a narrativa da imagem. Se, por exemplo, uma fotografia é o registro de um momento que comunica a partir dos elementos presentes no cenário, o fotógrafo é aquele que adiciona sua perspectiva pessoal e sua linguagem estética a partir das decisões técnicas tomadas na captura da imagem:

O que constrói ou dá vida à Dimensão Expressiva é a técnica fotográfica utilizada na produção da fotografia: aqui temos um caso evidente de

produção interferindo na recepção. Um exemplo seria a fotografia de um líder tomada de baixo para cima; o resultado ofereceria toda uma imponência, uma sensação mesmo de liderança e de poder do personagem visto como alguém maior, engrandecido. (Manini, 2007, p. 5-6).

Reunindo os postulados de Smit (1996) e Shatford (1986), Manini propõe um modelo de análise documentária que seja capaz de abranger o conteúdo informacional e a dimensão expressiva, apresentada a seguir:

	Conteúdo informacional		Dimensão expressiva
	DE	SOBRE	
Categoria	Genérico	Específico	
<i>Quem/O que</i>			
<i>Onde</i>			
<i>Quando</i>			
<i>Como</i>			

Quadro 2. Fonte: Manini (2007)

Esse sistema permite que a transposição e tradução da linguagem visual para o texto escrito contemple aspectos relacionados ao contexto de produção da imagem, voltando o olhar simultaneamente para frente e para trás da objetiva, inserindo no plano de análise tanto a fotografia e seus elementos contextuais quanto o autor e suas escolhas técnicas.

Trazendo outras referências teóricas dentro da discussão sobre os processos de apropriação dos elementos descritivos e sentidos da imagem, o método de descrição iconográfica de Panofsky baseia-se na análise em três níveis: pré-iconográfico, iconográfico e iconológico.

O primeiro, denominado também como Tema primário ou natural, consiste na identificação dos elementos visuais e objetos dispostos na imagem, sendo subdivididos em factual e expressivo. O factual corresponde à conceitualização da cena apresentada e o expressivo aos seus significados a partir do contexto apreendido. Importante denotar que neste estágio, o único recurso informacional é a imagem em si.

O segundo, denominado também como Conteúdo secundário ou convencional, trata-se da identificação das narrativas compostas pela imagem a partir do processo anterior de contextualização, relacionando-a com elementos externos à mesma. Desta forma, a imagem

torna-se parte de um todo, que se manifesta a partir do seu contexto histórico e político de concepção e dos referenciais prévios de quem vê.

E por fim, o terceiro, denominado também como Significado intrínseco ou conteúdo, em que o observador, a partir da síntese de todas as etapas anteriores, torna-se capaz de inferir o sentido proposto pelo autor. Nesse cenário, após a identificação dos elementos presentes e sua contextualização, é possível interpretar a mensagem em sua totalidade.

Reunimos aqui os aspectos descritivos e interpretativos da análise de imagens, tendo em vista a tradução do caráter polissêmico e subjetivo das imagens em linguagem textual, e da transformação de elementos e características concretas, identificadas na imagem, em conceitos e narrativas abstratas, postuladas pela interpretação das mesmas. Porém, dentro do contexto do presente projeto, depara-se com uma tendência interessante, em que a imagem em si já parte da ilustração de um conceito, de um conjunto de ideias que se materializam no uso de tons, formas e materiais específicos a fim de representar visualmente determinada estética. Tal observação será explorada e analisada a seguir.

3.2 A estetização da imagem

Como analisar e descrever o documento iconográfico quando o mesmo inverte sua própria lógica e se torna, antes de tudo, uma narrativa? Como seria possível, no contexto de criação e reprodução de estéticas, pontuar apenas os elementos objetivos da imagem quando existe nela uma finalidade própria de representar um estado de espírito? Para responder a estes questionamentos, é importante retornar rapidamente ao processo de apreensão das imagens. Longe de ambicionar trazer os seus aspectos sociocognitivos, a intenção aqui é de compreender os processos de atribuição de significados à imagem:

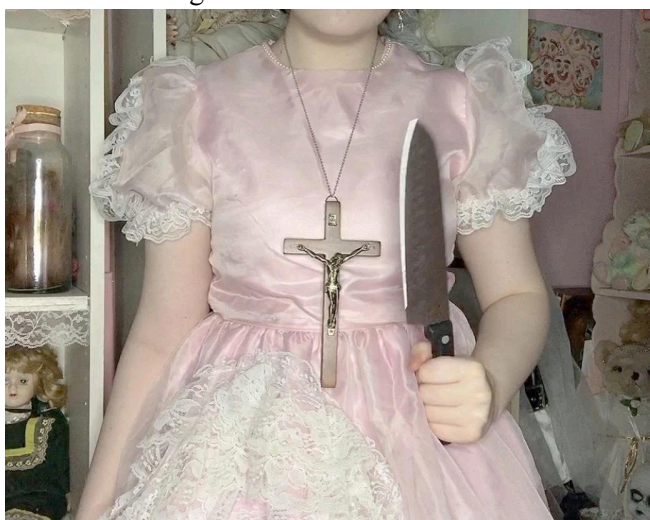
Expressamos e recebemos mensagens visuais em três níveis: o *representacional* - aquilo que vemos e identificamos com base no meio ambiente e na experiência; o *abstrato* - a qualidade cinestésica de um fato visual reduzido a seus componentes visuais básicos e elementares, enfatizando os meios mais diretos, emocionais e mesmo primitivos da criação de mensagens, e o *simbólico* - o vasto universo de sistemas de símbolos codificados que o homem criou arbitrariamente e ao qual atribuiu significados (Dondis, 1997, p. 85).

Ou seja, independentemente da natureza da imagem, a nível individual elas são interpretadas a partir de nossos referenciais prévios, da apreensão das cores, formas e demais elementos de composição a nível subjetivo (como determinada cor nos faz sentir, por exemplo) e nos seus

elementos constitutivos no âmbito de conteúdo. Assim, forma, conteúdo e experiência demonstram-se como os pilares da percepção da imagem.

Nesse sentido, a demanda e proposta social de comunicação através das imagens não necessariamente entra em contraposição com a mera representação, já que opera através de elementos concretos que são mediados pela subjetividade individual de quem vê e desta forma, comunica uma mensagem, intencional ou não. A diferença aqui reside na forma como tais elementos são tratados. Trazemos aqui um exemplo:

Figura 1 - Estética “Morute”



Fonte: *Aesthetics Wiki*

A imagem acima foi extraída do verbete “Morute” da *Aesthetics Wiki*, que será nosso objeto de estudo. Aqui, percebe-se que a apreensão, interpretação e análise de uma estética também se dá através de seus elementos constitutivos objetivos, sendo neste caso, a faca, o crucifixo, os bichos de pelúcia ao fundo, o vestido, e os tons rosados. Porém, é justo afirmar que, mesmo combinados, esses elementos poderiam ter diferentes interpretações a depender dos referenciais de quem vê, e é nesse sentido que se transforma um conjunto de signos (e utiliza-se essa palavra pelo caráter comunicativo destes elementos) em uma estética. Trata-se de um empenho voltado a conceituar e definir certas identidades, fenômenos e processos que, individuais ou não, reverberam no campo coletivo. A fim de trazer maior clareza ao argumento apresentado, retornemos ao verbete exemplificado. De acordo com a *Aesthetics Wiki*:

Morute, uma denominação que combina as palavras ‘morbid’ e ‘cute’” é uma estética criada no início dos anos 2010 que expressa a dicotomia entre a hiperfeminilidade e a suavidade de uma infância do passado com as imagens mais sombrias da violência [...]. Na comunidade, os usuários costumam usá-lo como uma forma de expressar traumas, especialmente aqueles que

envolvem transtornos alimentares e abuso infantil (Aesthetics Wiki, 2024, tradução nossa).

Aqui, por exemplo, a infância e feminilidade são relacionadas com os impactos e o potencial que os traumas e violências de gênero, especialmente quando praticados contra meninas, possuem em destruir os referenciais de inocência e puerilidade das vítimas, que se veem transitando entre a performance da feminilidade e a carga sombria das experiências traumáticas que vivenciaram. Como evidenciado em sua relação com transtornos alimentares, a estética também abrange as inseguranças e pressões estéticas impostas socialmente ao corpo feminino. Assim, a proposta da mesma centra-se em se apropriar e evidenciar as dores que permeiam a socialização feminina (mesmo que nem todas as mulheres efetivamente submetidas a tais violências) e performá-la num sentido estético, no que aparenta ser uma tática de posicionamento enquanto sobrevivente de uma sociedade que te adocece, te pune e te viola, e uma denúncia pelo desconforto provocado pelas imagens, mas que ao mesmo tempo falha em sua tendência à romantização do abuso e dos traumas de gênero.

O propósito deste projeto não é analisar as problemáticas relacionadas com as identidades coletivas, e por este motivo, o que se pode concluir a partir deste exemplo é que as demandas por mecanismos imagéticos de autoidentificação e criação de nichos coletivos que se unem por vivências, experiências, comportamentos e gostos em comum constroem camadas narrativas em cada um de seus elementos.

A partir do exemplo apresentado percebe-se que, ainda que exista um aspecto descritivo na imagem e a estética seja correlacionada com a presença de determinados elementos, e ainda que seja não só possível como correto realizar uma análise a partir das bases teóricas e procedurais apresentadas no subtópico anterior, as estéticas possuem uma narrativa própria e coletiva acoplada em si. Desta forma, a mensagem comunicada traz os mesmos referenciais e possui um intuito específico, o que não implica necessariamente rebaixar o olhar pessoal de quem vê a segundo plano, mas em direcioná-lo de forma mais direta para o que se pretende não só que seja visto, mas sentido. Por fim, trata-se de uma tentativa de eliminar o caráter polissêmico da imagem a fim de transmitir uma mensagem, mas ainda utilizando seu potencial em transmitir sensações e estados de espírito.

4 ENCICLOPÉDIAS COLABORATIVAS E APRESENTAÇÃO DA PLATAFORMA FANDOM

As enciclopédias são caracterizadas como obras de referência que reúnem verbetes relacionados a uma ou mais áreas de conhecimento. De acordo com o dicionário Michaelis (2024), uma enciclopédia pode ser descrita como uma “Obra que contém esses conhecimentos humanos, reunidos de forma ordenada, geralmente por ordem alfabética”, nos permitindo colocar como eixo principal dessa modalidade de documento a compilação de informações.

As enciclopédias colaborativas operam na lógica de trazer horizontalidade no processo de produção e disseminação informacional, na qual mesclam-se as figuras e o papel do produtor e consumidor. Traz-se assim, como vantagem “possibilitar e ampliar as fontes de informação do ciberespaço, uma vez que sua dinâmica é ampla e abrangente por envolver uma parcela bastante numerosa dos usuários” (Braz; Souza, 2014, p. 19).

4.1 Sistemas *wiki*

No contexto cibernético, a viabilização das enciclopédias colaborativas reside não somente nos trâmites relativos ao registro de um domínio e hospedagem do conteúdo, mas também em uma lógica operacional que otimize não só a produção informacional comunitária como a interligação entre conteúdos similares. A fim de dar ao próprio sistema a oportunidade de se descrever, as *wikis* são definidas, de acordo com a Wikipédia, como:

[...] um sistema de gestão de conteúdo e também uma linguagem de marcação utilizada em websites que contém hipertexto e hiperligações que trabalham com o software wiki, no qual vários usuários modificam/editam colaborativamente ao mesmo tempo o seu conteúdo e/ou a estrutura do wiki diretamente usando um navegador web, com a ajuda de um editor de texto enriquecido (Wikipédia, 2024).

Retornando brevemente às origens do sistema, surge, em 1994, o software *Wiki*, desenvolvido pelo programador Ward Cunningham, que propõe um modelo de estruturação de dados que torne possível a edição e modificação de uma página pelo próprio navegador, sem a necessidade de programas e recursos adicionais, permitindo que mesmo os usuários desprovidos de conhecimentos técnicos relativos a programação e HTML possam colaborar na construção dos conteúdos da página, democratizando a criação de nichos culturais orgânicos colaborativos e promovendo a acessibilidade na produção de conhecimento no ambiente *Web*.

4.2 Plataforma *Fandom*

Em termos sucintos, o site *Fandom* pode ser descrito como um repositório digital de enciclopédias voltadas ao campo do entretenimento, atuando, desta forma, como um agrupador de *wikis*. A plataforma surge em 2004, com o nome de *Wikia*, tendo sido elaborada por Angela Beesley Starling e Jimmy Wales, criador da Wikipedia. O intuito era utilizar as mesmas bases lógicas e operacionais de sua criação anterior voltadas a um nicho populacional que, pela sua relação de consumo com produtos da indústria do entretenimento, possuía como necessidade informacional a criação de um espaço comunitário em que fosse possível aprofundar tal relação. Desta forma, um verbete da Wikipedia sobre um determinado artista ou obra ficcional já não bastava: era necessário um ambiente digital direcionado ao compartilhamento e troca de informações sobre tal temática. Esse modelo de representação e organização informacional surge a fim de suprir uma demanda específica de interatividade com o conteúdo disponibilizado, a fim de que se crie uma relação de identificação com sua comunidade.

4.3 Comunidades digitais

A construção de comunidades digitais surge a partir da possibilidade de se criar nichos culturais, amalgamados a partir de uma identidade coletiva, sem as implicações e limitações espaço-temporais que permeiam as interações físicas. Desta forma, ela reflete uma dinâmica que já existe para além das telas e dos códigos binários do meio digital, mas que opera a partir de um suporte que permite a fluidez e dinamismo não somente nas interações entre os usuários, mas na construção e revisão dos paradigmas de seu próprio nicho em uma perspectiva de horizontalidade, tendo em vista que, a princípio, tem-se como premissa o livre compartilhamento de ideias, não submetido a uma estrutura hierárquica em que todos consomem mas nem todos podem produzir informação, e nem a uma mediação que sequestre sua autonomia neste processo. Promove-se assim um ambiente colaborativo, que depende de uma infraestrutura técnica e científica que chama-se de ciberespaço (termo cunhado pelo escritor William Gibson em sua obra intitulada *Neuromancer*) e que possibilita o surgimento do que é denominado por Pierre Lévy (2011) como cibercultura:

A cibercultura é a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre relações de poder, mas sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração (Lévy, 2011, p. 132).

Tais processos colaborativos carregam em si o ímpeto do estabelecimento de processos horizontais de debate, compartilhamento de saberes e de contribuição neste ecossistema que evoca elementos de interesse pautados na auto identificação e na liberdade criativa. Analisaremos então, a seguir, como configura-se a estrutura lógica e interativa da *Aesthetics Wiki*.

5 AESTHETICS WIKI

A partir do contexto apresentado sobre a criação de ambientes digitais que contemplem a necessidade de pertencimento e expressão de uma identidade coletiva por meio da inserção em nichos sociais, a *Aesthetics Wiki* apresenta-se como um espaço de troca e compartilhamento sobre estéticas presentes dentro e fora das redes, a partir da definição dada na aba “*What is an Aesthetic*” da página:

Estética passou agora a significar uma coleção de imagens, cores, objetos, música e escritos que criam uma emoção, propósito e comunidade específicos. Toda estética tem um histórico e uma história com uma variedade de origens. Por exemplo, diferentes períodos históricos, gêneros fictícios, subculturas, gêneros musicais e culturas nacionais podem ser considerados estéticas (Aesthetics Wiki, 2024, tradução nossa).

