

PERSPECTIVAS LUSO-BRASILEIRAS EM ARTES E COMUNICAÇÃO

Vol. 4

(Editores)

Ingrid Fachine
Jorge Carrega
Denize Araujo



Editores

Ingrid Fachine

Jorge Carrega

Denize Araujo

PERSPECTIVAS LUSO-BRASILEIRAS EM ARTES E COMUNICAÇÃO

Vol. 4

Uma edição do Grupo de Pesquisa “Comunicação, Memória e Cultura Popular” da UEPB – Universidade Estadual da Paraíba com o apoio do CIAC- Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade do Algarve e CIC – Grupo de Pesquisa “Comunicação, Imagem e Contemporaneidade” da UTP- Universidade Tuiuti do Paraná.

CONSELHO EDITORIAL

Bruno Mendes da Silva – Universidade do Algarve, CIAC
Irenilda de Souza Lima – Universidade Federal Rural de Pernambuco

CONSELHO CIENTÍFICO

Alexandre Martins - Universidade do Algarve, CIAC
Ana Alexandra Carvalho – Universidade do Algarve, CIAC
Ana Isabel Soares – Universidade do Algarve, CIAC
Denize Araujo – Universidade Tuiuti do Paraná, CIC
Fabiola Paes de Almeida Tarapanoff – Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa
Ingrid Fechine – Universidade Estadual da Paraíba
João Carlos Firmino Carvalho – Universidade do Algarve, CIAC
Jorge Carrega - Universidade do Algarve, CIAC
Mirian Tavares – Universidade do Algarve, CIAC
Natália Laranjinha – Universidade do Algarve, CIAC
Patrícia Moran - Universidade de São Paulo - ECA/USP
Regina Celi Mendes Pereira da Silva – Universidade Federal da Paraíba
Sara Vitorino Fernandez – Universidade do Algarve, CIAC

EDIÇÃO

Ingrid Fechine | Jorge Carrega | Denize Araujo

Perspectivas Luso-Brasileiras em Artes e Comunicação Vol. 4

© 2025 Copyright by Ingrid Fechine, Jorge Manuel Neves Carrega e Denize Araujo
(Editores)

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS PARA OS AUTORES:

**Grupo de Pesquisa “Comunicação, Memória e Cultura Popular” da Universidade
Estadual da Paraíba**

Rua Baraúnas, nº: 351, Bairro Universitário, Campina Grande, CEP: 58429500
ingridfechine@yahoo.com.br

CIAC-Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade do Algarve
FCHS-Universidade do Algarve, Campus de Gambelas, 8005-139 Faro
www.ciac.pt | secretaria.ualg@ciac.p

Grupo de Pesquisa “CIC - Comunicação, Imagem e Contemporaneidade” da UTP

ISBN: 978-989-9244-15-3

DOI - Digital Object Identifier: <https://doi.org/10.34623/q8z5-b191>

Todas as fotos são da responsabilidade dos respectivos autores.

Capa, composição, paginação e organização gráfica: Elissama Vitor Barreto

APRESENTAÇÃO.....8

INTRODUÇÃO.....10

PARTE I:

Memórias do Futuro? Inovação Midiática Multimodal

**ARTE ALGORÍTMICA E ARTE COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
GENERATIVA: DA ALEATORIEDADE CALCULADA AO APRENDIZADO
DE MÁQUINA**

Marcus Bastos.....19

**TEMPORALIDADE PERFORMATIVA: A ARTE GENERATIVA ENQUANTO
POÉTICA E PRÁTICA INVESTIGATIVA DA MEMÓRIA MUTIMODAL**

Pedro Alves da Veiga.....36

**MEMÓRIAS (ARTIFICIALMENTE) IMAGINADAS: IMAGINED IMAGES
DE MARIA MAVROPOULOU**

Diego Luiz Nobrega Rodrigues e Nina Velasco e Cruz.....58

**VULVA ART E MÉDIA-ARTE DIGITAL: RELATO DE UMA TRILOGIA
AUTORAL CIBERFEMINISTA**

Juliana Wexel.....76

POÉTICAS TRANSCULTURAIS NO SUL GLOBAL

**Andréia Machado Oliveira, Camila dos Santos,
Ingra Oliveira Ribeiro Schmitt, Matheus Moreno dos Santos
Camargo e Renzo Filinich Orozco.....91**

NARRATIVA VISUAL DE ARTE DIGITAL EN EL ESPACIO NATURAL URBANO: UNA SIMBIOSIS ENTRE TECNOLOGÍA Y NATURALEZA

Hernando Urrutia.....114

MAIS UM DIA NORMAL NO TIKTOK

**Bruno Mascena, Esther Hamburger, Francisca M B San Martin e
Patricia Moran.....133**

RECIFE FRIO: O FALSO-DOCUMENTÁRIO COMO PONTE ENTRE FICÇÃO CIENTÍFICA E DOCUMENTÁRIO NA REPRESENTAÇÃO DE TRAGÉDIAS CLIMÁTICAS

Brian Hagemann e Denize Araujo.....150

A LITERACIA FÍLMICA NO CONTEXTO DIGITAL: O CASO DO PLANO NACIONAL DE CINEMA PORTUGUÊS

João Paulo De Carvalho dos Reis e Cunha e Mirian Tavares.....167

PARTE II:
Ressonâncias da Cultura em Rede

CANTOS E RAÍZES: GRUPOS FOLCLÓRICOS EM DIÁLOGO LUSO-BRASILEIRO

Rosimaria Sapucaia.....198

**JOGOS E COMPETITIVIDADE:
DOS CLÁSSICOS À BD E AO CINEMA**

Sónia Reis.....230

**EFEMERIDADE E FRAGMENTAÇÃO - A COLECÇÃO DE CARTAZES
DE JOAQUIM ANTÓNIO VIEGAS**

Ricardo Jorge Gomes.....255

**AS LINHAS DE SEGMENTARIDADE DE DELEUZE & GUATTARI:
UMA ANÁLISE DA MARIA MUTEMA**

Fábio Ricardo Gioppo e Anna Claudia Soares.....287

**ANÁLISE DO JORNALISMO LITERÁRIO E JORNALISMO
INVESTIGATIVO A PARTIR DO LIVRO “COVA 312”
DE DANIELA ARBEX**

Ingrid Farias Fechine e Elissandra da Silva Souza.....308

**A CULTURA CIGANA E O ESTIGMA DA INFÂMIA: PARADIGMAS
DO FEMININO NUMA FICÇÃO SERIADA**

Robéria Nádia Araújo Nascimento.....331

NOTAS BIOGRÁFICAS.....355

APRESENTAÇÃO

É com entusiasmo que apresentamos o quarto volume da coletânea Perspectivas Luso-Brasileiras em Artes e Comunicação. A publicação é editada pelo Grupo de Pesquisa “Comunicação, Memória e Cultura Popular” da UEPB – Universidade Estadual da Paraíba com o apoio do CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade do Algarve e CIC – Grupo de Pesquisa “Comunicação, Imagem e Contemporaneidade” da UTP- Universidade Tuiuti do Paraná.

A proposta reafirma seu compromisso com a articulação crítica entre pesquisa acadêmica, criação artística e experimentação multimodal, reunindo ensaios que transitam por linguagens diversas e práticas interdisciplinares. O livro propõe um mergulho nos cruzamentos entre arte, tecnologia e memória, refletindo sobre como as experiências contemporâneas de criação reposicionam o tempo e a sensibilidade estética diante de novos dispositivos e plataformas.

Organizado em duas partes complementares, o dossiê convida o leitor a percorrer caminhos onde a criação artística dialoga com linguagens computacionais, imagens sintéticas e dispositivos multimodais. Os textos reunidos buscam levantar questões sensíveis e, por vezes, provocadoras sobre a presença da inteligência artificial nos processos criativos, os desafios da memória em tempos digitais e as novas formas de se produzir sentido nas artes visuais e audiovisuais.

Destacam-se, na primeira parte do livro, textos que realizam uma arqueologia da arte algorítmica e suas interfaces com a IA generativa, e que propõem uma leitura poética dos algoritmos como agentes performativos de uma memória multimodal. As obras de artistas são analisadas como intervenções sensíveis na memória da máquina e da cultura, enquanto outras contribuições investigam a potência política da arte no espaço urbano, nas redes sociais e nos ambientes imersivos, além dos estudos sobre colaborações transculturais no Sul Global.

A segunda parte do livro amplia o propósito temático ao reunir ensaios que, embora distintos em objeto, dialogam pela profundidade das análises e pela preocupação em tensionar os vínculos entre arte, identidade e sociedade. Da pesquisa sobre grupos folclóricos luso-brasileiros à reflexão filosófica sobre a literatura de Guimarães Rosa, passando pelo estudo da efemeridade no design gráfico e pelas práticas educativas em torno do cinema em Portugal. Da abordagem do jornalismo literário e do jornalismo investigativo ao papel da ficção nas representações da sociodiversidade contemporânea, cada texto contribui para a ampliação do repertório crítico e sensível que esta coletânea se propõe a mapear.

Com este volume, *Perspectivas Luso-Brasileiras em Artes e Comunicação* valida seu caráter transdisciplinar, atuando como espaço de partilha de saberes e experiências que valorizam a pluralidade de vozes e olhares sobre os fenômenos estéticos e comunicacionais contemporâneos. Trata-se de um retrato de época, mas também de um convite à imaginação de futuros possíveis, onde a arte e a comunicação continuam sendo vetores de transformação e reflexão.

*Irenilda de Souza Lima – Professora Titular da UFRPE
Em maio de 2025*

INTRODUÇÃO

O quarto volume da coletânea *Perspectivas Luso-Brasileiras* é uma publicação editada pelo Grupo de Pesquisa “Comunicação, Memória e Cultura Popular” da UEPB – Universidade Estadual da Paraíba com o apoio do CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade do Algarve e CIC – Grupo de Pesquisa “Comunicação, Imagem e Contemporaneidade” da UTP – Universidade Tuiuti do Paraná.

Em sua primeira parte, “Memórias do Futuro? Inovação Multimodal”, propõe-se um olhar sobre experiências de criação audiovisual e fotográfica em diálogo com a produção recente. A atualidade dos universos abordados ou o uso de tecnologias em fase de incipiente exploração atravessa os artigos a serem aqui explorados. Um primeiro grupo de artigos investiga a inteligência artificial como sistema e suas obras.

O artigo “Arte algorítmica e arte com inteligência artificial generativa: da aleatoriedade calculada ao aprendizado de máquina” de **Marcus Bastos**, propõe uma exploração arqueológica da arte algorítmica, conforme indicado no título. Problematiza os pontos em comuns e as diferenças implicadas em termos como “arte computacional” e “arte algorítmica”, a partir do diálogo com autores pioneiros na proposição de modelos, debates e visões sobre as dinâmicas dos objetos relacionados em cada um dos dois estágios de desenvolvimento tecnológico e dos objetos nomeados. Bastos aproxima a arte algorítmica à IA, ressaltando como imagens geradas a partir da programação partem de textos, os *prompt*. Apresenta ainda relevante

aproximação entre determinadas obras da arte conceitual e a IA, justificada por obras que partem de instruções na arte conceitual, mesmo mecanismo necessário para a criação de imagens em IA. **Pedro Alves da Veiga** em “Temporalidade Performativa: a Arte Generativa enquanto Poética e Prática Investigativa da Memória Mutimodal” aproxima a arte generativa e a produção em IA generativa das artes que privilegiam os processos, e a performatividade, enfim, de uma arte manual. O artista investiga a dimensão poética do algoritmo e do código, considerando a IA generativa e a arte generativa como processos com relação de confronto e complementação à memória.

A inteligência artificial e a memória comparecem ainda em dois outros ensaios neste dossiê: “Memórias (artificialmente) Imaginadas: Imagined Images de Maria Mavropoulou” de **Diego Luiz Nobrega Rodrigues e Nina Velasco e Cruz** e “Vulva art e Média-Arte Digital: relato de uma trilogia autoral ciberfeminista” de **Juliana Wexel**. O primeiro pensa nas estratégias criativas da artista visual grega ao desenvolver um acervo fotográfico criado por IA com a ferramenta Dall-E. No filme *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, as memórias dos replicantes, robôs idênticos aos humanos, tinham a fotografia como suporte, conferiam materialidade a um passado inexistente. Maria Mavropoulou organizou uma exposição também com falsas memórias fotográficas. Enquanto a representação fotográfica em *Blade Runner* é especular, é perfeita como mimese da forma humana, a IA ainda aprende, gera imagens de expressões faciais inusitadas. A ambiência da época e a presença de elementos comuns em fotos de família emula o imaginário deste tipo de fotos.

O artigo da artista **Juliana Wexel** relata sua experiência de criação de três obras de ciberfeministas, agenciando pelo

trabalho criativo temas tabus relacionados a órgãos sexuais femininos como a vulva e o clitóris. O gozo e o prazer tomados como potencias provocadoras de debates evitados, ganham forma em uma instalação. A genitália feminina transforma-se em pequenas animações criadas por IA através da plataforma online Stable Diffusion. A ação da artista é didática, pois busca se imiscuir na memória da inteligência artificial, incluindo em seu processo de aprendizado formas da genitália feminina. Wexel implanta memórias na plataforma que se utiliza.

Andreia Machado Oliveira; Camila dos Santos; Ingra Oliveira Ribeiro Schmitt; Matheus Moreno dos Santos Camargo e Renzo Filinich Orozco também oferecem ao dossiê uma contribuição sobre os caminhos de sua criação artística com “Poéticas Transculturais “Sul-Global” - Colaborações Atópicas”. Enfocam redes de colaboração artísticas e de pesquisa no âmbito do Sul global envolvendo Brasil e África do Sul e investigações relacionadas ao desenvolvimento de materialidades voltadas a exposições para *fulldome* em cúpulas de planetários. Em um processo sócio cultural sobre a memória, a história, o patrimônio e a ancestralidade dos dois países, visitam-se abordagens do passado e do presente. Com as imagens projetam utopias, futuros possíveis ancorados em trocas no presente, nos quais a Arte é mediadora. **Hermando Urrutia** em “Narrativa visual da arte digital no espaço urbano natural: uma simbiose entre tecnologia e a natureza”, também se volta a projeções audiovisuais. Sua preocupação é tratar o espaço urbano de cidades como uma força de agenciamentos relacionados às disputas de poder do espaço público. Além disso, recupera um consolidado estado da arte contemplando definições da arte criada com meios tecnológicos e questiona imagens como “portadoras de verdade”, remetendo à análise

de caso sobre o filme *Recife Frio* desenvolvido por **Brian Hagemann e Denize Araujo**.

Em “Mais um dia normal em 2020”, **Bruno Mascena, Esther Hamburger, Francisca M B San Martin e Patricia Moran** mergulham em uma trend do Tik Tok lançada durante a pandemia, momento de explosão desta rede social. O ensaio investiga a imbricação dos processos de produção e difusão do *tik tok* aos algoritmos. Sob o controle de acesso dos usuários e de certos repertórios, uma coletividade partilha e experimenta sua época como cronistas, partindo de um tema – neste caso o absurdo do cotidiano e a imposição de discursos de normalidade – que se modifica e oferece tons locais, pela reiteração e modificação de imagens e comentários dos realizadores.

O dossiê contempla ainda dois ensaios voltados a estudos de caso como o artigo de **Brian Hagemann e Denize Araujo** “*Recife Frio: O Falso-Documentário como Ponte entre Ficção Científica e Documentário na Representação de Tragédias Climáticas*”, que evoca os conceitos de “*mockumentary*” e de “espectador repertorial” para uma melhor compreensão do filme em análise. Temas caros à contemporaneidade como as tragédias climáticas e suas representações, além de debates sobre os limites entre a construção narrativa calcada em inverdades e a ficção, atravessam as discussões deste artigos que se coloca entre simular a linguagem e a estética documental para apresentar narrativas ficcionais especulativas.

“A literacia fílmica no contexto digital: o caso do Plano Nacional de Cinema Português” de **João Paulo de Carvalho dos Reis e Cunha e Mirian Tavares** dialoga com o artigo anterior ao desenhar um panorama de iniciativas européias voltadas à literacia midiática e audiovisual. A preocupação da literacia é o estatuto das imagens e seus vínculos com o real, problema

tensionado por documentários como *Recife Frio*. Os autores traçam um panorama dos meios aos quais se volta o Plano Nacional de Cinema Português destacando iniciativas voltadas à formação de crianças e jovens, estimulando o olhar do espectador para a apreensão e decodificação de imagens, o que dialoga com o “espectador referencial”.

“Memórias do Futuro? Inovação Multimodal” desenha um retrato de época enfocando uma gama de experiências e inquietações da atualidade. Recortes editoriais com esta vocação são perigosos e instigantes. Mesmo correndo o risco de em breve se mostrarem obsoletos ou ingênuos, essa fragilidade é paradoxalmente a força deste dossiê, pois traça o retrato de uma época para a tecnologia, para a investigação e para os controles então exercidos. Visto em perspectiva, o dossiê pode trazer surpresas em um futuro, hoje propondo sínteses e retratando ações de avaliação do passado recente e conceitos de um novo estado da arte e do audiovisual no presente.

A segunda parte deste e-book, “Ressonâncias da Cultura em Rede” propõe um mergulho nas dinâmicas contemporâneas que entrelaçam cultura e comunicação. Nesta parte, os textos exploram as múltiplas formas pelas quais manifestações culturais – sejam elas tradicionais ou emergentes – reverberam na sociedade globalizada e hiperconectada. Entre folclores, narrativas visuais, jornalismo, filosofia e representações midiáticas, os autores traçam um mosaico de vozes e imagens, revelando as interações e tensões que atravessam a cultura luso-brasileira e suas redes de significados.

Começamos com **Rosimária Rocha** que analisa as interações culturais entre grupos folclóricos de Portugal e Brasil, destacando a música como elemento de identidade e memória coletiva no artigo “Cantos e Raízes: Grupos Folclóricos em Diálogo Luso-Brasileiro”.

Em “Jogos e Competição na Antiguidade Clássica”, **Sónia Reis**, analisa como a competitividade nos Jogos Pan-Helênicos influenciava a cultura grega, com reflexos na literatura clássica e no cinema contemporâneo.