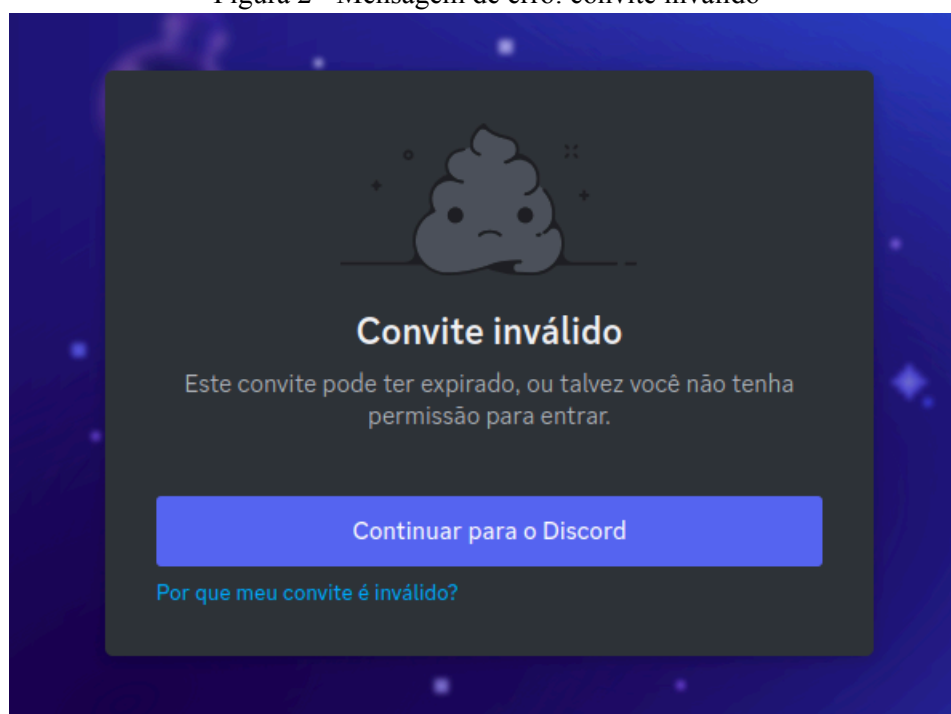
A fim de trazer mais clareza para a definição e uso do termo “estética” no cenário aqui apresentado, trazemos a seguinte definição:

Segundo o Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa, de José Pedro Machado (4.^a ed., vol. II, Lisboa, Livros Horizonte, 1987), o nome/substantivo estética deriva «do francês *esthétique*», que, por sua vez, vem «do grego *aisthêtiké*, forma do adjetivo *aisthêtikós*», que significa «que tem a faculdade de sentir ou de compreender; que pode ser compreendido pelos sentidos» (Marta, 2010).

A partir deste resgate etimológico, podemos perceber que as duas definições apresentadas acima evocam o mesmo princípio: sensações, discursos e estados de espírito que se transmitem a partir de imagens, tanto a nível individual como coletivo, dando-se o enfoque ao sentido da visão, pois o que é trazido aqui como conceituação tem relação direta com o processo físico da assimilação do recurso visual. Pontuar esta última questão é de extrema importância para a compreensão de que, por mais que as estéticas reunidas pela plataforma sejam, em seu fundamento, o resultado de um consenso coletivo sobre determinado conjunto de elementos presentes em uma imagem, ainda há espaço para a interpretação individual, pois existe um corpo igualmente individual e físico mediando tal processo. Um corpo que possui experiências, vivências e uma moral própria, as quais afetam a percepção final do assunto.

A comunidade visa coletar e disseminar informações sobre diferentes estéticas e seus nichos relacionados, sendo que cada verbete criado conta com a definição do que é a estética apresentada, suas características, contexto histórico, outras estéticas similares, cores, mídias, objetos e imagens relacionadas, trazendo uma multiplicidade de intersecções feitas a partir de cada estética e sua correlação com seus elementos correspondentes. A fim de aprofundar a dinâmica de interação da comunidade, foi criado um canal no aplicativo *Discord*, que permite a criação de grupos de comunicação por texto e voz e foi inicialmente criado pensando em comunidades específicas de jogos, sendo depois popularizado pelas suas funcionalidades. Após instalar o aplicativo, foi realizada uma tentativa de entrar no canal pela interface do site, porém o link encontra-se expirado:

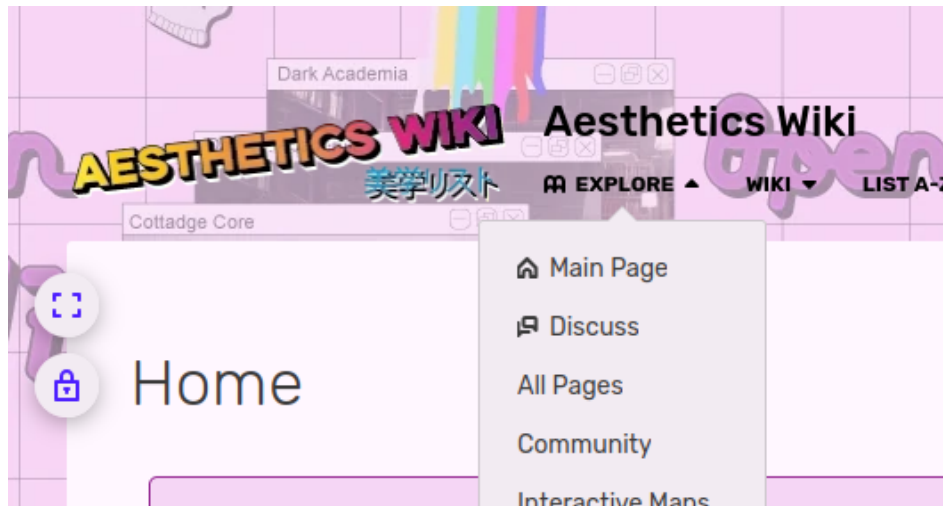
Figura 2 - Mensagem de erro: convite inválido



Fonte: *Aesthetics Wiki*

Existe também um espaço de discussão dentro da própria *wiki*, acessível a partir da aba “Explore”, ao clicar em “Discuss”:

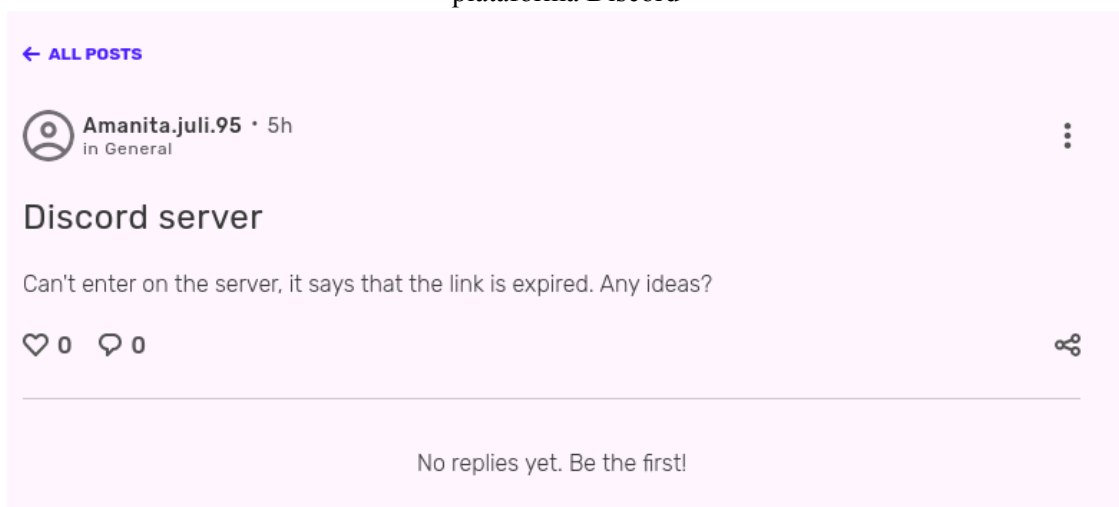
Figura 3 - Página inicial da *Aesthetics Wiki*



Fonte: *Aesthetics Wiki*

A interface é intuitiva e a submissão de comentários não exige autorização. Realizamos um comentário a respeito da indisponibilidade do servidor da plataforma Discord no dia 21 de setembro de 2024, mas até o momento não obtivemos nenhuma resposta ou interação:

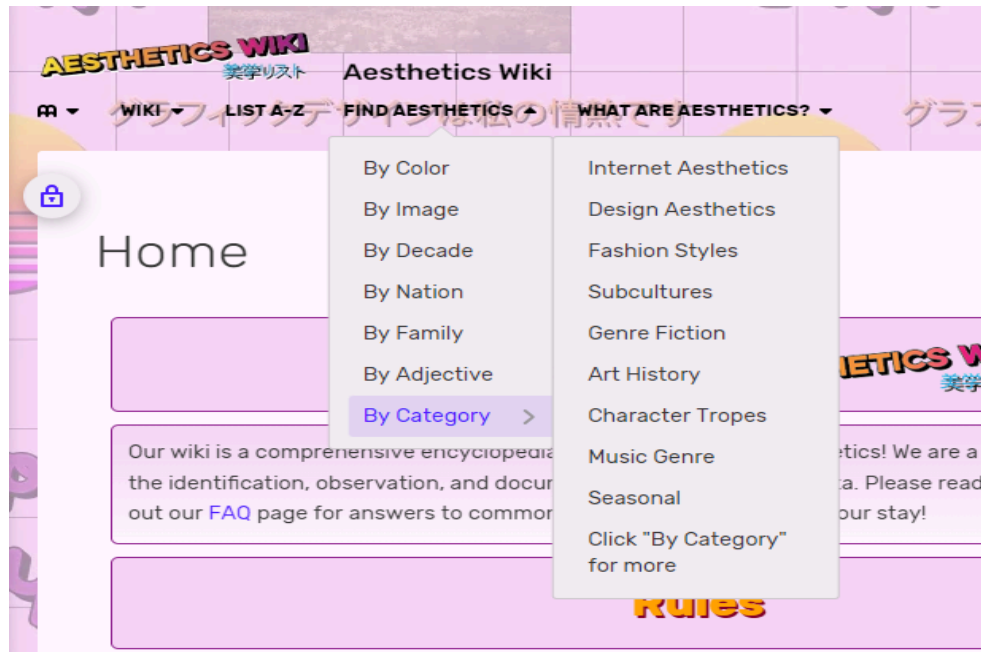
Figura 4 - Comentário realizado sobre a indisponibilidade do convite para adentrar ao canal da plataforma Discord



Fonte: *Aesthetics Wiki*

A organização temática dos conteúdos segue uma lógica de categorização baseada primeiramente em seus elementos contextuais, e o campo “By Category” faz a relação entre a estética e suas manifestações culturais:











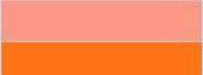


Figura 5 - Visualização das categorias



Fonte: *Aesthetics Wiki*

Para fins de exemplificação da riqueza de possibilidades na exploração do conteúdo da *wiki*, e a fim de evitar a repetição, analisaremos aqui as categorias de forma que fique visível também a estrutura lógica e estética dos verbetes, iniciando pela categoria de agregação de estéticas por cor predominante. Ao selecioná-la, somos direcionados para uma página que apresenta a listagem das cores acompanhada de uma breve descrição que contempla seus aspectos técnicos e principais *motifs*:

Figura 6 - Seleção de estéticas por cor

Color	Category page and explanation
	Rainbow involves all colors of the rainbow in a bright/medium-hued palette. Aesthetics that include the rainbow are considered more "fun" and child-like.
	Grayscale is the category where photos are in black-and-white. Photo-heavy aesthetics that predate color photography go here too.
	Neons are a shade of color where the hue and saturation becomes extreme and stands out. These colors are common in more "party" aesthetics that are purposefully loud.
	Mutes are colors where the hue is dull and dark. These are often used in realistic aesthetics, as opposed to more whimsical ones. Darker colors are also seen as masculine.
	Pastels are shades of colors that are pale and soft. Often, they are associated with the springtime, femininity, youth, and delicate aesthetics.
	White is the lightest color and is achromatic. In pigments, bringing white makes it brighter and softer.
	Grey is a neutral, achromatic, intermediate color between black and white. It can range from very pale to very dark. This category will also include silver/metal.
	Black is an achromatic color that results from the absence or complete absorption of light. It is the darkest color.
	Red is a primary color in all color models. Here, the color includes the popular, brighter variations. Darker shades are under maroon, and light red is commonly known as pink.
	Maroon , also known as burgundy, wine, blood, dark red, and many other variations, is a shade of red that incorporates brown, black and purple.
	Coral , also known as peach, salmon, and melon, is a shade of orange combined with pink.
	Orange is a shade between red and yellow. It can vary from being more red to being more yellow.
	Burnt Orange , also known as dark orange, is a shade of orange with a darker hue, often bordering on brown.

Fonte: *Aesthetics Wiki*

Ao selecionar uma cor em específico, abre-se o verbete, que conta com a descrição da cor, composição técnica e variação de tons, relações de complementaridade com outras cores, conectada com os elementos e sensações as quais a mesma remete. Podemos notar também a relação poli-hierárquica entre o verbete e as múltiplas categorias ao qual pertence. No caso da cor selecionada, encontra-se dentro das categorias “Visual”, “Colors”, “Principle of Aesthetics”, “Green” e “Mutes”. Todas as categorias citadas possuem uma relação de horizontalidade entre si, não estando contidas umas nas outras, e possuem uma página própria de visualização, contando com uma listagem de verbetes ou demais categorias associadas com seu tema ou funcionalidade. A visualização das categorias as quais um determinado verbete pertence estará disposta acima do título, com um *hiperlink* para cada termo:

Figura 7 - Exemplo de um verbete relativo a uma cor

in: [Visual](#), [Colors](#), [Principle of Aesthetics](#), and [2 more](#)

Dark Green

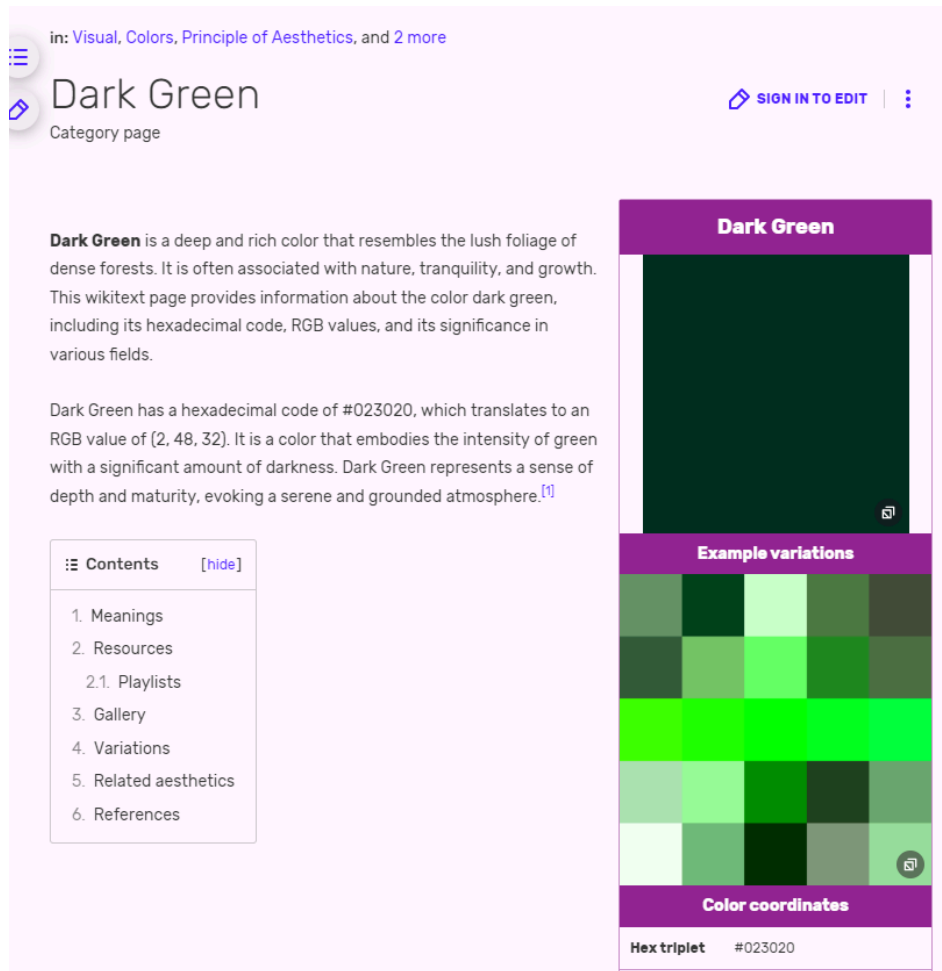
Category page

Dark Green is a deep and rich color that resembles the lush foliage of dense forests. It is often associated with nature, tranquility, and growth. This wikitext page provides information about the color dark green, including its hexadecimal code, RGB values, and its significance in various fields.