Segue-se “Efemeridade e Fragmentação - A Coleção de Cartazes de Joaquim António Viegas”, no qual **Ricardo Gomes** contribui para o estudo da coleção de cartazes do cenógrafo Joaquim António Viegas, destacando o enorme valor histórico e cultural desta coleção patrimonial do Museu Municipal de Faro.

Em, “As linhas de segmentaridade de Deleuze & Guattari: Uma análise da Maria Mutema”, **Fabio Ricardo Gioppo** relaciona conceitos filosóficos com a literatura de João Guimarães Rosa, examinando transformações subjetivas e resistência por meio da narrativa.

No capítulo “Análise do Jornalismo Literário e Jornalismo Investigativo a partir do livro ‘Cova 312’ de Daniela Arbex”, **Ingrid Farias Fachine** e **Elissandra da Silva Souza** destacam o livro-reportagem “Cova 312”, que aborda histórias vividas no período da ditadura militar no Brasil, para refletir os gêneros jornalísticos: literário e investigativo.

Encerramos com o capítulo “A cultura cigana e o estigma da infâmia: paradigmas do feminino numa ficção seriada” de **Robéria Nádia Araújo Nascimento**, o qual ressalta as singularidades da cultura cigana difundidas na série polonesa *Infâmia*.

*Ingrid Fachine, Jorge Carrega,
Denize Araujo e Patricia Moran*



**PARTE I: MEMÓRIAS DO FUTURO? INOVAÇÃO
MIDIÁTICA MULTIMODAL**

ARTE ALGORÍTMICA E ARTE COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA: DA ALEATORIEDADE CALCULADA AO APRENDIZADO DE MÁQUINA

Marcus Bastos

PUC - Universidade de São Paulo

Resumo: O texto propõe um percurso da arte algorítmica à inteligência artificial generativa, destacando o papel pioneiro de artistas como Frieder Nake, Georg Nees, Manfred Mohr e Vera Molnár. Discutindo o papel dos cálculos aleatórios e estocásticos para gerar imagens, o texto recupera a forma como o conceito de computabilidade, formulado por Alan Turing nos anos 1930, fundamentou esses processos, permitindo que problemas complexos fossem resolvidos por meio de máquinas. A narrativa acompanha a transição da programação manual para o aprendizado de máquina, com obras interativas como *The Interactive Plant Growing* (1992), de Sommerer e Mignonneau, exemplificando a autonomia dos algoritmos. O texto também discute a presença da linguagem simbólica, sugerindo que a arte algorítmica já antecipava a geração de imagens por texto, típica da inteligência artificial contemporânea. Ao revisitar práticas da arte conceitual — como as instruções de Sol LeWitt, Yoko Ono e Lawrence Weiner —, o artigo argumenta que a articulação entre palavra e imagem sempre esteve latente. Por fim, analisa obras baseadas em redes neurais, como *Memories of Passersby I*, de Mario Klingemann, apontando a emergência de um novo regime de linguagem híbrida na cultura digital.

Palavras-chave: arte algorítmica, inteligência artificial generativa, arte conceitual, redes neurais,

Abstract: The text outlines a trajectory from algorithmic art to generative artificial intelligence, highlighting the pioneering role of artists such as Frieder Nake, Georg Nees, Manfred Mohr, and Vera Molnár. Discussing the use of random and stochastic calculations to generate images, it revisits how the concept of computability, formulated by Alan Turing in the 1930s, underpinned these processes, enabling complex problems to be solved by machines. The narrative follows the transition from manual programming to machine learning, with interactive works such as *The Interactive Plant Growing* (1992) by Sommerer and Mignonneau exemplifying the autonomy of algorithms. The text also addresses the presence of symbolic language, suggesting that algorithmic art already anticipated the text-to-image generation typical of contemporary artificial intelligence. By revisiting practices from conceptual art — such as the instruction-based works of Sol LeWitt, Yoko Ono, and Lawrence Weiner — the article argues that the articulation between word and image has always been latent. Finally, it analyzes works based on neural networks, such as *Memories of Passersby I* by Mario Klingemann, pointing to the emergence of a new regime of hybrid language in digital culture.

Keywords: algorithmic art, generative artificial intelligence, conceptual art, neural networks

O artista alemão Frieder Nake preferia se referir às suas obras pelo termo arte algorítmica, ao invés da consagrada arte computacional. Não que ele evitasse por completo o termo mais conhecido, mas, de sua perspectiva, quando “ela fez suas primeiras aparições, em Stuttgart e Nova Iorque, o nome ‘arte computacional’ foi jogado contra a história da arte e nas faces dos críticos de arte. Era um nome orgulhoso e ruim” (Nake, 2011, p. 1). Para ele, “‘Arte algorítmica’ teria sido o termo correto. A superficial arte computacional disfarçava o fato revolucionário: o princípio algorítmico havia entrado no mundo da arte” (Nake, 2011, p. 1). Ao propor esta distinção, Nake evita uma ênfase exagerada no equipamento e valoriza os processos envolvidos.

Artistas como Nake, os também alemães Georg Nees e Manfred Mohr, e a húngara Vera Molnár estiveram entre os primeiros a usar algoritmos para produzir imagens estáticas e em movimento, iniciando um novo momento da produção visual. Pela primeira vez, começam a surgir imagens que não se referem a elementos figurativos (o que a arte abstrata e a arte concreta já haviam explorado), que não dependem do gesto (como era o caso da pintura) ou do olhar humano (como era o caso da fotografia e do cinema) para desenvolver suas formas constitutivas. Apesar de não serem diretamente relacionados com os mesmos tipos de procedimento que serão usados pela inteligência artificial, essas experiências com algoritmos iniciam o processo que gradualmente vai levar à IA. Este artigo pretende apresentar esta trajetória.

CALCULANDO IMAGENS

Os princípios da arte algorítmica envolvem procedimentos lógicos e matemáticos em seu desenvolvimento. Os processos explorados neste momento inicial oscilam entre cálculos aleatórios e estocásticos. Apesar de parecer um pouco paradoxal, o processo de gerar números aleatórios na memória do computador é calculado. O computador gera as sequências numéricas, mesmo que não exista uma lógica de relação entre um número e o próximo. É como um jogo

de dados. Se eu jogar o dado 10 vezes, é impossível prever os números que vão ser sorteados, além de não ser possível explicar de forma lógica a sequência resultante.

Já nos processos estocásticos, há uma relação entre um número e o próximo. Mesmo que esta conexão seja resultado de cálculos tão complexos que estão além da compreensão de um não especialista em matemática ou computação, há uma regra possível de ser explicada logicamente na sequência resultante. É como na variação de uma ação na bolsa de valores. Apesar das subidas e descidas de valor do papel serem muito difíceis de antecipar, é possível explicar um valor em determinado instante como uma consequência do valor anterior e causa do valor seguinte.

São estes processos que vão ser explorados pelos artistas que começam a usar o computador em suas obras, a partir dos anos 1950. No artigo “Waldemar Cordeiro: o brasileiro precursor da arte mediada por computador”, Arlindo Machado propõe uma breve história da arte algorítmica (ele chama de arte computacional) a partir das experiências que Ben Laposki vai fazer com osciloscópios em 1952 (Machado, 2015, p. 29). Apesar de não serem equipamentos digitais, os osciloscópios produzem imagens a partir de regras matemáticas, exibindo, na forma de um gráfico em que o eixo horizontal (X) representa o tempo e o eixo vertical (Y) representa a tensão, a leitura dos sinais elétricos conectados à sua entrada (que pode ser um microfone, um sensor ou um circuito eletrônico, entre outros).

No que pode ser considerado um exemplo de computação analógica, as imagens produzidas por Laposki apresentam formas resultantes de um uso menos convencional do osciloscópio. Laposki enviava ao equipamento ondas senoidais e outros tipos de circuitos elétricos que resultavam em figuras *de Lissajous*, que ele registrava por meio de fotografia analógica (Herzogenrath & Nierhoff-Wielk *apud* Norman). Já aparecem nestas experiências os processos de converter sinais de um tipo em outro que vão marcar muitas obras de arte digital mais recente, como, por exemplo, *Data Matrix*, performance do artista japonês Ryoji Ikeda apresentada ao vivo no festival SONAR em 2010, em que ele explora conversões em tempo real de dados em imagens e sons.

As obras criadas por computadores propriamente ditos não vão demorar muito a aparecer. Em 1963, Frieder Nake começa a programar, incentivado por seu professor na Universidade de Stuttgart, Walter Knödel, e inspirado por Max Bense. Em 1965, será realizada sua primeira exposição, na galeria da livraria Niedlich's Buchladen (Klütsch, 2012). Uma das primeiras obras de Nake é *Hommage à Paul Klee*, de 1965, um diálogo com o pintor modernista. Nake parte do repertório de formas geométricas simples típico de Klee, em uma experiência em que linhas e círculos constroem uma composição complexa, como resultado de um conjunto de regras que se repete com variações. Ele, no entanto, explora este vocabulário que dialoga com Klee de forma imprevisível, o que transforma o conjunto de elementos geométricos simples em um todo complexo, que oscila entre a previsibilidade e a imprevisibilidade. É evidente na obra uma certa modularidade e os resultados dos emaranhados de linhas são impossíveis de prever, o que torna a obra uma experiência computacional atípica, de certa forma dialogando inesperadamente, no aspecto da relativa imprevisibilidade dos elementos, com Jackson Pollock, a quem Nake se refere em seu artigo *Paragraphs on Computer Art, Past and Present* (Nake, 2011)". Ele se refere a Pollock em um longo parágrafo que começa com uma reflexão sobre a possibilidade de Max Bense ter concebido a arte computacional e, pelo escopo do debate proposto num trecho condensado de texto, vale a pena inserir a citação completa, como segue abaixo:

Max Bense, o filósofo e escritor de poesia concreta, inventou ou previu a arte computacional? Será que isso não seria uma bela ideia? Ocasionalmente, é possível encontrar indicações nessa direção na literatura. O título de um dos quatro volumes de sua *a Aesthetica — Programmierung des Schönen (Programando o belo)*. Os livros foram publicados pela primeira vez entre 1954 e 1960. O termo "programa" foi usado aqui, como em contextos semelhantes, em um significado mais geral da palavra do que "programação de computadores". Em geral, fazer algo de acordo com alguma regra, princípio ou método programático difere do programa em um computador precisamente no requisito radical da computabilidade. Claude Monet trabalhou de forma programática em muitas de suas séries de pinturas que retratam o mesmo objeto, mas sob condições variadas.

O mesmo fez Josef Albers na longa série de suas pinturas *Homage to the square*. Por mais caóticos que os resultados possam parecer, Jackson Pollock estava seguindo esquemas programáticos em suas pinturas de gotejamento. A lista pode ser ampliada, e poderia dar origem a listas semelhantes na música ou na poesia. Os princípios da série, do experimento, da construção, permutação, variação e transformação têm sido usados na arte muito antes da chegada dos computadores. A técnica de projeção em perspectiva, tão importante na Renascença, é prova de um esquema construtivo rigoroso que todos os pintores tiveram de aprender e do qual decidiram se desviar quando acharam necessário. Portanto, o que chegou ao mundo da arte no início da década de 1960 foi o princípio da computabilidade. Max Bense era filósofo demais para se render às restrições da computabilidade.

COMPUTABILIDADE

O conceito de computabilidade já existia desde os anos 1930. Foi em 1936 que Alan Turing publicou seu famoso artigo *On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem*. No texto ele concebe a máquina de Turing, um modelo abstrato que vai servir de base para os primeiros computadores, e define quais são os problemas computáveis. O computador pode executar várias operações que vão do mais simples ao mais complexo, como ordenar uma lista de números ou converter a voz em texto, por exemplo. Alguns problemas não são computáveis, como o *halting problem* mencionado por Turing em seu artigo, ou o problema de determinar se uma inteligência artificial vai ter um comportamento ético em todos os cenários possíveis.

A computabilidade é o fundamento para o desenvolvimento da inteligência artificial, que só vai ser possível na medida em que uma grande quantidade de problemas do mundo são computáveis, mesmo quando estamos diante de processos complexos como classificar imagens, reconhecer um rosto, prever séries temporais ou sincronizar um som com uma imagem. Um aspecto importante destes processos é o fato de que há problemas que são teoricamente computáveis, mas imprevisíveis. Por exemplo, decidir qual é a melhor jogada em uma partida de xadrez, decidir qual a melhor maneira de transformar um conjunto de informações em

um texto ou decidir qual o aspecto esteticamente mais atraente de uma imagem. Nestes casos, entram em jogo as chamadas heurísticas e o aprendizado de máquina, que são processos em que cálculos estatísticos ou dispositivos de autocorreção progressiva permitem ao computador lidar com estes problemas mais imprevisíveis.

Também é a computabilidade que permitiu a um grupo de artistas iniciar suas experiências com imagens computacionais que tinham a finalidade de experimentar as possibilidades de linguagem da criação computacional, em vez do uso de visualização científica para que foram inicialmente desenvolvidos. Além da mencionada *Hommage to Paul Klee*, de Nake, outra obra importante deste período inicial é *Schotter*, de Georg Nees. Se *Hommage to Paul Klee* tem um padrão mais difícil de ser *antecipado*, numa espécie de previsibilidade variável, *Schotter* é mais previsível em termos de como a linguagem visual se organiza. A imagem é resultado de um processo iterativo que parte de uma regra de distribuição mais homogênea de quadrados posicionados em colunas e linhas, para uma regra de distribuição mais aleatória. Isto produz uma imagem que começa com um mosaico regular de quadrados que vão aos poucos girando e se deslocando cada vez mais, tornando as linhas e colunas menos perceptíveis.

A diferença do cálculo computacional é o tempo de execução do algoritmo, que é ativado na memória do computador num processo que se desdobra em tempo real até ser concluído. Esta diferença foi discutida por Wolfgang Ernst em *Chronopoetics*, livro em que ele explica como o computador não representa o tempo, mas o ativa de forma operacional, criando uma nova temporalidade associada a este tempo de execução, em um raciocínio que desloca para o âmbito da linguagem digital debates que aparecem na teoria da mídia e na teoria da imagem alemãs, em autores como Kittler e Farocki. Este tipo de lógica vai se tornar mais típico do cálculo algorítmico em processos computacionais mais complexos, como é o caso das redes neurais e do aprendizado de máquina, que são etapas que vão levar à inteligência artificial generativa. Os próximos exemplos, neste texto, vão ilustrar

este tipo de possibilidade, mas antes é preciso abrir um parêntesis para um aspecto conceitual importante que permite entender como a arte algorítmica já sugere o retorno ao texto que vai marcar a inteligência artificial e suas gramáticas do *prompt* (com imagens geradas por texto, em vez de imagens geradas por comandos de computador como no caso das obras analisadas até aqui).

A DIMENSÃO SIMBÓLICA DA ARTE ALGORÍTMICA

Há uma percepção bastante difundida de que, a partir do final do século XIX, a cultura ocidental passa por uma crescente importância das imagens, com o surgimento e a popularização de linguagens como a fotografia, o cinema, a televisão e a computação gráfica. Isso se reflete nos debates teóricos que serão desenvolvidos ao longo deste período, com um auge entre os anos 1980 e 1990, quando a *bildwissenschaft* assume um protagonismo no contexto do debate sobre uma virada pictórica em andamento. Segundo Gottfried Boehm, o Colóquio de Viena, organizado por Hans Belting, em 1992, foi um marco no desenvolvimento do posicionamento dos estudos de imagem no centro do debate sobre linguagem na contemporaneidade. Esta passagem à ênfase na imagem é bem conhecida e, mais recentemente, vem acompanhada de um debate sobre uma possível virada sônica (Kahn, 1999; Ikoniadou, 2014) que, no fundo, só mostra que efetivamente o que está em curso é uma virada multissensorial (não há mais o domínio de uma linguagem ou outra, mas uma convivência complexa). Neste contexto, o texto parece perder importância. Parece, apenas.

Se é fato que, na superfície, há uma diminuição na importância do texto na cultura ocidental, em favor de outras linguagens que passam a se fazer mais presentes, há um aspecto conceitual que precisa ser discutido com mais vagar, para dar conta da questão de forma mais ampla. Edmond Couchot, em *Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração*, explica

como se dá esta passagem, em que a imagem deixa de ser figurativa e passa a ser o resultado de um cálculo (Couchot, 1996). Disto se conclui que linguagens algorítmicas são simbólicas, como fica sugerido em *Três paradigmas da imagem*, de Lucia Santaella (1998). No livro *As matrizes da linguagem e do pensamento* (2001), Santaella expande este raciocínio, associando as linguagens sonoras à dimensão icônica da linguagem, as linguagens visuais à dimensão indexical da linguagem e as linguagens verbais à dimensão simbólica da linguagem. Desta perspectiva, é possível argumentar que, pelo fato de a imagem de computador ser calculada, sua matriz de organização é verbal. Portanto, já estaria latente na forma como a imagem algorítmica é organizada o procedimento de gerar imagens por texto que vai se tornar típico da inteligência artificial.

Mas este entendimento também não é preciso. O que está em curso, de fato, é uma hibridização complexa de todas as linguagens, que fazem com que os processos contemporâneos sejam resultantes de uma articulação intrincada de todas as dimensões da linguagem. No computador, todos os tipos de representação se reduzem a números e isto faz com que elas possam ser conversíveis entre si. É por isso, por exemplo, que é possível gerar *glitch* numa imagem abrindo o arquivo da imagem num *software* de áudio e aplicando um filtro. O arquivo de imagem é lido como onda sonora e as alterações na onda sonora, quando a imagem é aberta num software de imagem, são interpretadas como interferências. Ou seja, no ambiente digital, as linguagens se transformam em signos de si mesmas, geradas por cálculos complexos. As consequências disso nem sempre são tangíveis, já que os dispositivos de saída destes conteúdos ainda simulam os formatos analógicos em que eles eram baseados. Assim, num editor de textos, vemos letras. Num editor de imagens, vemos formas e cores. E assim por diante.