Dark Green has a hexadecimal code of #023020, which translates to an RGB value of (2, 48, 32). It is a color that embodies the intensity of green with a significant amount of darkness. Dark Green represents a sense of depth and maturity, evoking a serene and grounded atmosphere.^[1]

Contents [\[hide\]](#)

1. Meanings
2. Resources
 - 2.1. Playlists
3. Gallery
4. Variations
5. Related aesthetics
6. References



Dark Green

Example variations

Color coordinates

Hex triplet #023020

Fonte: *Aesthetics Wiki*

Assim como nos verbetes das estéticas, os verbetes sobre cores também trazem conteúdos relacionados, como *playlists* musicais, imagens que se relacionam com a proposta subjetiva da cor e, por fim, uma listagem das estéticas que se enquadram na temática, arrematando a construção das relações terminológicas:

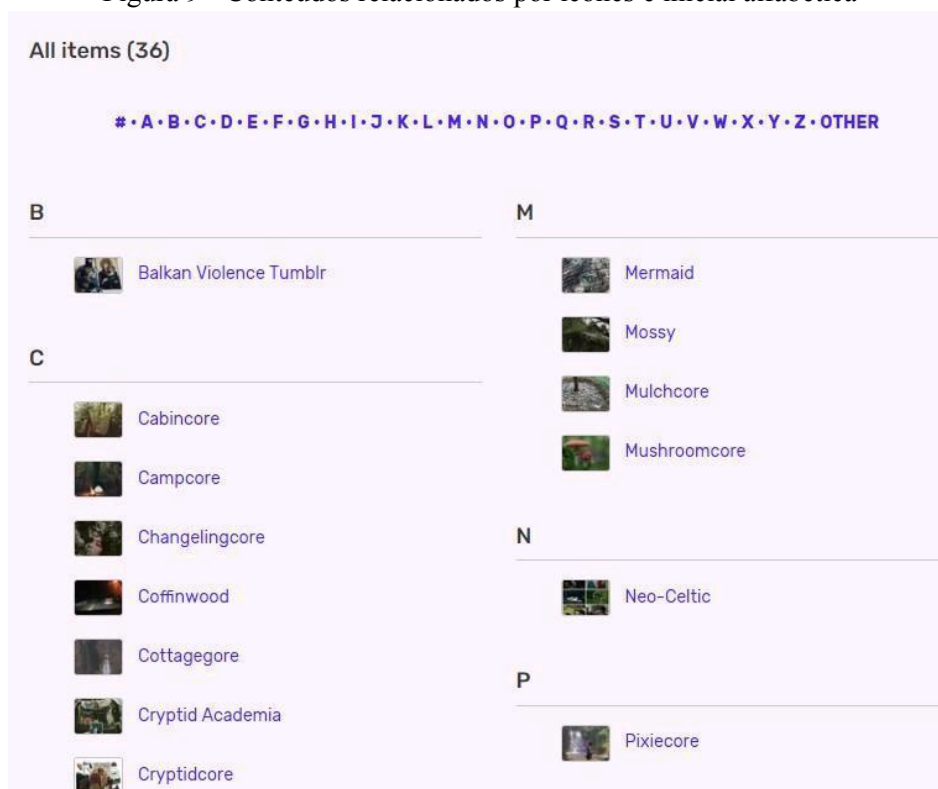
Figura 8 - Conteúdos relacionados por listagem

- Dark Academia
- Vintage British Sportsman
- Pixiecore
- Rangercore
- Ravencore
- Cryptidcore
- Balkan Violence Tumblr
- Mermaid
- Steampunk
- Cottagegore
- Mulchcore
- Neo-Celtic
- Dark Naturalism
- Cabincore
- Strega
- Forestpunk
- Gloomcore
- Green Academia
- Fairy Grunge

Fonte: *Aesthetics Wiki*

Esta visualização por listagem estará disposta apenas na página do verbete. Navegando pelas categorias, a visualização dos termos e temáticas relacionadas é realizada por ícones, organizados em ordem alfabética, e pela seleção das iniciais da palavra-chave desejada:

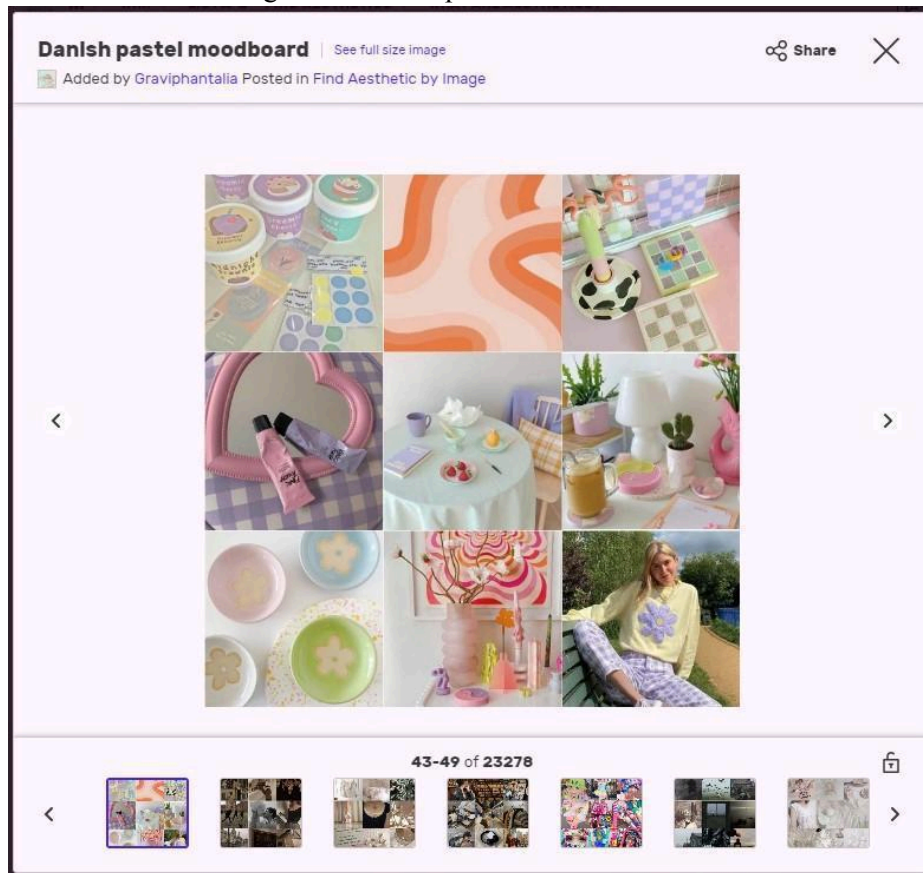
Figura 9 - Conteúdos relacionados por ícones e inicial alfabética



Fonte: *Aesthetics Wiki*

As demais categorias temáticas seguem uma ordem similar de construção, mas a partir de uma disposição visual distinta. A busca por imagem traz uma listagem alfabética em que cada estética é representada por um *moodboard*. É possível tanto acessar o verbete relativo a estética correspondente, clicando no texto, quanto navegar pelos *moodboards*, clicando na imagem. A imagem a seguir corresponde ao *moodboard* da estética “Danish Pastel”:

Figura 10 - Exemplo de um *moodboard*



Fonte: *Aesthetics Wiki*

Nem todas as estéticas possuem um *moodboard* correspondente. É possível também visualizar qual usuário realizou a postagem de cada *moodboard*, e acessar seu perfil:

Figura 11 - Exemplo de perfil de usuário

Graviphantalia aka Talia Gatz **Bureaucrat** **Administrator**
4460 EDITS · 566 POSTS
The amateur art historian for the internet hellscape

About Message Wall Blog Contributions Activity

[SIGN IN TO EDIT](#)

Hello! I became fascinated with aesthetics when I first hopped onto 8tracks, Polyvore, and tumblr in 2015 (peak tumblr era lol). After seeing the rise of many online communities and learning the importance of archiving as an art history student, I decided to help this wiki grow.

My Aesthetic

Fonte: *Aesthetics Wiki*

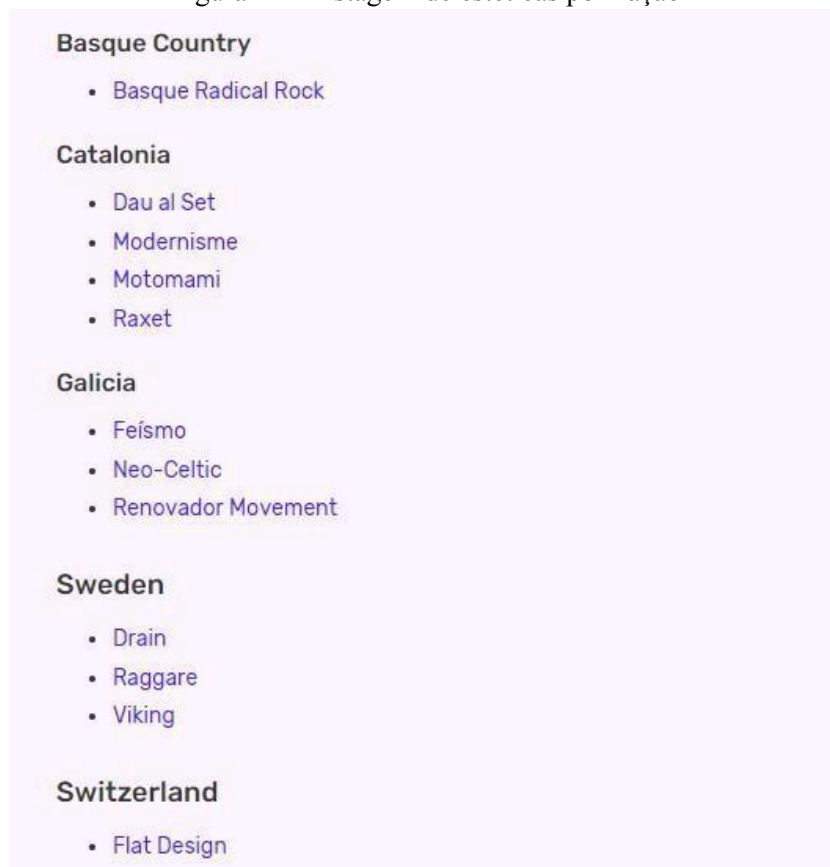
A possibilidade visualizar quem adicionou cada *moodboard* não resume-se a uma questão de reconhecer a importância do papel de todos que constroem coletivamente esse ecossistema por meio da visibilização da autoria, mas também em aproximar essa comunidade, tornando mais humana e pessoal a relação entre quem existe por detrás de um nome de perfil e quem consome o conteúdo produzido. Outra informação fornecida pelo perfil é o status do usuário. Neste caso em específico, temos “Bureaucrat” (burocrata em português) e “Administrator” (administrador em português). Essas marcações não são clicáveis, e desta forma, não é possível visualizar facilmente os integrantes de cada categoria. Para visualizar especificamente os administradores, deve-se posicionar o mouse em Wiki, depois About, e em seguida clicar em Wiki Staff. Interessante notar que todos os administradores também têm a marcação de burocrata, o que dá a impressão de que possivelmente se foi pensado em outras categorias de gerenciamento que não foram implementadas.

A busca por década apresenta uma listagem que abrange o período de 1890 até a última década presente, acompanhada de uma breve descrição geral para fins de contextualização

histórica. Nem todas as décadas contam com tal texto informativo. Ao clicar na década selecionada, são apresentadas em destaque as estéticas mais acessadas relativas ao período, e abaixo, uma listagem em ordem alfabética, na qual é possível acessar o verbete ao clicar na estética selecionada.

A busca por nação apresenta uma listagem dividida por uma mescla entre uma separação tradicional por continentes e um categoria que poderia ser traduzida como “estética pan-étnica ampla”, que agrega manifestações estéticas que não se relacionam apenas com uma nação em particular, mas com um contexto cultural amplo em comum. Interessante notar que a listagem não contempla somente países, mas também comunidades autônomas, como a Catalunha. Importante notar que a nação em si não é um item clicável, e sim as suas estéticas correspondentes:

Figura 12 - Listagem de estéticas por nação



Fonte: *Aesthetics Wiki*

A busca por família, ou seja, por estéticas que possuem ou a mesma origem ou uma narrativa e filosofia em comum, corresponde tanto aos sufixos identificáveis, que trazem um sentido distinto ao termo em que se agrega, quanto aos termos que agregam múltiplas estéticas dentro

de si. Ao selecionar tal categoria, somos direcionados a duas tabelas: contendo cada sufixo e seus significados, e outra descrevendo as famílias:

Figura 13 - Busca por sufixo

By Suffix

Many aesthetics have suffixes at the end of them as a way to show how the aesthetic is carried out. Visually, the aesthetics often differ greatly from each other and the communities don't interact as much as those in families. Although, unfortunately, how it belongs in a category is determined by name as opposed to actual origin. For more specific ways of knowing how an aesthetic is categorized by it being carried out, see [By Category](#).

Suffix	Explanation
Core Suffix	The word "core" comes from the French word "coeur", meaning heart. However, the use of core as a suffix comes from the phrase "hardcore," a word from the 1930s meaning "an irreducible nucleus or residuum; also a stubborn or unyielding minority." In those aesthetics that end in -core, the suffix means that the main word is the theme of the entirety of the aesthetic. i.e. all of the images in Lovecore relate to love.
Prep Suffix	Even though the <i>word</i> prep derives from 'the alumni of old college preparatory schools', the prep suffix is also used in eutopian and aesthetics based on idealized alternate realities such as Cyberprep . The prep suffix is often associated with enforcement of the status quo, as well as idealized realities where the world advances with the status quo still in play, no matter how fortuitous or detrimental it is.
Punk Suffix	Even though the <i>word</i> punk means 'related to punk music', the punk suffix is also used in dystopian and alternate reality aesthetics such as Cyberpunk and Steampunk . The punk suffix can be used in activist aesthetics such as Forestpunk , which is revolved around fighting for the preservation of nature and the environment.

Fonte: *Aesthetics Wiki*

Tanto a busca por sufixo quanto a por família possuem como princípio norteador a agregação de palavras-chave que referenciam estéticas parecidas em sua origem ou uso.