A inteligência artificial vem promovendo processos que perturbam esta estabilidade, na medida em que as imagens que ela gera são produzidas por instruções em texto, em vez de operações

visuais. Esta questão merece ser examinada de forma mais ampla, na medida em que o processo de convergência entre as linguagens remonta a tempos ancestrais, ainda que a história da cultura tenha passado por períodos de diferentes dominâncias, que em estudos sobre o tema são reconhecidos como cultura oral, cultura impressa etc. Aparentemente é difícil para os homens encontrarem formas alternativas aos modos de mediação que dominaram a história de sua cultura, ainda que de tempos em tempos experimentos como a arte abstrata ou a música eletroacústica contribuam para ampliar o espectro de possibilidades de linguagem. Atualmente, esta articulação direta entre uma instrução de texto e uma imagem resultante representa um destes tipos de alargamento e o papel central que a inteligência artificial vem assumindo na cultura sugere que a época é decisiva em relação aos modos como as linguagens serão articuladas no futuro. Mas esta história não se limita aos desenvolvimentos da arte algorítmica, pois alguns dos exemplos mais importantes de instruções que geram imagens aparecem na arte conceitual. Encerrando este parêntesis, em seguida será retomada a trajetória da arte algorítmica e então discutidas as instruções em texto que geram obras, na arte conceitual.

ANIMAÇÃO, INTERATIVIDADE E APRENDIZADO DE MÁQUINA

A história da arte algorítmica se desdobra e complexifica ao longo dos anos. No entendimento de Arlindo Machado, no já citado artigo *Waldemar Cordeiro: o brasileiro precursor da arte computacional*, este trajeto incorpora artistas como John Whitney e Jeffrey Shaw (Machado, 2015). Ao propor esta sequência, Machado sinaliza para dois desenvolvimentos importantes na arte computacional: a animação e os recursos interativos. Ainda que Manfred Mohr tenha feito uma série de experimentos importantes no início dos anos 1970 (disponíveis em <https://www.youtube.com/user/ManfredEMohr>), Machado opta por destacar John Whitney como exemplo da imagem

computacional em movimento. Enquanto a obra de Mohr explora o rigor geométrico e o universo matemático que marcam sua produção estática, Whitney desloca a produção em computação gráfica para um repertório mais orgânico, de reminiscência psicodélica e referência ao oriente. Isto abre uma nova perspectiva, que desloca a arte algorítmica de seu formato mais geométrico do que o inicialmente assumido.

Ao eleger a obra de Jeffrey Shaw como um passo importante na história da arte algorítmica, Machado (2015) indica as possibilidades interativas como um aspecto a ser considerado. Existem muitas obras interativas, inclusive anteriores a *The Legible City*, portanto esta escolha é arbitrária. Diferente da opção por Whitney, que permite entender como o repertório da animação em computação gráfica vai se reconfigurando, o exemplo de Shaw é um entre tantos outros possíveis. De fato, Dieter Daniels tem um artigo sobre as estratégias de interatividade que mapeia de forma bastante completa as possibilidades de interação na arte digital (Daniels, 2003). No entanto, este percurso proposto por Machado desconsidera um aspecto que, do ponto de vista da transição para as experiências com inteligência artificial generativa, é mais relevante: as experiências com redes neurais e aprendizado de máquina.

Um exemplo é a obra *The Interactive Plant Growing* (1992), de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau. Nesta obra, um sistema de resposta treinado por redes neurais é ativado por sensores conectados a plantas reais que, quando tocadas, geram impulsos que vão disparar ações nas imagens virtuais de árvores que compõem a obra. O comando enviado na forma de gesto transformado em sinal elétrico ainda não gera imagens, apenas ativa seu comportamento. Nesta obra, existe um deslocamento conceitual muito importante, pois não se trata mais de um algoritmo programado por um humano para gerar uma imagem, mas de um sistema computacional complexo, treinado para dar certas respostas.

Portanto, não se trata mais de programar um resultado, mas de programar um ambiente que vai aprender, com os sinais que ele lê, a produzir resultados. O homem não programa mais a máquina, mas

um ambiente que vai se autorregular. O algoritmo ganha autonomia e passa a ajustar seu funcionamento conforme parâmetros que escapam ao que foi inicialmente estabelecido no momento de sua programação. Neste sentido, o papel da agência humana se torna menos decisivo e o papel da agência maquina se torna mais presente. Este reequilíbrio está ligado aos processos que o pensamento contemporâneo associou à ciborguização dos comportamentos, algo que, em autores como, por exemplo, Donna Haraway, ganhou um sentido muito diferente do tradicional, ligado à ativação de subjetividades maquinaicas como resultado de uma maior ambiguidade entre corpo e tecnologia (Haraway, s/d). Nas palavras da própria Haraway, as “máquinas do final do século XX tornaram completamente ambígua a diferença entre natural e artificial, mente e corpo, autodesenvolvimento e projeto externo e muitas outras distinções que costumavam se aplicar a organismos e máquinas”.

UM RECUO PARA RECUPERAR O USO DE INSTRUÇÕES NA ARTE CONTEMPORÂNEA

A instrução é o procedimento que está por trás da prática algorítmica, mas também anterior ao algoritmo. Na arte contemporânea, a instrução é um elemento central da arte conceitual. No livro *Arte Conceitual*, Cristina Freire afirma: “Realizáveis ou utópicos, projetos conceituais tomam a forma de diagramas, mapas, textos ou listas de instruções. Identificam o conteúdo da arte na ideia e, como projetos, a fruição que sugerem é absolutamente intelectual” (p. 41). Freire se refere a Sol LeWitt, para exemplificar este conceito. LeWitt afirma que, na “arte conceitual, a ideia ou conceito é o aspecto mais importante do trabalho” (apud Freire, p. 41).

O próprio LeWitt permite explorar um exemplo em que o texto é uma instrução para uma obra de arte visual. Em *Wall Drawing #46* (1970), o artista concebe a obra a partir do seguinte texto: “vertical

lines, not straight, not touching, covering the wall evenly”. Estas obras de LeWitt são concebidas para que sejam implementadas de diferentes maneiras, por diferentes pessoas. Há, neste processo, um deslizamento da autoria, já que a concepção da obra é do artista, mas a execução não é feita por ele. Isso resulta em uma situação de ambiguidade semelhante à que surge nas experiências com inteligência artificial. É como se a instrução de LeWitt fosse uma espécie de prompt. Este tipo de obra sugere uma dimensão não computacional da lógica algorítmica, em que um conjunto de instruções não necessariamente calculáveis, não executadas por meio de computador, leva a um resultado programado.

Uma artista que explorou de forma bastante complexa este tipo de procedimento é Yoko Ono. Em livros conceituais como *Instruction Paintings* (1995 [1961–2]) e *Grapefruit* (2000 [1964]), Ono desenvolve uma série de propostas baseadas em instruções, seja para conceber sons, imagens ou situações. Sem desconsiderar demais dimensões igualmente importantes da obra de Ono, no contexto do presente artigo faz mais sentido destacar obras como *Line Piece I*, de *Grapefruit*, em que ela propõe: “desenhe uma linha, apague uma linha”; *Line Piece II*, em que ela propõe: “apague linhas”; e *Line Piece III*, em que ela propõe: “Desenhe uma linha com você mesmo, continue desenhando até você desaparecer”; ou *Painting to Be Constructed on Your Head*, em que Ono propõe: “siga transformando uma tela quadrada em sua cabeça até que ela se torne um círculo. Escolha qualquer forma no processo e pregue ou posicione na tela um objeto, um cheiro, um som ou uma cor que veio em mente em associação com a forma”.

Um aspecto importante no caso das obras de Yoko Ono (que se aplica de alguma forma a todas as obras feitas por instrução) é sua virtualidade. Diferente da experiência de LeWitt, que tem como objetivo principal produzir imagens concretas, mesmo que uma obra como *Wall Drawing #46* possa se restringir aos domínios do conceito, no caso de Ono a concretização da obra não é necessariamente o

objetivo. Sua produção fica na intersecção entre poesia e obras de instrução, sendo possível sua fruição como mero texto ou como algoritmo que leva a um resultado. Nesta segunda forma de fruição, as instruções de Ono têm um aspecto mais aberto. Diferente da proposta de LeWitt, que leva a um resultado muito específico, as propostas de Ono são menos determinadas. Isto leva à questão de até que ponto é necessário que a obra conceitual seja instalada para ser compreendida.

REDES NEURAI E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

Uma das primeiras obras a explorar redes neurais em seu desenvolvimento é *Memories of Passersby I* (2019), de Mario Klingemann. Segundo o site da Sotheby's, "*Memories of Passersby I* é um trabalho pioneiro de inteligência artificial. Totalmente autônoma, ela usa um sistema complexo de redes neurais para gerar um fluxo interminável de retratos, visões inquietantes de rostos masculinos e femininos criados por uma máquina". A partir deste processo, ainda segundo o site da Sotheby's, a "obra de arte é apresentada como uma instalação: a máquina de IA está alojada em um gabinete de madeira de castanheiro feito sob medida, conectado a duas telas emolduradas". Um aspecto importante é que, ao contrário "das instalações de arte generativa anteriores, *Memories of Passersby I* não contém um banco de dados. É um cérebro de IA, desenvolvido e treinado por Mario Klingemann, que cria retratos totalmente novos, pixel por pixel, em tempo real. Os resultados exibidos na tela não são combinações aleatórias ou programadas de imagens existentes, mas obras de arte exclusivas geradas por IA".

Ainda não se trata de uma obra que usa as tecnologias atualmente existentes de inteligência artificial generativa. Ela constrói a sua própria tecnologia. Mas o resultado pode ser lido pelos parâmetros usados para pensar as obras geradas nas plataformas comerciais atualmente em uso, com problemas como o do viés das imagens geradas. Por outro lado, o fato de se tratar de uma tecnologia desenvolvida

especialmente para a obra permite a situação em tempo real que a torna mais algorítmica do que as obras que exploram as imagens resultantes dos prompts. Na obra de Klingemann, há uma dimensão de acontecimento, na medida em que as imagens se renovam o tempo todo, de forma que o público nunca vê imagens repetidas.

Através da trajetória proposta neste artigo, ficam claros dois aspectos da passagem das imagens algorítmicas para as imagens geradas por inteligência artificial. Um deles é resultado do desenvolvimento das práticas de computabilidade e está mais ligado às formas mais comuns de contar como se deu esta passagem, indo da arte algorítmica à arte que explora redes neurais e aprendizado de máquina. Outro é o resultado de uma relação das práticas de prompt com o procedimento de uso de instruções na arte contemporânea, o que sugere uma nova forma de ler estes processos. Desta forma, o texto espera sugerir um ponto de partida para um maior aprofundamento das questões que ele sugere, levantando a hipótese de que, ao contrário das leituras mais correntes de que o texto é cada vez menos central na cultura contemporânea, os processos de hibridização resultam do fato de que as linguagens computacionais são resultados de cálculos simbólicos, o que implica em uma complexidade dos processos de linguagem que torna impossível separar sonoro, verbal e visual, ainda que o hábito cultural e a forma como os dispositivos de saída hoje em dia predominantes, ainda baseados na forma como as linguagens eram organizadas nos processos analógicos, tornem menos evidente o escopo desta transformação em curso.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Boehm, G. (2011). *El giro icónico. Una carta. Correspondencia entre Gottfried Boehm y W. J. Thomas Mitchell (I)*. In A. G. Varas (Ed.), *Filosofía de la imagen* (pp. 57–70). Ediciones Universidad de Salamanca.

Couchot, E. (1993). *Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração*. In A. Parente (Ed.), *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual* (pp. 35–50). Editora 34.

Daniels, D. (2003). *Strategies of interactivity*. In *Vom Ready Made zum Cyberspace*. https://www.hgb-leipzig.de/daniels/vom-readymade-zum-cyberspace/strategies_of_interactivity.html

Ernst, W. (2016). *Chronopoetics: The temporal being and operativity of technological media*. Rowman & Littlefield.

Haraway, D. (s.f.). *A cyborg manifesto*. https://warwick.ac.uk/fac/arts/english/currentstudents/undergraduates/modules/fictionnownarrativemediandtheoryinthe21stcentury/manifestly_haraway_---_a_cyborg_manifesto_science_technology_and_socialist-feminism_in_the_....pdf

Norman, J. (s.f.). *Ben Laposki, the earliest pioneer in electronic art. History of Information*. <https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=3260>

Ikoniadou, E. (2014). *The rhythmic event: Art, media and the sonic*. MIT Press.

Kahn, D. (1999). *Noise, water, meat: A history of sound in the arts*. MIT Press.

Kittler, F. (2019). *Gramofone, filme, typewriter*. Editora da UERJ.

Klütsch, C. (2012). *Information aesthetics and the Stuttgart school*. In H. B. Higgins & D. Kahn (Eds.), *Mainframe experimentalism: Early computing and the foundations of the digital arts* (pp. 89–103). University of California Press.

Machado, A. (2015). Waldemar Cordeiro: o brasileiro precursor da arte mediada por computador. *EcoPós*, 18(1), 27–35.

Nake, F. (2011). *Paragraphs on computer art: Past and present* [Revised version]. https://compart.uni-bremen.de/content/4-teaching/0-summer-20/2-think-the-image-generative-art/3-material/paper-2010-nake_paragraphs.pdf

Ono, Y. (2000). *Grapefruit*. Simon & Schuster.

Santaella, L. (1998). *Três paradigmas da imagem: Gradações e misturas*. In A. C. M. A. Oliveira & Y. C. F. Brito (Orgs.), *Imagens técnicas* (pp. 167–178). Hacker Editores.

Santaella, L. (2001). *Matrizes da linguagem e do pensamento: Sonora, visual, verbal*. Iluminuras.

Turing, A. M. (1937). *On computable numbers, with an application to the Entscheidungsproblem*. *Proceedings of the London Mathematical Society*, 42, 230–265. <https://people.math.ethz.ch/~halorenz/4students/Literatur/TuringFullText.pdf>

TEMPORALIDADE PERFORMATIVA: A ARTE GENERATIVA ENQUANTO POÉTICA E PRÁTICA INVESTIGATIVA DA MEMÓRIA MUTIMODAL

Pedro Alves da Veiga

CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação

Resumo: Este artigo propõe o enquadramento da arte generativa – que não a produção baseada em inteligência artificial generativa – enquanto território expandido de criação e investigação, com a temporalidade assumindo uma dimensão performativa. Visa, assim, apresentar referenciais teóricos para a criação artística multimédia baseada em código, e respetivas práticas e discursos, no cruzamento entre estética, tecnologia e memória. Discute-se o potencial da arte generativa para ressignificar os modos de criação, memória e experiência temporal, focando a dimensão poética do algoritmo, enquanto meio expressivo, técnico e artístico. Introduce-se o conceito de *memória algorítmica multimodal*, nele enquadrando os algoritmos que produzem fluxos de gerações e recombinações de imagens, textos e sons em tempo real. Estes algoritmos darão origem a performances efémeras, distintas, reconfiguráveis e contextualmente situáveis, funcionando como arquivos dinâmicos, recombinao memória (passado), cognição e sensorialidade (presente) e potencial (futuro). Estas criações não se apresentam como artefactos finalizados, e sim como processos cuja revelação se realiza a cada nova execução do código, em contínuo, com a temporalidade assumindo uma natureza performativa. Ao privilegiar o processo sobre o artefacto, estas práticas expandem os limites entre arte, tecnologia, percepção e cognição, potenciando experiências relacionais, fluidas e disruptoras.

Palavras-chave: Arte generativa; multimodalidade; memória algorítmica; temporalidade não-linear.

Abstract: This article proposes the framing of generative art – as opposed to production based on generative artificial intelligence – as an expanded territory of creation and research, with temporality taking on a performative dimension. It thus aims to present theoretical references for code-based multimedia artistic creation, and its respective practices and discourses, at the intersection of aesthetics, technology, and memory. It discusses the potential of generative art to reframe modes of creation, memory, and temporal experience, focusing on the poetic dimension of the algorithm as an expressive, technical, and artistic medium. It introduces the concept of multi-modal algorithmic memory, framing the algorithms that produce flows of generations and recombinations of images, texts, and sounds in real time. These algorithms will give rise to ephemeral, distinct, reconfigurable, and contextually situable performances, functioning as dynamic archives, recombining memory (past), cognition and sensoriality (present), and potential (future). These creations are not presented as finished artefacts but rather as processes whose revelation takes place with each new execution of the code in a continuous manner, with temporality assuming a performative nature. By privileging the process over the artefact, these practices expand the boundaries between art, technology, perception, and cognition, enhancing relational, fluid, and disruptive experiences.

Keywords: Generative art; multimodality; algorithmic memory; non-linear temporality.

1. INTRODUÇÃO¹

A emergência de práticas artísticas que recorrem ao algoritmo e ao código como meio expressivo tem reconfigurado os modos de conceptualização, produção e receção da arte contemporânea (Arns, 2005). Embora o termo “arte generativa” seja hoje predominantemente associado a práticas baseadas em tecnologias computacionais, as suas origens remontam a movimentos artísticos do início do século XX (Knight & Eladhari, 2025). Os dadaístas, por exemplo, recorreram a técnicas baseadas no acaso na criação de colagens, enquanto os surrealistas exploraram a escrita e o desenho automáticos como meio de acesso ao inconsciente. Posteriormente, artistas do expressionismo abstrato, como Jackson Pollock, adotaram abordagens processuais na pintura, utilizando técnicas como o gotejamento e o derramamento de tinta, introduzindo um certo grau de imprevisibilidade, embora mantendo um controlo intencional suficiente para alcançar composições equilibradas (Craft, 2012). Esta articulação entre gesto deliberado e complexidade emergente constituiu um marco fundamental para o desenvolvimento da arte generativa contemporânea, ao demonstrar como processos parcialmente autónomos podem originar resultados estéticos inovadores. Com o surgimento das tecnologias digitais, vários artistas começaram a programar algoritmos que formalizavam regras criativas e integravam a aleatoriedade. Pioneiros como Frieder Nake, Vera Molnár e Harold Cohen demonstraram como estruturas lógicas e código computacional podiam gerar composições visuais complexas (Franco, 2022). As suas obras mostraram o potencial dos sistemas algorítmicos para ultrapassar os limites do gesto manual, mantendo, no entanto, uma tensão produtiva entre intenção artística e imprevisibilidade — uma relação análoga àquela observada nas abordagens processuais de Pollock. Entre estas práticas, a arte generativa destaca-se pela sua capacidade de produzir sistemas que operam autonomamente,