Figura 14 - Busca por família

By Family

This section is under construction. Suggestions for other aesthetic families are welcome.

An aesthetic family is the term for the wiki to group together aesthetics that shared a tag/search term and/or originated from a single aesthetic before deviating or evolving into multiple ones. These aesthetics often have common motifs or philosophies despite them being different in subject, time of creation, mode of expression etc.

Family	Explanation
Goth Variations	<p>The <i>goth</i> suffix comes from the subculture of the same name that originated in the United Kingdom during the early 1980s: the name itself was derived directly from the musical genre of Gothic rock, whose fans made up the subculture. Its imagery and cultural proclivities indicate influences from 19th-century literature of the same name and horror films.</p> <p>The aesthetic then evolved, with these aesthetics being variations or spin-offs from the original Goth culture, which is still popular.</p>
Academia	<p>Academia is a term referring to a group of aesthetics that romanticizes learning, particularly through study, research, and reading. The aesthetics all originated as variations from Dark Academia, with the other aesthetics developed through text posts that described the blogger's ideas on the variations.</p>
Coquette	<p>Coquette is a broad tag/search term that includes hyper-feminine aesthetics enjoyed by teenaged girls deviating from the more lighthearted and innocent mainstream. The aesthetic evolved since the mid-2010s on tumblr, where the term originated from a community based on pursuing the persona of the coquette/nymphet - a sexually precocious minor. But because of mass-tagging and the ubiquity of the nymphet</p>

Fonte: *Aesthetics Wiki*

Por fim, a busca por adjetivo assemelha-se à por família em seu conceito. Traz-se uma listagem de termos valorativos, acompanhados de uma breve descrição. Ao clicar no termo selecionado, somos ou redirecionados para o seu verbete, caso o termo tenha sido compilado em uma única estética, ou somos redirecionados a uma página em que são apresentadas em destaque as estéticas mais acessadas relativas ao termo, e abaixo, uma listagem em ordem alfabética, na qual é possível acessar o verbete ao clicar na estética selecionada:

Figura 15 - Primeiro exemplo de resultado de busca por adjetivo

in: [Meta Page](#), [Visual](#), [Fashion](#), and 7 more

English ▾


Alternative

Alternative, also abbreviated as **Alt**, is an umbrella term that can describe anything that sits outside of the mainstream. Colloquially it refers to dark western styles such as [Punk](#), [Grunge](#), [Emo](#), etc though the true meaning includes a wide range of darker and lighter styles from all cultures. Sometimes, if a subculture is particularly popular (rock is an example of this), alternative rock would be its own sub-genre outside of 'mainstream' rock.

It is important to note that most aesthetics could fall under the alternative label nowadays. Additionally, the line between alternative and mainstream is becoming very blurred due to the power of the internet in promoting "underground" artists.

Alternative originated as a genre of music, described by [Merriam-Webster](#) as "music that is produced by performers who are outside the musical mainstream, that is typically regarded as more eclectic, original, or challenging than most popular music (such as conventional rock, pop, or country), and that is often distributed by independent record labels."

Due to this, in music terms, alternative and indie (independent) have similar connotations, indie meaning not associated with a mainstream record label. It is important to note that "indie" is not a specific sound, it better describes the way the sound is released.



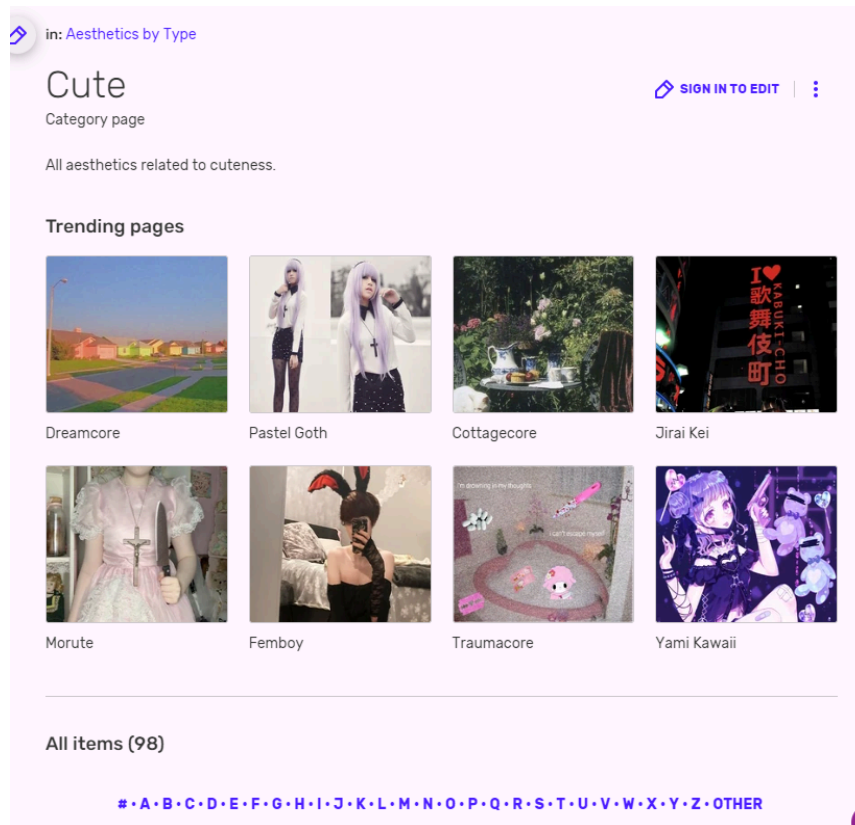
The Velvet Underground, which are basically proto-everything.

Other names	Alternative Rock, Alt-rock, Indie rock, Alt
Decade of origin	1960s
Key colours	Any colors, mostly in vintage tones

Fonte: *Aesthetics Wiki*

Neste caso, o termo se descreve a partir de uma única estética, e o redirecionamento é realizado diretamente para a página correspondente.

Figura 16 - Segundo exemplo de resultado de busca por adjetivo



Fonte: *Aesthetics Wiki*

Em casos onde o termo relaciona-se com múltiplas estéticas, o redirecionamento é realizado para uma página que reúne todas elas por meio de uma visualização de ícones ou de seleção por inicial alfabética.

Não adentraremos nas buscas por categoria, por uma questão de repetição. Em todas elas a lógica de apresentação das informações e funcionalidades são as mesmas: existe uma listagem com a descrição de cada subnicho, e ao clicar em cada um deles se é redirecionado para uma página em que são apresentadas em destaque as estéticas mais acessadas relativas ao tema, e abaixo, uma listagem em ordem alfabética, na qual é possível acessar o verbete ao clicar na estética selecionada.

5.1 Breve estudo de caso: identidade brasileira

Ao analisar-se nichos culturais e identitários a partir da produção colaborativa de usuários ao redor do mundo, é interessante ter diversos fatores em mente: identidades coletivas são nichos que circundam sua comunidade, mas que ainda estão inseridos em uma sociedade heterogênea, e dado este fato, a noção de uma identidade nacional, se torna, por definição,

uma tentativa de agregar, no contexto de uma divisão territorial, diferentes comunidade sob um ideal unificador.

Desta forma, imaginar um representação sólida do que seja a estética brasileira não somente nos induz ao erro pelo invisibilização de narrativas dissonantes, mas também mitifica a realidade de tal forma que já não é possível se reconhecer nela, senão por um passado glorioso do qual não fizemos parte ou de um futuro que nem sequer nos pertence.

Porém, é importante também que nessa perspectiva não se percam os elementos constituintes de nossa história, especialmente em um contexto de imperialismo cultural em que nossas fontes de consumo de produtos culturais, especialmente no campo do entretenimento, sofrem grande pressão e influência das indústrias estadunidenses. E entender-se enquanto indivíduo pertencente a uma nação é compreender que, dentro de múltiplas facetas e manifestações culturais distintas nessa delimitação territorial, ainda existe um fio que nos liga coletivamente, e está atrelado não somente ao conjunto de experiências e referenciais que estão ligados à nossa realidade material cotidiana mas também à nossa posição no xadrez geopolítico mundial. Nichos culturais nos posicionam socialmente, mas a identidade nacional nos posiciona geograficamente. Como bem pontuado por Benedict Anderson:

A ideia de um organismo sociológico atravessando cronologicamente um tempo vazio e homogêneo é uma analogia exata da idéia de nação, que também é concebida como uma comunidade sólida percorrendo a história, seja em sentido ascendente ou descendente. Um americano nunca vai conhecer, e nem sequer saber o nome, da imensa maioria de seus 240 milhões de compatriotas. Ele não tem ideia do que estão fazendo a cada momento. Mas tem plena confiança na atividade constante, anônima e simultânea deles. (Anderson, 2008, p. 56-57).

A identidade nacional enquanto elemento aglutinador mostra sua importância de forma mais contundente ao se analisar, por exemplo, movimentos de autonomia territorial, como a Catalunha e País Basco, e também movimentos de resistência e luta contra o genocídio do povo palestino e a invasão de seus territórios, os quais não são reconhecidos mundialmente, tendo apenas estatuto de Estado observador não membro na Assembleia Geral da ONU. Em contextos de fragmentação política, a identidade nacional, a qual não deixa de ser, como pontuado antes, uma comunidade imaginada, se torna um catalisador em comum para a promoção de mudanças sociais.

Após essa breve contextualização do que se compreende enquanto nação e as problemáticas deste termo, analisaremos quais são as estéticas presentes na categoria relacionada ao Brasil.

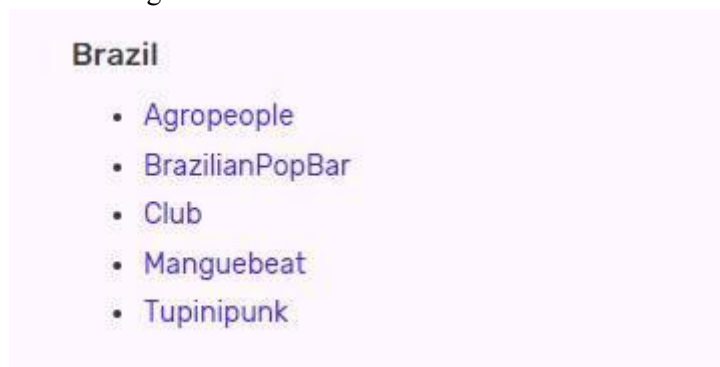
5.1.1 Braziliancore

Dado o contexto específico da formação social brasileira, especialmente na perspectiva de etnicidade, formada inicialmente pelo processo de exploração das populações indígenas e o sequestro de populações de origem africana utilizadas como trabalho escravo na produção de commodities agrícolas, e posteriormente pelas políticas de imigração de populações não portuguesas iniciadas a partir de 1850, com o fim do tráfico de pessoas escravizadas, torna-se uma tarefa desafiadora por conta de nossa diversidade cultural.

O título do subtópico, que em minha percepção havia sido um trocadilho original de minha autoria entre Brasil e estética, na verdade existe, apesar de não estar contemplado na *Aesthetics Wiki*, e o motivo de sua ausência não parece ser fruto de negligência, mas de um posicionamento. O intitulado Braziliancore se sustenta no uso de símbolos nacionais, como as cores da bandeira e a camisa da seleção brasileira, mas não carrega em si uma contextualização ou uma proposta mais profunda, e tal tentativa de resgate da identidade brasileira por meio de seus símbolos se dá de tal forma que não consegue efetivamente agregar um nicho em si. Existem também, paralelamente a essa dinâmica, grupos que fazem o uso destes mesmos símbolos enquanto uma declaração política, mas que pelo mesmo fato de utilizarem elementos que fazem parte de um todo constitucional, são incapazes de transformá-lo em uma estética particular.

Retornando ao nosso objeto de estudo, dentro da listagem por nações, identificamos as seguintes estéticas relacionadas ao Brasil. Nem todas serão objeto de análise:

Figura 17: Estéticas relacionadas ao Brasil

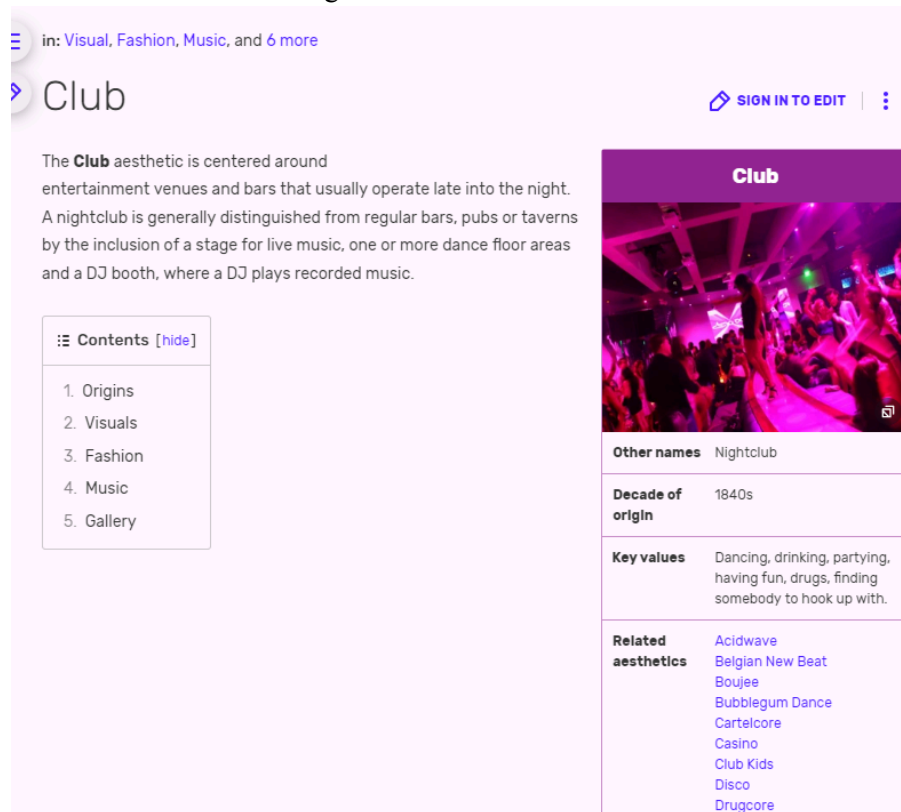


Fonte: *Aesthetics Wiki*

A princípio já percebem-se algumas problemáticas, tanto de presença quanto de ausência. A mais gritante delas é o fato de que, em um país no qual o futebol atua tão fortemente como elemento de identidade coletiva e comunhão, e cujo impacto no esporte é reconhecido mundialmente, não existe um único verbete que contemple essa relação. Outro ponto inquietante tem relação com a estética Club, que resume-se a locais fechados com festas,

bebidas e luzes neon. Pensando em grandes metrópoles, como a cidade de São Paulo, a estética facilmente encaixa-se no estereótipo de vida noturna cotidiana desses locais, porém: ao ver as imagens, não existem elementos que as relacionem diretamente com o Brasil, podendo ser um cenário ambientado em qualquer parte do mundo:

Figura 18 - Estética “Club”



The screenshot shows a Wikipedia article for 'Club'. At the top, it says 'in: Visual, Fashion, Music, and 6 more'. The title 'Club' is prominently displayed. Below the title, there is a brief description: 'The **Club** aesthetic is centered around entertainment venues and bars that usually operate late into the night. A nightclub is generally distinguished from regular bars, pubs or taverns by the inclusion of a stage for live music, one or more dance floor areas and a DJ booth, where a DJ plays recorded music.'

On the left side, there is a 'Contents' table of contents with the following items:

- 1. Origins
- 2. Visuals
- 3. Fashion
- 4. Music
- 5. Gallery

On the right side, there is an image of a nightclub scene with people dancing under purple and pink neon lights. Below the image is a table with the following information:

Other names	Nightclub
Decade of origin	1840s
Key values	Dancing, drinking, partying, having fun, drugs, finding somebody to hook up with.
Related aesthetics	Acidwave Belgian New Beat Boujee Bubblegum Dance Cartelcore Casino Club Kids Disco Drugcore

Fonte: *Aesthetics Wiki*

Trazemos aqui em destaque uma das fotos presentes no verbete, para fins de exemplificação:

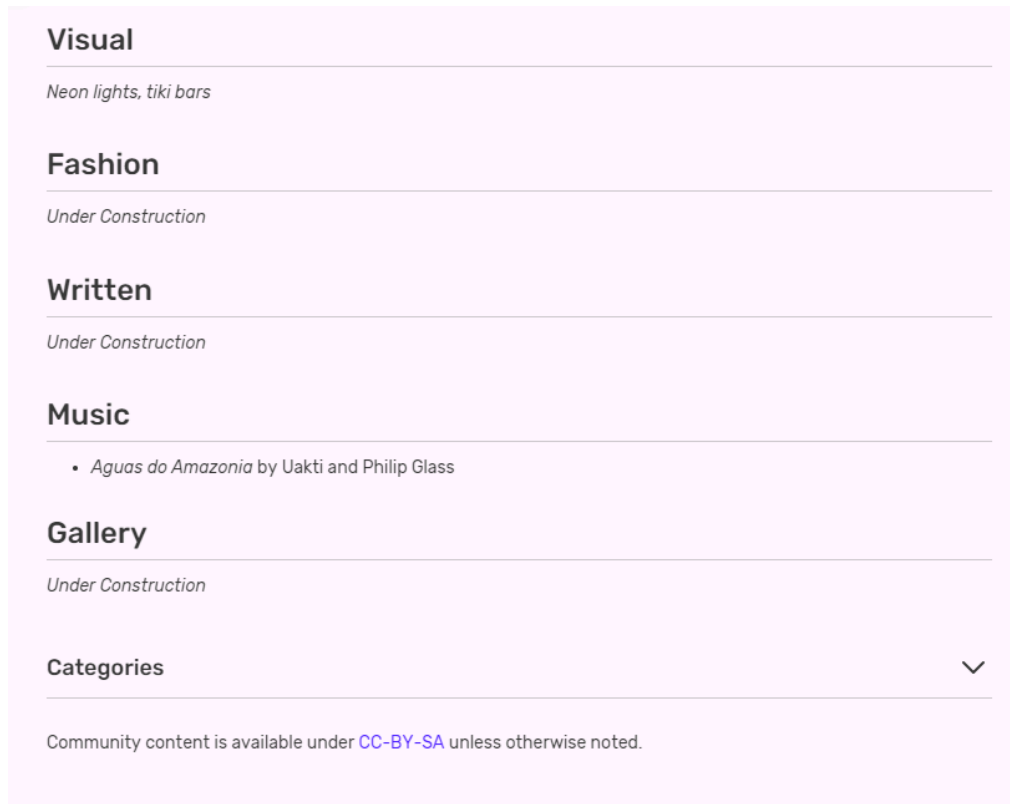
Figura 19 - Representação da estética “Club”



Fonte: *Aesthetics Wiki*

A estética denominada Tupinipunk também apresenta algumas questões para reflexão. Trata-se de uma estética que propõe-se a resgatar a memória e identidade brasileira utilizando como referencial etimológico os povos originários, mesclando simultaneamente a palavra tupiniquim enquanto adjetivo pejorativo para brasileiro e o próprio povo Tupiniquim, etnia indígena que primeiro entrou em contato com os colonizadores portugueses, juntamente com a temática da ficção científica e elementos visuais futuristas em um cenário *cyberpunk*. A premissa está ancorada em um projeto criativo e interessante, mas o problema reside em outro aspecto: a sua organicidade. Ao pesquisar o termo fora da *wiki*, percebe-se que trata-se de uma proposta sólida e antiga, que surge junto com a produção de literatura de ficção científica por autores brasileiros e com personagens e referências nacionais, mas que por estar mais fortemente ligada a construção de uma narrativa estética de cunho nacional e não a uma dinâmica que já existe e posteriormente consolidou-se como estética, possui pouca popularidade e adesão, mesmo no que tange à construção do verbete:

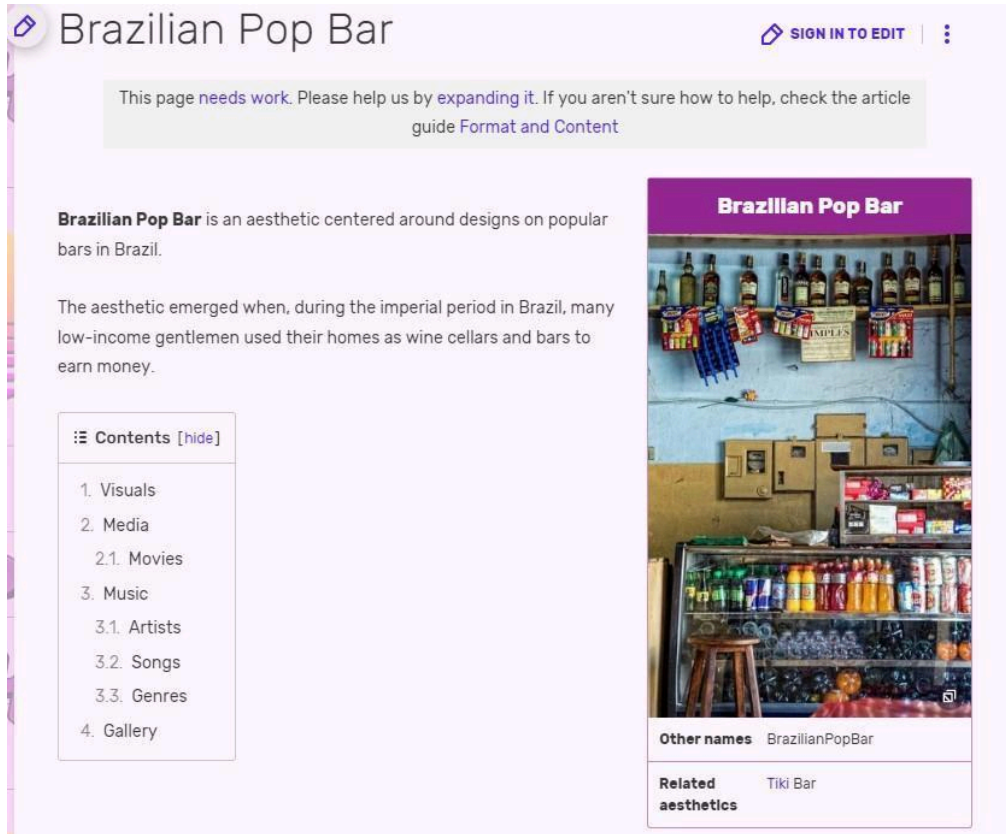
Figura 20 - Elementos faltantes na estética “Tupinipunk”



Fonte: *Aesthetics Wiki*

Simbolicamente, a estética Brazilian Pop Bar é a que mais consegue trazer elementos ligados ao cotidiano brasileiro, de uma forma não restrita a um regionalismo particular. A mesma é centrada nos bares populares, que existem em todas as esquinas e comumente funcionam em uma estrutura que originalmente foi ou seria uma garagem. o design baseia-se em uma simplicidade que foge do minimalismo: trabalha-se com os recursos financeiros que se pode, sendo muitas vezes a estrutura e instalações do bar precárias. A aura da imagem, ou sua magia, como levantado no capítulo anterior, reside na familiaridade: não importa a sua origem ou local de nascimento, tal estética sempre provocará uma proximidade por associação, pois de uma forma ou de outra, ela já esteve presente em sua vida:

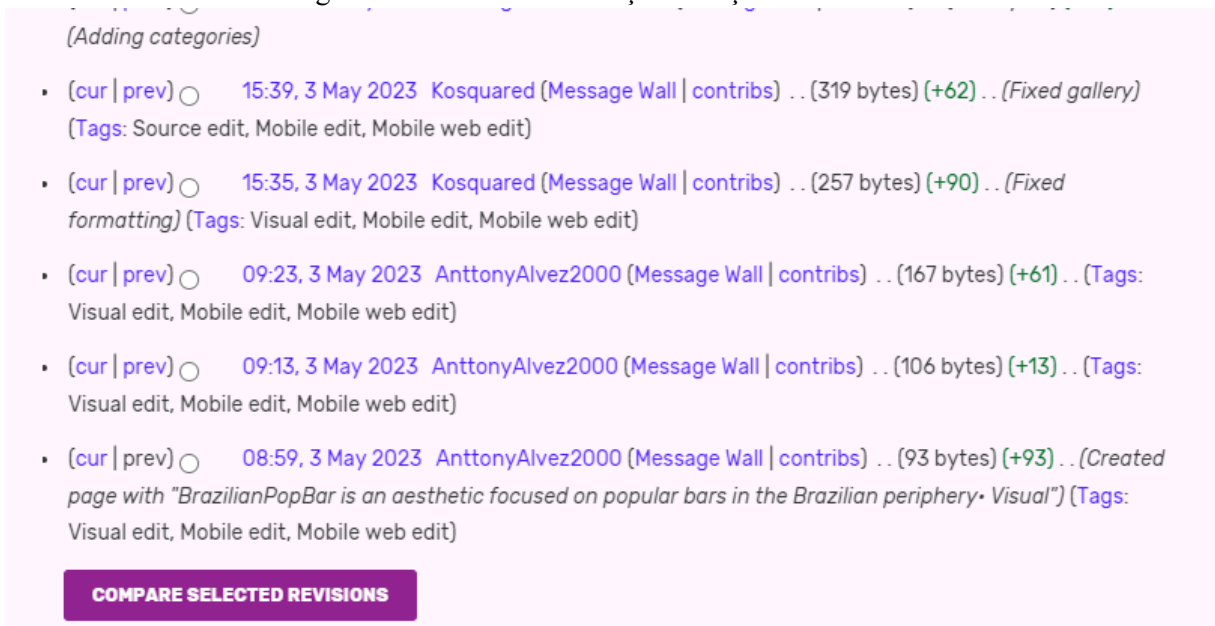
Figura 21 - Estética “Brazilian Pop Bar”



Fonte: *Aesthetics Wiki*

Tratando-se de estéticas que atuam dentro de arquétipos relacionados à identidades regionais e nacionais, é interessante que se consiga visualizar a autoria dos verbetes, o que é possível selecionando o campo *history*, visível ao clicar nos três pontos verticais no canto superior direito da página:

Figura 22 - Histórico de criação e edição dos verbetes

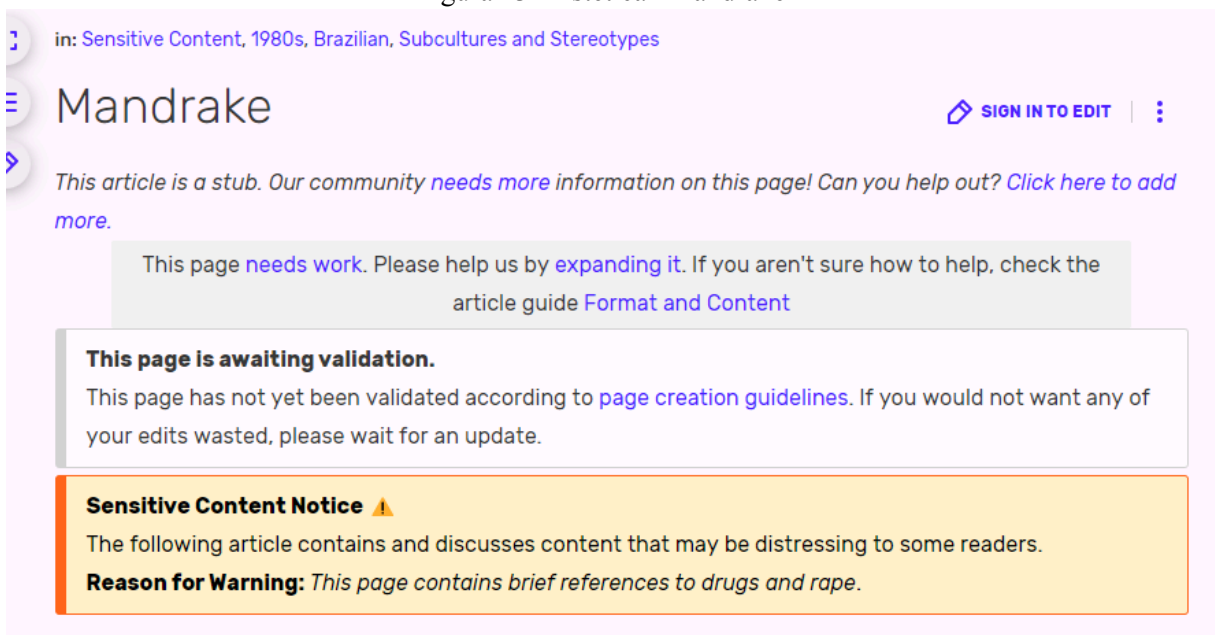


Fonte: *Aesthetics Wiki*

Vemos aqui que o verbete Brazilian Pop Bar foi criado pelo usuário AnttonyAlvez2000, mas não é possível visualizar a nacionalidade do criador do perfil, somente especular a partir do *nick* escolhido pelo usuário.

A despeito de termos oficialmente apenas cinco estéticas na categoria Brasil, podemos visualizar outras estéticas ligadas à cultura e sociedade brasileira por meio da pesquisa direta. Como etapa seguinte da análise, pretendia testar a plataforma criando o verbete Mandrake, estética relacionada às culturas periféricas denotada pelo uso de camisetas de times de futebol, bonés, joias chamativas e outros elementos, acessórios e marcas comumente ligados ao universo do *funk* brasileiro, e descobri, digitando o termo na barra de pesquisa que surge ao clicar no ícone de lupa localizado no canto superior direito da página, que o verbete já existia, porém em status de análise:

Figura 23 - Estética “Mandrake”



Fonte: *Aesthetics Wiki*

Ao realizar a leitura do conteúdo nos deparamos com uma surpresa negativa: o conteúdo do verbete se utiliza de estereótipos preconceituosos para descrever a estética, descrevendo os integrantes desta subcultura como potenciais criminosos, arruaceiros e usuários de drogas. Tal direcionamento pode ser comprovado visualizando-se os valores-chave estabelecidos pelo autor do verbete:

Figura 24 - Elementos relativos à estética inseridos pelo autor

Key values	Luxury, romanticizing criminality, romanticizing poverty, Abuse, Eroticism, Poverty, violence, vulgarity, coletivism
-------------------	--

Fonte: *Aesthetics Wiki*

Aqui evidencia-se uma complexa relação entre o olhar de quem consome, o olhar de quem vê e o olhar majoritário da sociedade condicionado por elementos do senso comum, especialmente em uma perspectiva de classe, em que o que é produzido e consumido pelas populações periféricas é lido como inferior e vulgar por um processo simultâneo de pressão da indústria cultural, sob suas mais variadas manifestações, promovendo o apagamento de identidades diversas e heterogêneas, e da projeção social (que não surge de forma orgânica, mas condicionada pelo que Marx denomina como superestrutura¹) do sujeito periférico enquanto elemento de perigo para o bem estar da sociedade, sendo, desta forma, necessário, para este mesmo sujeito, rejeitar suas particularidades e expressões culturais, demonizando os elementos ligados à estética que o circunda e que faz parte de sua realidade cotidiana a fim de que não seja hostilizado pelo olhar alheio, enquanto a indústria do entretenimento simultaneamente mercantiliza tais elementos como acessório das classes a que esses elementos não pertencem. Nesta dupla lógica de sequestro e alienação da identidade periférica, soma-se também de tudo que é visto como popular e acessível, como um elemento diferenciador de construção de identidade: você não é como eles.