1 O autor escreve em português europeu, segundo o A.O. de 1990.

criando obras em constante evolução ou transformação (Galanter, 2016a). Neste contexto, o presente artigo propõe um olhar renovado sobre a arte generativa – aqui entendida não como mera aplicação de inteligência artificial generativa, mas como um território expandido de criação e investigação, onde o algoritmo é concebido pelo próprio artista, como agente poético e epistemológico. Ao longo das últimas décadas, a arte generativa tem vindo a afirmar-se como um campo fértil para explorar relações entre processo, estrutura e aleatoriedade, convocando questões que ultrapassam a técnica e que interpelam dimensões ontológicas, temporais e sensoriais da experiência artística (Veiga, 2023). Neste artigo, propõe-se uma reflexão crítica sobre estas práticas, com especial enfoque na sua performatividade temporal e no modo como desafiam conceções lineares de memória e criação. Longe de se limitarem a gerar artefactos finalizados, os sistemas generativos concebidos como código executável operam como fluxos em contínua evolução, em que cada iteração (ou geração) da obra se assume como um instante efémero e irrepetível. articulando a fusão em tempo real de imagens, textos e sons. Esta abordagem permite reconhecer o potencial da arte generativa para instaurar novas formas de inscrição temporal e narrativa, em que a memória deixa de ser entendida como uma fixação do passado para se tornar um dispositivo relacional, em constante reconfiguração. Assim, a arte generativa não só expande as fronteiras da criação artística, como também instaura novas possibilidades de investigação estética, cognitiva e epistemológica. A partir desta perspetiva, serão exploradas as implicações do algoritmo enquanto linguagem artística, a temporalidade como elemento performativo e a memória como prática fluida e multimodal. Ao privilegiar o processo sobre o artefacto, estas práticas propõem formas de pensamento e criação que abrem caminho para uma estética algorítmica situada, sensível e relacional.

2. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

A arte generativa pode ser entendida como qualquer prática artística em que parte ou a totalidade da obra é criada por um sistema autónomo capaz de produzir variações imprevisíveis dentro de um conjunto definido de regras (Galanter, 2016a). Esta definição, embora ampla, permite abarcar um leque diverso de abordagens, desde os experimentos com dispositivos mecânicos e aleatoriedade de artistas como Jean Tinguely (Bradley, 2018) ou Harold Cohen (1995), até às práticas computacionais contemporâneas baseadas em linguagens de programação como Processing, p5.js ou Max/MSP. Ainda antes da era digital, artistas e pensadores exploravam a ideia de sistemas capazes de produzir formas de modo não inteiramente controlado (Ugander & Epstein, 2024). Com a introdução do computador como instrumento artístico nas décadas de 1950 e 1960, autores como Frieder Nake, Vera Molnár e Manfred Mohr exploraram a estética da programação, antecipando debates que hoje se acentuam em torno da autonomia criativa da máquina (Franco, 2022). No entanto, a arte generativa não se reduz a uma aplicação técnica ou a uma delegação do gesto autoral à máquina. O seu potencial reside na criação de condições para a emergência do inesperado, mobilizando o acaso como operador poético. A obra deixa de ser entendida como objeto estático para se tornar um processo em aberto, continuamente atualizado a cada execução do código. Esta abordagem difere substancialmente das atuais aplicações de inteligência artificial generativa, que operam sobre grandes volumes de dados pré-existentes e produzem sínteses probabilísticas. Enquanto os modelos de inteligência artificial (IA) se baseiam em processos estatísticos de predição e remediação de padrões, na arte generativa o artista é responsável pela construção de regras e algoritmos singulares, concebidos como estruturas relacionais e expressivas (Veiga, 2023). De acordo com Gary Flake (2000) e Philip Galanter (2016a), o valor estético da arte generativa — ou a

sua capacidade comunicativa — manifesta-se num intervalo a que denominam *complexidade efetiva*. Esta situa-se entre os extremos de uma ordem excessiva, que conduz à previsibilidade e, portanto, à banalização, e de uma desordem absoluta, que compromete a inteligibilidade e gera apenas ruído. Este equilíbrio entre estrutura e imprevisibilidade constitui um ponto de tensão criativa onde a significação estética se torna possível e desejável. Neste enquadramento, Galanter (2016a) recupera conceitos fundamentais das teorias da estética da informação, desenvolvidas por autores como Abraham Moles (1966) e Umberto Eco (1979). Para Moles (1966), a forma pode ser compreendida como uma probabilidade, ou seja, uma organização de elementos com graus variáveis de previsibilidade, sendo a complexidade informativa da obra correlacionada com o grau de surpresa ou novidade que esta é capaz de produzir no recetor. Eco (1979), por seu lado, articula a teoria da informação com a estética, ao propor que o valor informativo de uma obra depende do seu nível de entropia — isto é, da quantidade de escolhas interpretativas abertas ao espectador — num cruzamento entre os princípios da cibernética e a *teoria da formatividade* de Luigi Pareyson (Silva, 2013). A conjugação dinâmica entre ordem e desordem, entre regularidade e aleatoriedade, estabelece, assim, as condições de possibilidade para a emergência da diferença no processo informacional. É neste limiar entre o previsível e o caótico que se inscreve o potencial da arte generativa, entendida como campo de interação entre o humano e o maquínico em sistemas que privilegiam a variação, a surpresa e a complexidade relacional. Num contexto marcado pela tecnicização crescente da cultura, é urgente resgatar o algoritmo da sua conotação estritamente funcional para o reconhecer como meio expressivo e linguagem de criação (Aragno, 2025). Tal como uma partitura musical ou um guião teatral, o código pode ser entendido como uma inscrição performativa, um campo potencial de ações e transformações

(Veiga, 2017). A execução do algoritmo torna-se, assim, um gesto poético. Autores como Reas e Fry (2007), cofundadores de Processing², defendem a ideia de que o software pode ser um meio artístico autónomo, cuja estética emerge do diálogo entre o autor, o código e o sistema. Ao invés de ocultar os processos computacionais, estas práticas evidenciam a sua lógica e temporalidade, permitindo que o espectador experimente a obra enquanto acontecimento. Para Manovich (2013) o software consolidou-se como um elemento central na mediação das práticas culturais, substituindo um leque heterogéneo de tecnologias físicas, mecânicas e eletrónicas outrora utilizadas para a criação, conservação, disseminação e interação com artefactos culturais. Mais do que um mero instrumento técnico, o software passou a constituir-se como o principal meio de acesso e relação com o mundo, com os outros, com a memória e com a imaginação coletiva. Assume, assim, um papel de linguagem operacional universal, através da qual os processos culturais se expressam, e de mecanismo funcional transversal, que estrutura o funcionamento contemporâneo da sociedade em múltiplas esferas: da arte à ciência, da comunicação à memória. Do ponto de vista filosófico, o código pode ser lido como um espaço intermédio entre linguagem e ação, entre estrutura e fluxo. Matthew Fuller (2018) argumenta que o código é performativo por natureza – ele não apenas representa, mas transforma. Tal performatividade abre caminho a uma poética algorítmica onde o formalismo se alia à expressividade, e a racionalidade da máquina coexiste com a intuição do gesto criador. Esta conceção do algoritmo como linguagem poética fundamenta a proposta de uma arte generativa que não apenas replica padrões ou simula inteligência, mas que constrói universos relacionais, abertos à surpresa, à contingência e à sensorialidade.

2 <https://processing.org/overview>

3. A TEMPORALIDADE ENQUANTO MATÉRIA ARTÍSTICA

A arte generativa, ao operar em sistemas computacionais em tempo real, introduz uma abordagem singular à questão do tempo na criação artística. Se, nas formas tradicionais de arte, o tempo tende a ser encapsulado no objeto (mesmo no cinema e na videoarte), como uma memória fixada numa superfície, na arte generativa o tempo assume uma dimensão viva e ativa, manifestando-se como parte intrínseca do processo criativo, dos próprios conteúdos e da apreciação por parte do público (García, 2015). Neste sentido, o código não apenas inscreve uma lógica operatória, mas ativa uma temporalidade própria, que se revela na execução e na instância efémera da obra. A natureza temporal destas práticas não é meramente linear ou cronológica, mas envolve múltiplas camadas de simultaneidade, latência e reconfiguração. O tempo torna-se performativo: é no decurso da execução algorítmica que a obra emerge, sempre de forma distinta, imprevisível, situada. Esta característica coloca a arte generativa em diálogo com práticas performativas, como o teatro ou a música improvisada, nas quais o inesperado, a presença, o acontecimento e a duração constituem elementos centrais da experiência estética. Diferente da concepção moderna de obra enquanto artefacto completo e fechado, a arte generativa convida a pensar a criação como evento – algo que ocorre no tempo, com variabilidade e singularidade. A cada nova execução do código, o sistema gera uma configuração distinta, efémera e irrepetível. Esta lógica aproxima-se da ideia de *partitura performativa*, em que o código funciona como um dispositivo potencial, aberto à atualização contínua. O artista programador não controla inteiramente o resultado final, mas projeta um campo de possibilidades. O espectador, por sua vez, não consome um produto estático, mas participa numa experiência situada, em fluxo. A obra, entendida como evento, reforça a dimensão sensorial e a presença do tempo como matéria viva, em constante negociação com o presente. Além disso, este entendimento da obra como