Ainda assim, é de suma importância ressaltar que tais aspectos, em que a construção dos verbetes revela e denuncia também os preconceitos e opiniões pré-estabelecidas do usuário que contribui com a plataforma, são parte indissociável da premissa não somente de sistemas colaborativos de produção informacional como também da própria folksonomia. E uma perspectiva interessante ao observar tais dinâmicas é a de compreender que as mesmas são um reflexo de como se dão as discussões até mesmo fora das redes, acentuando assim a organicidade do processo. O que se objetiva aqui é, de fato, fornecer informações e comunicar sobre determinada estética e como a mesma se reproduz em seu ambiente social (seja ele

¹ A superestrutura é a expressão social dos elementos da infraestrutura, que media as relações de produção. Desta forma, a superestrutura é composta pelos elementos ideológicos de controle social, como o Estado, a religião, a moral, as escolas enquanto projeto institucional, a cultura, etc. Juntos, infraestrutura e superestrutura formam a sociedade.

material ou não), atentando-se e criando mecanismos para que os verbetes tenham certo grau de confiabilidade, porém, a questão aqui transcende a noção de elaborar um conceito fixo e engessado: se é a própria comunidade que determina os sentidos dos elementos que a compõem, a contradição deve ser abraçada no processo. Pois são vozes dissonantes que almejam alcançar uma definição em comum.

Apesar de ainda tramitar em processo de análise, é possível encontrar a página por outros caminhos alternativos à busca direta. Como já pontuado anteriormente, na parte superior de cada verbete constam os links das categorias nas quais o mesmo está hierarquicamente inserido:

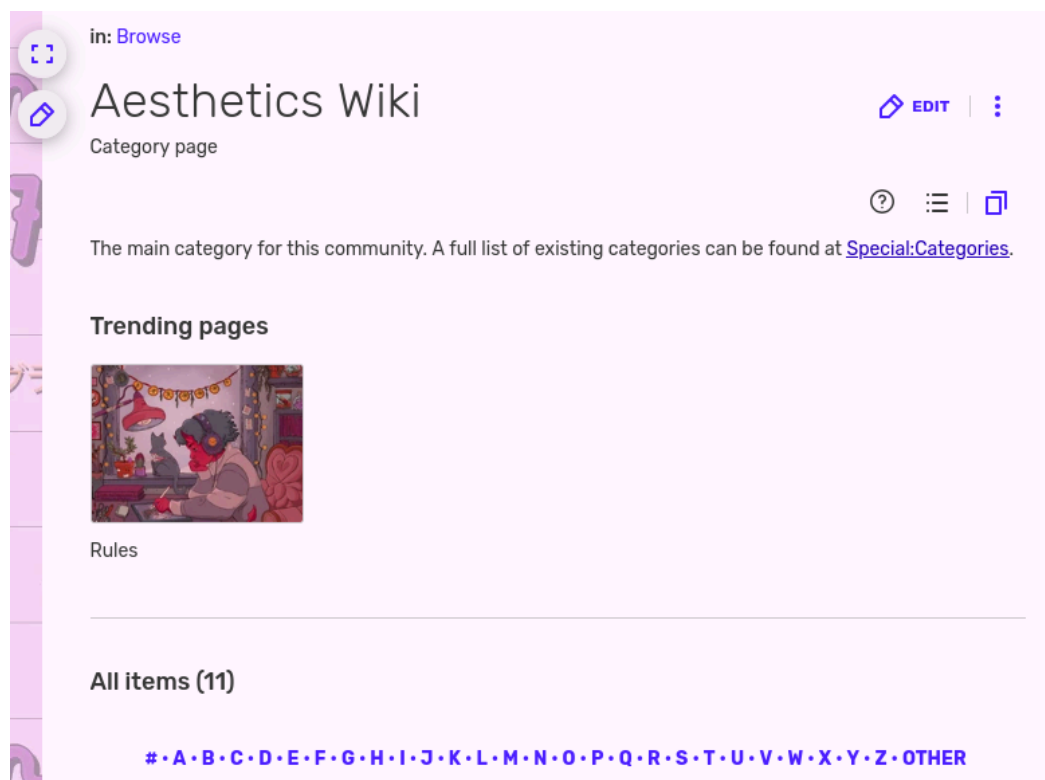
Figura 25 - Categorias nas quais o verbete está contido



Fonte: *Aesthetics Wiki*

Clicando no link “Sensitive Content”, notamos que a mesma está inserida em duas categorias distintas: “Creepy” e “Aesthetics by Type”; Ao clicar na segunda, vemos que a mesma está condicionada ao termo “Sorting”, e ao clicar nesta, percebemos que a mesma está inserida na categoria geral “Aesthetics Wiki”, que nos permite não somente visualizar todas as categorias de arranjo temático, mas também as páginas referentes à aspectos da construção da própria *wiki* e sua comunidade, como as regras de convivência, criação e modificação de verbetes e a composição da equipe moderadora, que valida os verbetes criados e pode eliminar verbetes que não se encaixam nas políticas da comunidade ou que possuem seu status enquanto estética válida questionados:

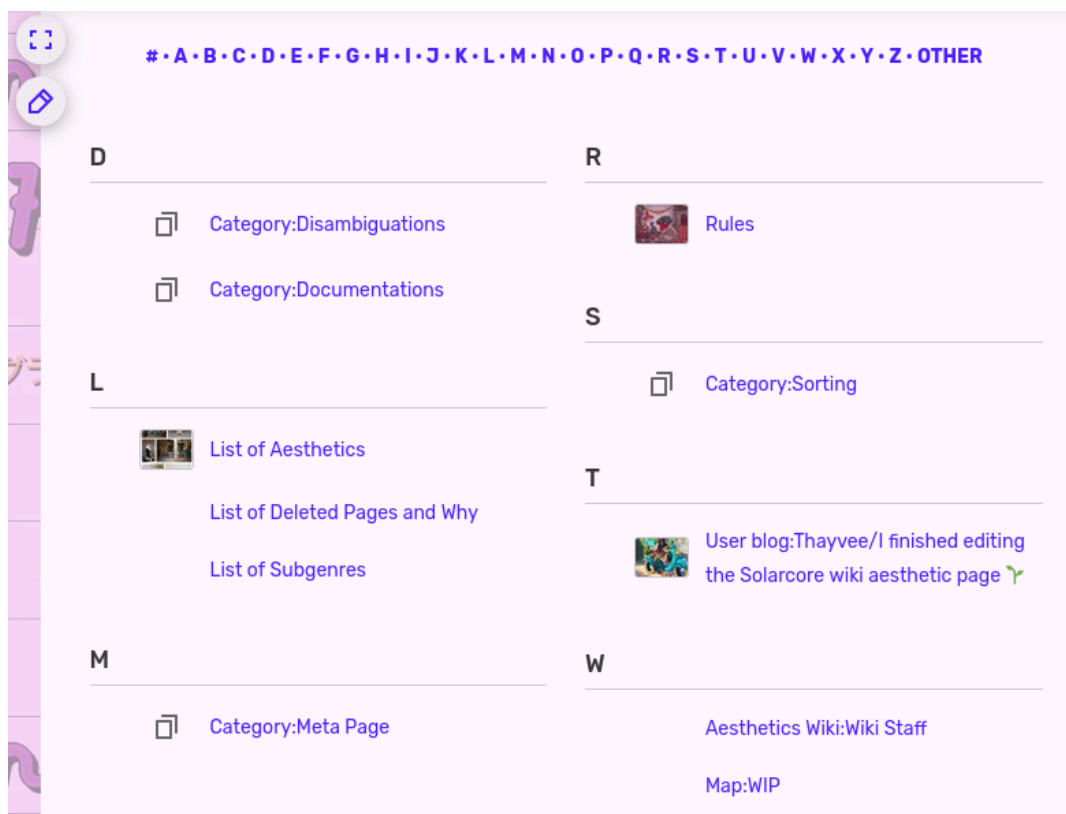
Figura 26 - Categoria principal da *wiki*



Fonte: *Aesthetics Wiki*

Abaixo, temos a totalidade das categorias dispostas na página, que centra-se em disponibilizar o caminho para as listagens gerais, assim como para as regras de uso da plataforma e contato com a equipe de moderação:

Figura 27 - Continuação da página



Fonte: *Aesthetics Wiki*

Tal método de navegação nos permite visualizar e inferir a composição da estrutura hierárquica das categorias. Importante pontuar que essa relação de subordinação verifica-se somente até o nível dos verbetes, sendo que os mesmos, ao serem criados ou modificados pelos usuários, possuem relações associativas horizontais com outros verbetes. Analisaremos a seguir como a *wiki* constrói sua taxonomia e como este esquema hierárquico é complementado pelas *tags*, representadas aqui pelos verbetes em si, e desta forma, estruturando um esquema híbrido de organização.

6 RESULTADOS, ANÁLISE E DISCUSSÃO

Antes de efetivamente apresentar as funcionalidades disponibilizadas no modo de edição, destacamos aqui um trecho presente na FAQ (acrônimo para Frequently Asked Questions, em português traduzido para Perguntas Frequentes) da *wiki*, que pontua quais são as maiores demandas da plataforma nas quais os usuários podem contribuir:

Figura 28 - FAQ da *wiki*

Questions about the Wiki

How can I help this wiki?

You can help this wiki through various ways, including but not limited to:

- Creating pages of pre-existing aesthetics that are missing from this wiki. Check our "[Pages We Need](#)" article for a list of ones we would like to see
- Fixing grammatical mistakes, re-writing certain sentences for clarity, re-arranging different sections, alphabetizing, and getting rid of broken links.
- Adding additional information, images, citations, and examples of aesthetics. This is best done for the "Needs Work" category, and should be done for short pages, rather than ones with an already-established media and visuals list, such as in [Dark Academia](#).
- Discussing aesthetics with other users, showing appreciation, and creating moodboards in the forum.
- Having fun in the Discord. Engaging with the community does not have to involve knowledge. Memes and asking for help are always encouraged.

Fonte: *Aesthetics Wiki*

Percebe-se que o incentivo a criação de novos verbetes é mediado também por sugestões apresentadas por uma lista pré-definida, disponibilizada ao clicar em "*Pages We Need*", mesclando-se assim a possibilidade de livre elaboração e um direcionamento em relação a por onde e por quais itens começar. Além disso, existe nesse tópico um grande incentivo para a interação entre os usuários, tornando este um espaço orgânico e rico de troca e compartilhamento de informação e conhecimento, o que também é estrategicamente interessante a fim de que, a partir de tais discussões, solidifiquem-se determinados consensos terminológicos, pois dessa forma evitam-se duplicatas e imprecisões já no processo de criação e também na edição de verbetes.

Outra decisão importante no que tange ao gerenciamento e organização informacional é a proibição da criação de categorias, por se tratarem aqui dos elementos de ordem hierárquica. A fim de adicionar uma nova categoria é necessário entrar em contato com a equipe moderadora, que deliberará sobre a inclusão ou não do termo:

Figura 29 - Regras sobre a criação de novas categorias

Category pages

Do not create new category pages, this confuses new comers searching for certain pages and messes up our documentation system. You may use the categories already present, but do not create ones for specific aesthetics, images, or concepts. If you think a category should be added, talk to a staff member first.

- The first time you're caught doing this, it'll be a two-week-block. Second time, it'll be a two-month-block. Third time, you're banned for good.

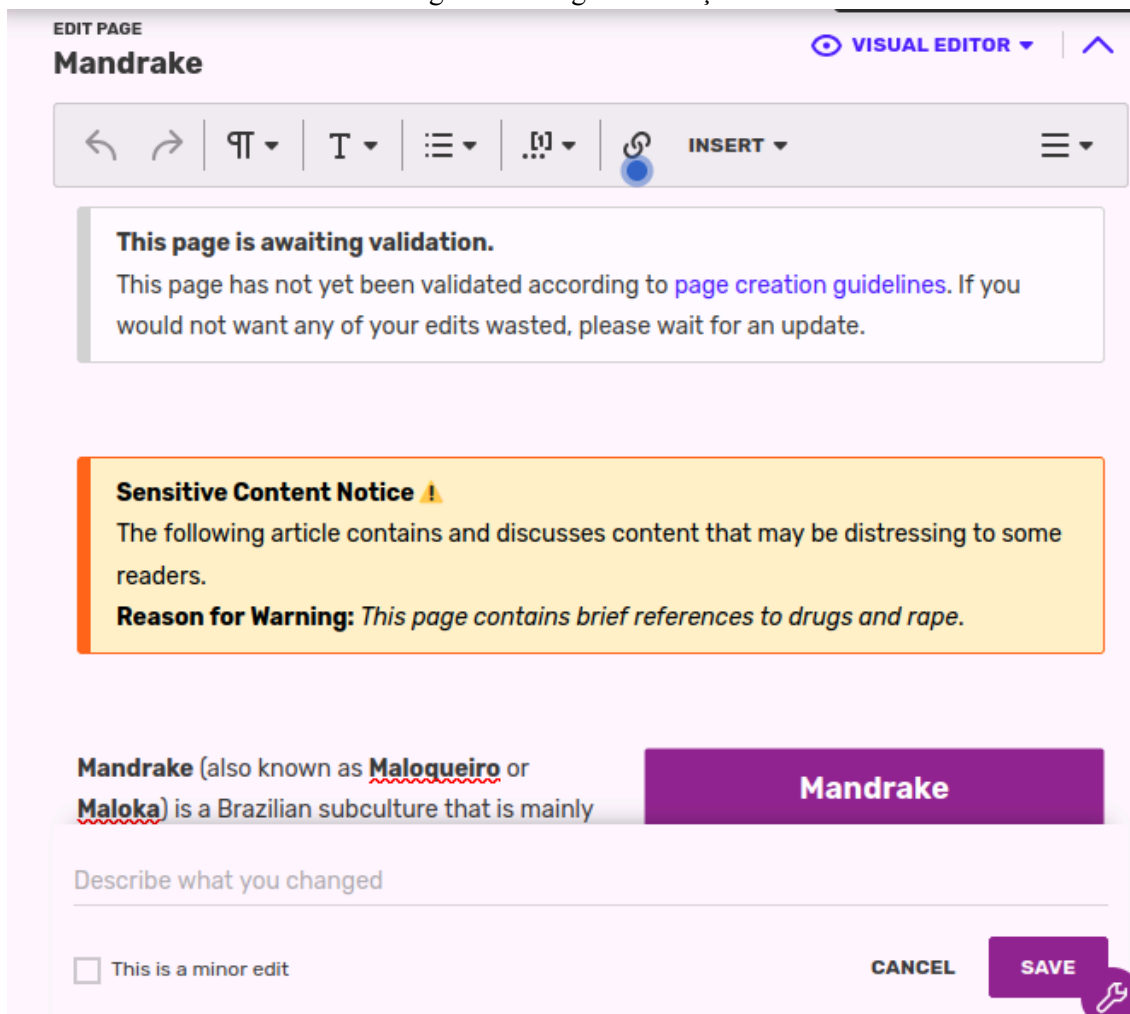
Fonte: *Aesthetics Wiki*

Observamos, desta forma, que tanto a estruturação do site quanto as informações fornecidas sobre o processo de criação de conteúdos e promoção do diálogo com sua própria comunidade tornam a plataforma um ambiente aberto e saudável, cujas restrições operam muito mais em um caráter operacional do que em alguma espécie de burocratização excessiva das etapas de criação. Dentro deste contexto, o maior ponto negativo se dá ao retornar em um ponto já explicitado anteriormente, que é o da falta de interação real entre os usuários na seção de comentários e o desaparecimento de sua comunidade no aplicativo *Discord*. Ou seja, residem aqui as condições necessárias para a troca e compartilhamentos de experiências e opiniões sobre a construção de estéticas a partir do potencial comunicativo e simbólico das imagens, porém tal dinâmica não ocorre com uma frequência que possa aqui ser considerada como satisfatória. Porém, ao acessar o *subreddit* da comunidade, percebe-se não só uma comunidade ativa como muito mais focada em compartilhar imagens do que debater sua estética, seja inerente ou construída. As postagens são frequentes, porém o volume de interações é baixo, o que aponta para a possibilidade de que as problemáticas apontadas inclusive nos mecanismos de comunicação anteriores se dê por um puro desconhecimento da comunidade pelo público geral e potencialmente interessado na temática.

6.1 Modificando um verbete

A criação e modificação de verbetes depende da realização de cadastro na plataforma, e após realizado este passo, ao clicar no campo “EDIT”, localizado na lateral direita do título do verbete, somos redirecionados para a página de edição, que apresenta diferentes ferramentas e funcionalidades:

Figura 30 - Página de edição

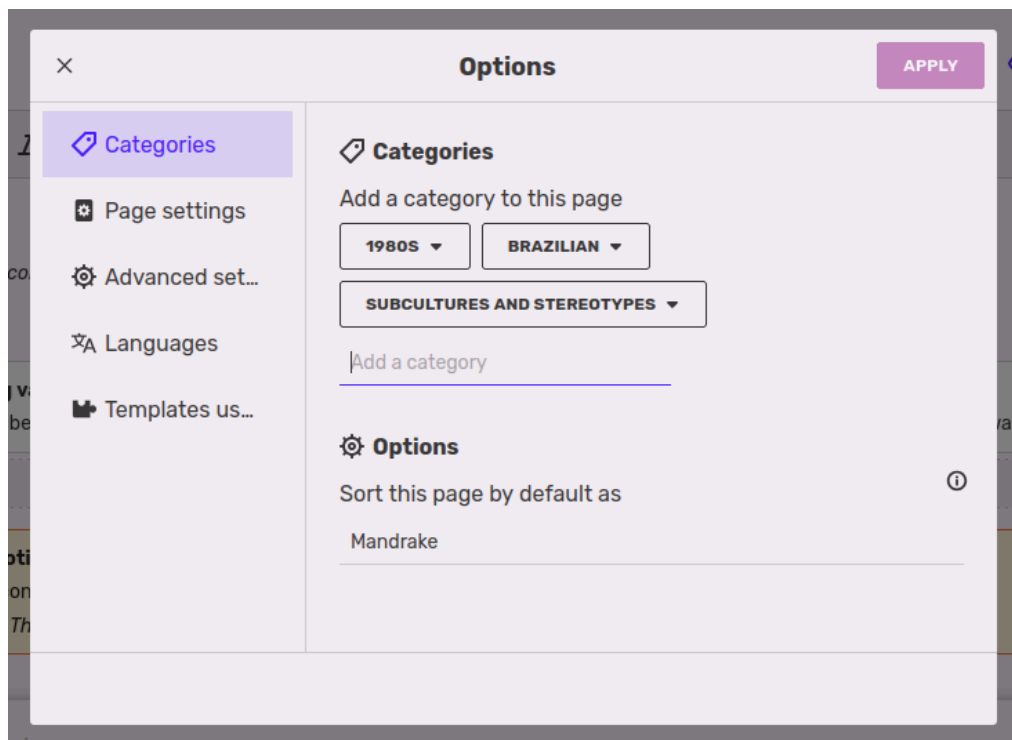


Fonte: *Aesthetics Wiki*

Aqui, é possível realizar modificações no texto escrito em relação a sua forma e conteúdo, adicionando ou reduzindo parágrafos ou alterando a fonte e configurações de formatação utilizadas, adicionar categorias ao clicar no ícone representado por três barras horizontais, que traz as opções da página, e também inserir hiperlinks, imagens e citações. É necessário descrever brevemente as mudanças realizadas no campo correspondente, e assinalar a caixa de seleção abaixo caso tenha tratado-se de uma pequena edição (pressupõe-se aqui que seja utilizada nos casos em que elementos determinantes do texto e suas categorias não tenham sido alterados).

Os verbetes são elementos não controlados taxonomicamente, porém as categorias o são, e desta forma, adicionam-se as mesmas por meio da seleção dos termos disponíveis ao clicar no ícone de opções da página:

Figura 31 - Adicionando categorias ao verbete

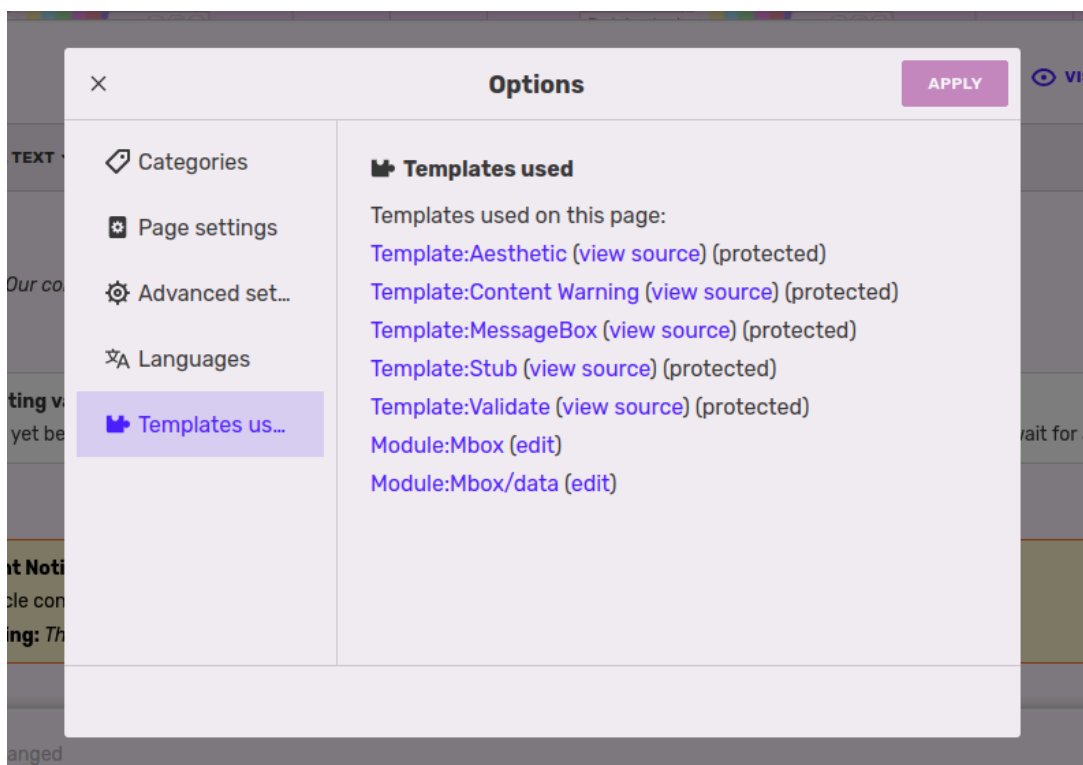


Fonte: *Aesthetics Wiki*

Não há nenhuma visualização dos termos por listagem, sendo desta forma necessário digitar caractere por caractere a fim de que apareçam as opções correspondentes. Por mais que tal layout seja mais amigável visualmente do que uma grande e longa lista, para o membro (já que somente é possível editar um verbete estando registrado no site) que não possui familiaridade com as categorias do site, este se mostra um processo limitador, em que termos que poderiam ser utilizados não o serão pelo desconhecimento de sua existência pelo autor ou modificador do verbete. Importante notar que, neste momento, todas as categorias estão no mesmo nível hierárquico.

As demais configurações, listadas no canto esquerdo, trazem opções de redirecionamento (útil em casos de páginas criadas para fins de desambiguação de termos com a mesma grafia), visualização, listagem de idiomas presentes e utilizados na composição do verbete, e uma listagem dos templates utilizados, sendo que este último será mais detalhadamente analisado a seguir:

Figura 32 - Configuração de templates



Fonte: *Aesthetics Wiki*

Os aqui denominados como “Templates” são na verdade as relações hierárquicas estabelecidas separadamente das outras categorias apresentadas, sendo que, no caso, o verbete “Mandrake” está contido nestas tags que são apresentadas na página. A dinâmica difere-se da estabelecida pelas categorias pontuadas anteriormente pelo caráter e função das mesmas, sendo que ao clicar em alguma delas, não existe uma listagem de termos relacionados ao item, e sim uma definição conceitual do que cada uma delas indica ou significa:

Figura 33 - Exemplo de template

Content Warning

Template page

Sensitive Content Notice ⚠
The following article contains and discusses content that may be distressing to some readers.
Reason for Warning: *Reason needs to be added.*

Template documentation

Note: portions of the template sample may not be visible without values provided.

View or edit [this documentation](#). ([About template documentation](#))

Editors can experiment in this template's [sandbox](#) and [test case](#) pages.

Usage

Use this on pages that discuss content or themes that may distress or trigger readers. Examples include but are not limited to:

- Abuse
- Death
- Disordered eating

Fonte: *Aesthetics Wiki*

Além disso, a visualização das mesmas na página do verbete se dá por meio de blocos retangulares em destaque, localizados antes do texto descritivo, como exemplificado na figura acima, pelo bloco em laranja. Nota-se aqui que esses podem ser compreendidos como elementos que exprimem características sobre a natureza do conteúdo, e não eixos temáticos ou períodos cronológicos como as que são inseridas no campo próprio de categorias.

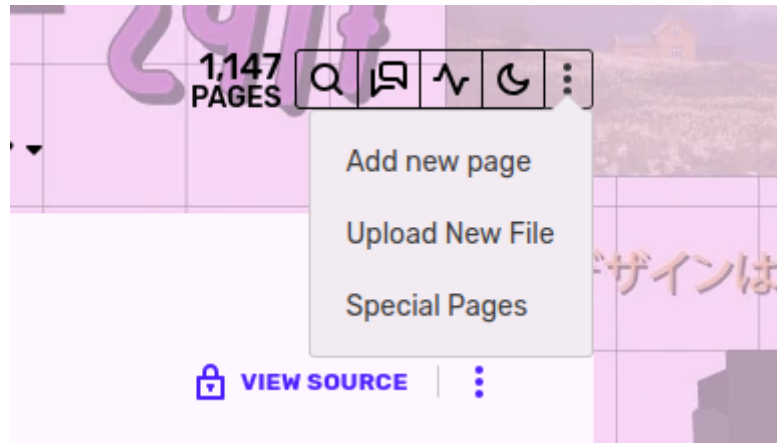
Os elementos denominados “Module” apresentam a visualização de elementos do código-fonte da página, e por esse motivo, não configuram-se como material de interesse para a análise.

6.2 Considerações sobre o manuseio da plataforma

Em termos gerais, podemos dividir a análise pela experiência ativa (criação, modificação de verbetes e interações na seção de comentários) e passiva (facilidade, praticidade e lógica intuitiva no consumo e apropriação das informações contidas na plataforma). Iniciando-se pela experiência ativa, consideramos que a interface de edição é de fácil navegação e interação, porém encontrou-se muita dificuldade em identificar o item clicável que dá acesso

a criação de novos verbetes, representado pelos três pontos verticais na lateral superior direita da página:

Figura 34 - Seleção para criação de um novo verbete

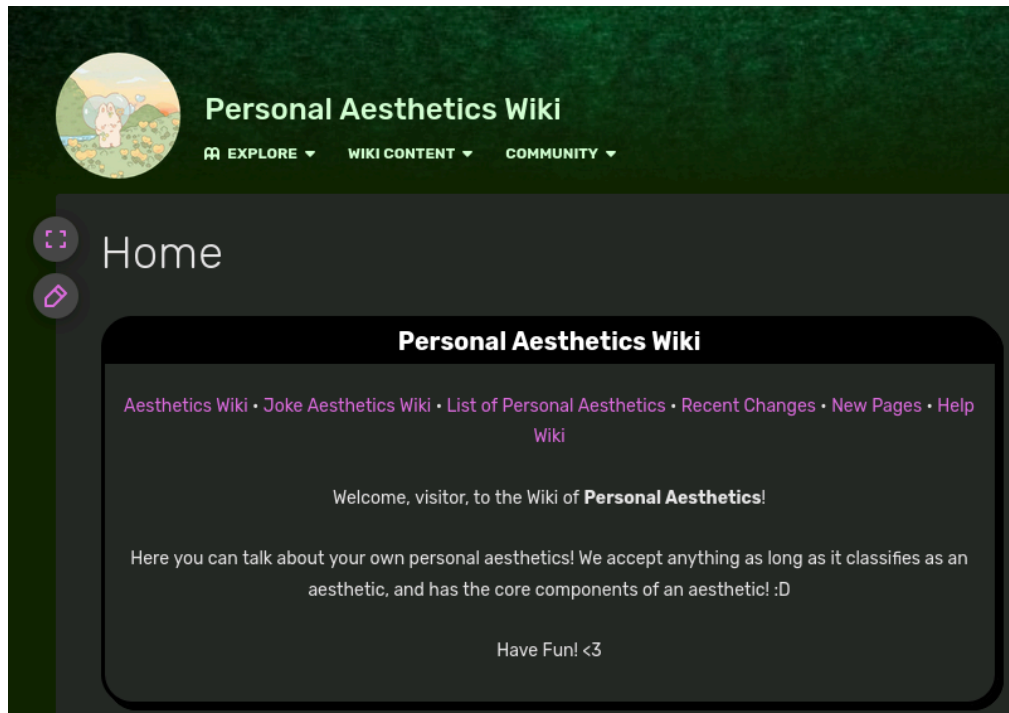


Fonte: *Aesthetics Wiki*

As diretrizes, normas e estilos de formatação para a criação e edição de verbetes encontram-se com facilidade e são completas em seu conteúdo, mas é inegável que, tendo em vista a experiência passiva, a multiplicidade de possibilidades e caminhos para se chegar a um verbete em particular, assim como a grande quantidade de páginas de listagem pode por vezes tornar a navegação confusa, sendo fácil se perder nos menus e links.

Destacamos aqui também que, por mais que não seja permitido, pelas regras da comunidade, a inserção e criação de verbetes relacionados a estéticas que não tenham sido consensuadas pela comunidade e não tenham sua existência reconhecida em um ambiente geral, existe um outro ambiente, dentro da própria *wiki*, chamado *Personal Aesthetics Wiki*, voltado especificamente para a inclusão de estéticas de caráter mais pessoal e particular:

Figura 35 - Personal Aesthetics Wiki



Fonte: *Aesthetics Wiki*

Por fim, consideramos que a *Aesthetics Wiki*, quanto a seus aspectos técnicos, visuais e objetivos principais, cumpre efetivamente sua finalidade de ser um ambiente digital que contribui no fomento das discussões sobre recursos visuais e comportamentais na ótica de construção de estéticas coletivas, e também, mesmo que em menor nível, de estéticas individuais. Esse espaço de debate e compartilhamento frui a partir da organicidade de seu uso, e desta forma, percebe-se que suas principais falhas, ligadas às dinâmicas de interação direta entre os usuários, pode se justificar por dois fatores distintos: o primeiro se dá por meio de um processo retroalimentativo em que havendo poucas interações, se desestimula a construção progressiva das mesmas, e o segundo pelo fato dado de que nem todos os usuários da plataforma necessariamente possuiriam interesse em participar ativamente da comunidade, mantendo-se no aspecto da experiência passiva da plataforma.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo central desta monografia foi compreender como as comunidades digitais, enquanto ambiente de pluralidade de opiniões e horizontalidade representativa, se organizam e se estruturam na produção de conhecimento, utilizando como referencial empírico o uso da folksonomia em uma enciclopédia colaborativa que aborda e reúne imagens relacionadas a estéticas, a partir da concepção do termo já explicitada nos tópicos anteriores.

A folksonomia apresenta-se como uma ferramenta de organização do conhecimento pautada na criação livre e não mediada por mecanismos de controle terminológico de elementos de etiquetagem, os quais servem como marcadores de conteúdo, geralmente descritivos ou temáticos, de uso individual ou coletivo. No âmbito das enciclopédias colaborativas, ou mais especificamente dos sistemas *wiki*, tal dinâmica se manifesta no processo de elaboração dos verbetes, como é o caso do objeto de estudo aqui apresentado. Na análise da proposta, ferramentas e usabilidade da *Aesthetics Wiki*, notou-se que o caráter polissêmico do recurso imagético transforma-se em narrativa, em que imagem e significado proposto se mesclam e se confundem. A observação dos recursos da plataforma nos mostra que, a fim de garantir que a construção coletiva dos verbetes possua lastro em algum consenso geral dos significados de uma dada representação imagética para que a informação descrita nos mesmos seja confiável em descrever o objeto e, mais do que isso, em denotar os processos narrativos de disputa e transformação de significados, é necessário que certas estruturas de organização da plataforma não sejam modificáveis pelos usuários. No caso da *Aesthetics Wiki*, é possível criar e modificar verbetes, e subordiná-los às categorias preexistentes na plataforma, que são fixas e determinadas. Tais categorias são criadas, modificadas e excluídas somente pela equipe moderadora, assegurando que o arranjo hierárquico das informações não seja comprometido, ou seja: o que está sujeito ao processo horizontal de produção, assimilação e reprodução da informação são os elementos que relacionam-se entre si também de forma horizontal e não controlada terminologicamente, e que manifestam-se como o produto final da plataforma, tendo em vista que o objetivo da mesma centra-se na construção coletiva dos verbetes.

Ao permitir a autonomia discursiva e organizativa no nível da criação dos verbetes (já que as categorias e relações associativas são selecionadas pelos usuários), surge uma outra questão essencial para compreender a plataforma: a liberdade criativa em um espaço aberto de contribuição de ideias sempre trará consigo um processo contínuo de concordâncias e discordâncias que podem ou não gerar um consenso. Mas aqui, a característica mais interessante a se pontuar é a forma como essa discussão ocorre, pois não trata-se de uma caixa de comentários em que os argumentos são dispostos de forma explícita, e sim de usuários que modificam o verbete ao notarem um discurso ou informação que consideram incorreta, problemática ou mesmo nociva ao nicho social contemplado ou que se identifica com determinada estética em questão. E por mais que exista na própria plataforma uma seção para discussões e comentários em seu formato tradicional, o campo de guerra e disputa discursiva se dá, de fato, na página de edição.

Percebemos que neste contexto, a folksonomia atua também como mediadora e nos auxilia a visualizar as múltiplas narrativas e discussões que compõem e fazem parte do processo do nomear, encaixando-se perfeitamente na proposta e nas práticas das comunidades digitais, que visam efetivamente criar e solidificar ambientes de livre debates. Temos, em iniciativas como a *Aesthetics Wiki* e a plataforma Fandom, a proposta de expandir possibilidades ao permitir que o sujeito comum, não mundo de respaldo acadêmico e científico, possa produzir conhecimento sobre o que se consome, mas não apenas: também se trata de um espaço para ouvir e ser ouvido, com todos os ônus e bônus que essa dinâmica possa trazer a nível de organização do conhecimento. E com a compreensão de que, mesmo que se criem mecanismos diversos para manter determinado nível de confiabilidade dos conteúdos, o foco deve ser de abrir os caminhos para a expressão pessoal e coletiva.

REFERÊNCIAS

AESTHETICS WIKI. **Estética “Morute”**. Disponível em: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Morute>. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Mensagem de erro: convite inválido**. Disponível em: <https://discord.com/invite/mEWddNCAqy>. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Página inicial da *Aesthetics Wiki***. Disponível em: https://aesthetics.fandom.com/wiki/Aesthetics_Wiki. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Comentário realizado sobre a indisponibilidade do convite para adentrar ao canal da plataforma Discord**. Disponível em: <https://aesthetics.fandom.com/f>. Acesso em: 30 jun. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Visualização das categorias**. Disponível em: https://aesthetics.fandom.com/wiki/Aesthetics_Wiki. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Seleção de estéticas por cor**. Disponível em: https://aesthetics.fandom.com/wiki/By_Color. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Exemplo de um verbete relativo a uma cor**. Disponível em: https://aesthetics.fandom.com/wiki/Category:Dark_Green. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Conteúdos relacionados por listagem**. Disponível em: https://aesthetics.fandom.com/wiki/Category:Dark_Green. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Conteúdos relacionados por ícones e inicial alfabética**. Disponível em: https://aesthetics.fandom.com/wiki/Category:Dark_Green. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Exemplo de um moodboard**. Disponível em: https://aesthetics.fandom.com/wiki/Find_Aesthetic_by_Image?file=Danish_pastel_moodboard.png. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Exemplo de perfil de usuário**. Disponível em: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/User:Graviphantalia>. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Listagem de estéticas por nação**. Disponível em: https://aesthetics.fandom.com/wiki/Index_of_Nation-Based_Aesthetics. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Busca por sufixo**. Disponível em: https://aesthetics.fandom.com/wiki/By_Suffix/Family. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Busca por família**. Disponível em: https://aesthetics.fandom.com/wiki/By_Suffix/Family. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Primeiro exemplo de resultado de busca por adjetivo**. Disponível em: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Alternative>. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Segundo exemplo de resultado de busca por adjetivo**. Disponível em: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Category:Cute>. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Estéticas relacionadas ao Brasil**. Disponível em: https://aesthetics.fandom.com/wiki/Index_of_Nation-Based_Aesthetics. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Estética “Club”**. Disponível em: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Club>. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Representação da estética “Club”**. Disponível em: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Club>. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Elementos faltantes na estética “Tupinipunk”**. Disponível em: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Tupinipunk>. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Estética “Brazilian Pop Bar”**. Disponível em: https://aesthetics.fandom.com/wiki/Brazilian_Pop_Bar. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Histórico de criação e edição dos verbetes**. Disponível em: https://aesthetics.fandom.com/wiki/Brazilian_Pop_Bar?action=history. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Estética “Mandrake”**. Disponível em: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Mandrake>. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Elementos relativos à estética inseridos pelo autor**. Disponível em: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Mandrake>. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Categorias nas quais o verbete está contido**. Disponível em: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Mandrake>. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Categoria principal da wiki**. Disponível em: https://aesthetics.fandom.com/wiki/Category:Aesthetics_Wiki. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Continuação da página**. Disponível em: https://aesthetics.fandom.com/wiki/Category:Aesthetics_Wiki. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **FAQ da wiki**. Disponível em: https://aesthetics.fandom.com/wiki/Aesthetics_Wiki:FAQ. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Regras sobre a criação de novas categorias**. Disponível em: https://aesthetics.fandom.com/wiki/Aesthetics_Wiki. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Página de edição**. Disponível em: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Mandrake?veaction=edit>. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Adicionando categorias ao verbete**. Disponível em: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Mandrake?veaction=edit>. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Configuração de templates**. Disponível em: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Mandrake?veaction=edit>. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Exemplo de template**. Disponível em: https://aesthetics.fandom.com/wiki/Template:Content_Warning. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Seleção para criação de um novo verbete**. Disponível em: https://aesthetics.fandom.com/wiki/Aesthetics_Wiki. Acesso em: 23 nov. 2024.

AESTHETICS WIKI. **Personal Aesthetics Wiki**. Disponível em: https://personal-aesthetics.fandom.com/wiki/Personal_Aesthetics_Wiki. Acesso em: 23 nov. 2024.

ANDERSON, Benedict. **Comunidades imaginadas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

BRAZ, Sandrine Cristina de Figueirêdo; SOUZA, Edivanio Duarte de. Os desafios da confiabilidade da informação na produção colaborativa de conteúdos: Análises na *Wikipédia, e Enciclopédia Livre*. **Ciência da Informação em Revista**, v. 1, n. 3, p. 19-31, 2014. Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/cir/article/view/1597?articlesBySameAuthorPage=5>. Acesso em: 20 ago. 2024.

CABRÉ, Maria Tereza. La terminología hoy: concepciones, tendencias y aplicaciones. **Ciência da Informação**, v. 24, n. 3, p. 1-15, 1995. Disponível em: <https://revista.ibict.br/ciinf/article/view/567>. Acesso em: 01 jun. 2024.

CINTRA, Anna Maria Marques. Elementos de linguística para estudos de indexação. **Ciência da Informação**, v. 12, n. 1, p. 5-22, 1983. Disponível em: <https://revista.ibict.br/ciinf/article/view/190/190>. Acesso em: 01 jun. 2024.

DIAS, LEONORA. Imagem x Conceito. *In: Descobrimo o Tarot*, 2010. Disponível em: <https://manimaneon.wordpress.com/2010/06/18/imagem-x-conceito/>. Acesso em: 24 nov. 2024.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

ENCICLOPÉDIA. *In: Michaelis On-line*. Editora Melhoramentos, 2024. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/enciclop%C3%A9dia/>. Acesso em: 20 ago. 2024

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

HARPRING, Patricia. **Introdução aos Vocabulários Controlados**: Terminologia para arte, arquitetura e outras obras culturais. São Paulo: ACAM Portinari, 2016.

IMAGEM. *In: Michaelis On-line*. Editora Melhoramentos, 2024. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/imagem/>. Acesso em: 20 ago. 2024.

LANCASTER, Frederick Wilfrid. **Indexação e resumos**: teoria e prática. 2. ed. Brasília: Briquet de Lemos, 2004.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2011.

MARTA, Eunice. A etimologia da palavra estética. *In: CIBERDÚVIDAS DA LÍNGUA PORTUGUESA*. Lisboa: ICSTE - Instituto Universitário de Lisboa, 2010. Disponível em: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/a-etimologia-da-palavra-estetica/27512#>. Acesso em: 23 nov. 2024.

NOVAES, Sylvia Cauiby. Imagem, magia e imaginação: desafios ao texto antropológico. **Mana**, v. 14, n. 2. p. 455-475, 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/mana/a/jGbgpVMwvRTfyvVSXV4Vqmt/?lang=pt>. Acesso em: 10 jul. 2024.

SANTAREM SEGUNDO, José Eduardo; SIQUEIRA, Cinthia Scaldelai. Aplicação teórico-conceitual da folksonomia assistida para recuperação da informação. **Scire**, v. 19, n. 2, p. 77-82, 2013. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/196496>. Acesso em: 10 jun. 2024.

SIQUEIRA, Jéssica Câmara. A noção de folksonomia: uma abordagem terminológica. **Tradterm**, [S. l.], v. 20, p. 129-145, 2012. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/49048>. Acesso em: 6 maio 2024.

SMIT, Johanna W. A análise da imagem: um primeiro plano. *In: Análise documentária: a análise da síntese*. 2. ed. Brasília: IBICT, 1987. p. 101-113.

VIEIRA, Angel Freddy Godoy; GARRIDO, Isadora dos Santos. Folksonomia como uma estratégia para Recuperação Colaborativa da Informação. **DataGramZero**, v.12, n. 2, p. 1-11, 2011. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/7336>. Acesso em: 20 maio 2024.

VOSS, Jakob. Tagging, Folksonomy & Co – Renaissance of Manual Indexing?. *In: International Symposium for Information Science*, 10, 2007. Cologne. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/28806803_Tagging_Folksonomy_Co_-_Renaissance_of_Manual_Indexing. Acesso em: 10 out. 2024.

WAL, Vander. Folksonomy Definition and Wikipedia. *In: wanderwal.net*. Maryland, 02 nov. 2005. Disponível em: <https://www.vanderwal.net/random/entrysel.php?blog=1750>. Acesso em: 29 set. 2024.

WIKI. *In: Wikipédia: a enciclopédia livre*. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Wiki>. Acesso em: 30 set. 2024.

GLOSSÁRIO

Discord: Aplicativo de comunicação por meio de mensagens de texto, chamadas de voz e de vídeo.

Moodboard: Colagem de elementos visuais, em meio físico ou eletrônico, a fim de representar um conceito ou estilo.

Motif: Elemento temático relacionado a um assunto ou ideia abstrata..

Nick: Abreviatura de “Nickname”, refere-se a um apelido ou alcunha utilizado na internet, relacionado ao nome de usuário utilizado para realizar o cadastro na plataforma.

Reddit: Rede social agregadora de notícias e postagens, em que se é possível criar comunidades específicas para cada temática presente na plataforma.

Subreddit: Comunidade criada na plataforma Reddit.

APÊNDICE

COSTA, Lucas dos Santos. **Folksonomia:** análise da etiquetagem na plataforma Pinterest. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://bdta.abcd.usp.br/directbitstream/15092081-6df1-47e8-a538-bf3141305f9c/tc4561-luca-s-costa-folksonomia.pdf>. Acesso em: 25 maio 2024.

LISBÔA, Eliana Santana; COUTINHO, Clara Pereira. Comunidades virtuais: sistematizando conceitos. *In: Paidéia*, v. 2, n. 4, jul. 2011. Disponível em: <https://periodicos.unimesvirtual.com.br/index.php/paideia/article/view/161>. Acesso em: 12 nov. 2024.

PIFANO, Raquel Quinet. História da arte como história das imagens: a iconologia de Erwin Panofsky. *In: Fênix - Revista de História e Estudos Culturais*, v. 7, n. 3, ano 7, 2010. Disponível em: <https://www.revistafenix.pro.br/revistafenix/article/view/285>. Acesso em: 20 set. 2024.

RECUERO, Raquel da Cunha. Comunidades virtuais: uma abordagem teórica. *In: Ecos Revista, Pelotas/RS*, v. 5, n. 2, p. 109-126, 2001. Disponível em: <http://www.raquelrecuero.com/teorica.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2024.

SANTOS, Cibele Araújo Camargo Marques dos; LIMA, Vânia Mara Alves. Vocabulário controlado e indexação social de imagens de arquitetura um sistema de organização do conhecimento em ambiente colaborativo. **Revista Ibero-Americana De Ciência Da Informação**, 13(1), 316–326. <https://doi.org/10.26512/rici.v13.n1.2020.29566>

SANTOS JÚNIOR, Edmilson Alves dos; ALMEIDA, Carlos Cândido de. O documento na cultura da convergência: definição dos textos de uma comunidade fanfiction. *In: Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação*, 21, 2021, Rio de Janeiro. Anais [...]. Rio de Janeiro: UFRJ. p. 1-18. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/items/8d328be0-0322-4796-a418-1a7ce3459ce6>. Acesso em: 10 jun. 2024.