processo oferece novas formas de pensar a autoria, não como imposição de uma forma, mas como criação de condições para o devir da obra. A execução torna-se, assim, um momento de revelação – não de uma essência preexistente, mas da emergência de uma multiplicidade de formas possíveis. A característica efêmera destas obras levanta uma questão fundamental: como se inscreve a memória numa prática que se atualiza continuamente e cujo resultado não é replicável? É nesta encruzilhada que se situa o conceito de memória algorítmica multimodal, proposto como forma de pensar uma nova relação entre arquivo, tempo e experiência. Ao contrário do arquivo tradicional, que busca fixar, preservar e estabilizar o passado, a memória algorítmica opera como um dispositivo dinâmico, que gera novas configurações a partir de regras, parâmetros e condições contextuais. Trata-se de uma memória que não guarda, mas que produz – uma memória performativa, que só se manifesta em tempo de execução. Esta memória não é unicamente textual ou visual: é multimodal, pois articula imagens, sons e textos de forma integrada, em processos interativos e sensíveis ao contexto, e – habitualmente – cada um destes tipos de media com a sua própria temporalidade, pois nada obriga a que tenham sido produzidos em simultâneo com o código – podendo alguns dos elementos ainda nem existir no momento da execução, e por ela virem a ser gerados de forma dinâmica. A experiência da obra é, por isso, sempre sensorialmente plural, emergente e situada, podendo reconfigurar-se ainda de acordo com inputs variáveis – sejam eles humanos (gestos, escolhas, interações) ou sistémicos (dados, referenciais, condições ambientais, fluxos de rede). O artefacto generativo *Unexpected Connections: Reimagining the Nineteenth Century through Generative Art*, de Shep e Owen (2019), é um exemplo desta abordagem:

Em termos críticos, reformula a experiência generativa como uma experiência que combina serendipidade e palimpsestos ao serviço da biografia digital e da narração de histórias locais iniciadas pelo utilizador (...) mas desloca a cronologia temporal para compromissos espaciais e episódicos, interrogando assim o conceito de tempo profundo na era do antropoceno (p. 10).³

Deste modo, a temporalidade da arte generativa não apenas transforma a perceção do tempo na arte, como desafia os modelos tradicionais de conservação e documentação. A memória torna-se um campo de ação estética e cognitiva, uma interface entre o que foi, o que é e o que poderá ser – em cada nova execução, em cada novo presente.

4. MEMÓRIA ALGORÍTMICA MULTIMODAL: UMA PROPOSTA CONCEPTUAL

O conceito de memória algorítmica multimodal emerge da necessidade de pensar novas formas de inscrição e atualização da experiência na arte contemporânea mediada por código, incluindo a arte generativa. Ao contrário das formas tradicionais de memória, associadas à fixação, preservação e linearidade, esta proposta conceptual pretende abordar a memória como fenómeno dinâmico, processual e distribuído, que opera através da execução de algoritmos em tempo real e da articulação entre diferentes modos sensoriais. Esta abordagem não é sequer radical, pois encontramos-a já nos primeiros escritos sobre o treino da memória (humana):

Um dos primeiros escritores sobre o assunto, Simónides de Ceos, aconselhava a que o treino da memória começasse por um indivíduo que se imaginasse dentro de um edifício. A visualização do movimento através desse espaço proporcionava uma sequência para a recordação. Cada uma das salas deveria surgir claramente no olho da mente, decorada de uma forma apropriada ao assunto a ser recordado. Os próprios textos deviam ser marcados por ícones marcantes, cuja contemplação estimulava as palavras ocultas a inundar o corpo

3 Traduzido pelo autor.

do orador. A concepção clássica da memória assentava numa fusão dos sentidos. Por si só, a linguagem era demasiado escorregadia para ser agarrada com confiança. A visão proporcionava, neste esquema, as sensações mais precisas, pelo que as palavras tinham de ser revestidas de formas que o olho pudesse dominar. As imagens, porém, só apareciam se o corpo se pusesse em movimento no espaço. A procura de pistas visuais servia de prelúdio a um desempenho eficaz, tornando a palavra recordada presente em todas as partes do corpo (Smith, 2011, p. 2).⁴

A memória algorítmica multimodal não é, pois, uma metáfora, mas uma operação efetiva, também ela inscrita na lógica dos sistemas generativos. Ao movimento do corpo no espaço, advogado por Simónides de Ceos, sucede a execução do algoritmo generativo. Neste contexto, a memória não se manifesta como registo passivo de dados, mas como agente operativo que informa a produção da obra. Cada execução do código convoca uma memória que é simultaneamente técnica e estética, contingente e reconfigurável, que se expressa na geração de formas singulares de texto, imagem ou som, tecendo com elas uma nova instância-memória. A conceptualização aqui proposta articula três dimensões fundamentais: algoritmo, memória e multimodalidade.

- Algoritmo: refere-se à estrutura operacional baseada em conjuntos de regras que definem o comportamento do sistema. O algoritmo contém a lógica da transformação e a possibilidade de variação – é ele que estabelece as condições para a emergência da obra em tempo de execução. Esta lógica inclui processos deterministas e mecanismos de aleatoriedade e interação, permitindo múltiplas possibilidades de memória ativada e transformada.

4 Traduzido do inglês pelo autor.

- **Memória:** entendida aqui não como arquivo estático, mas como potência relacional. Trata-se de uma memória processual que não remete ao passado como repositório, mas que se manifesta como uma operação de atualização. A memória, neste sentido, é performativa: ela acontece no presente e é inseparável da sua reencenação. Pode conter fragmentos de dados/memórias anteriores, mas sempre em articulação com o novo.
- **Multimodalidade:** a produção em tempo real de imagens, sons e textos implica uma integração sensorial e cognitiva complexa, que não privilegia um único modo expressivo, mas articula múltiplas linguagens num ecossistema relacional. Ela não é apenas formal, mas epistémica: cada modo contribui para a construção de sentido, numa experiência sinestésica e situada.

A memória algorítmica multimodal atua também como interface entre o sistema computacional e o contexto de execução. Em práticas generativas interativas, cada geração ou nova instância é influenciada pela anterior, e os dados contextuais – sejam inputs do utilizador, condições ambientais ou estados anteriores do sistema – alimentam o processo de geração, permitindo que a obra se adapte, evolua e se reinscreva no tempo. Esta característica aproxima estas práticas da lógica dos sistemas complexos adaptativos (Galanter, 2016b), em que a memória não é interna ao sistema, mas distribuída entre múltiplos agentes, como numa performance de dança com múltiplos dançarinos (Leitão & Alves, 2024). A memória torna-se, assim, sensível ao ambiente e ao presente, funcionando como um operador que articula passado (na forma de regras, padrões ou dados anteriores) e presente (na execução situada), abrindo espaço para a emergência do futuro (na forma de novas variações da

obra). Este modelo desafia as noções tradicionais de originalidade, permanência e autoria, propondo um paradigma onde o efêmero, o relacional e o contingente são centrais. A memória algorítmica multimodal não fixa a obra: ela abre-a ao devir.

5. IMPLICAÇÕES EPISTEMOLÓGICAS E ESTÉTICAS

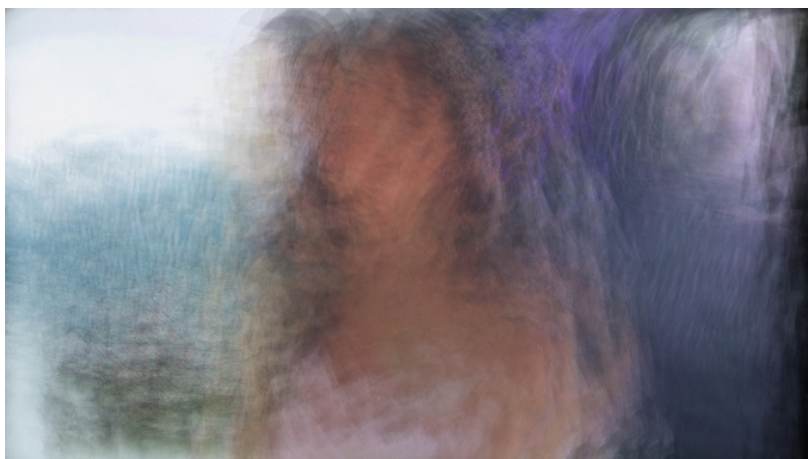
A proposta da memória algorítmica multimodal enquanto operador criativo e cognitivo na arte generativa levanta um conjunto significativo de implicações que atravessam os modos de fazer, pensar e experienciar a arte. Esta abordagem desafia modelos tradicionais de conhecimento, propondo formas mais fluidas, relacionais e contingentes de interação com o sensível e o inteligível. Num campo onde o código se manifesta como linguagem poética e o algoritmo como agente performativo, a arte generativa convida a repensar as epistemologias fundadas na estabilidade, na objetividade e na fixação do saber. Ela propõe uma lógica do devir, onde o conhecimento se constrói em fluxo, através de processos abertos, iterativos e contextualmente situados. A memória algorítmica multimodal inscreve-se, assim, numa epistemologia do processo, onde o saber não é uma entidade delimitada, mas um acontecimento em contínua atualização (Picione et al., 2025). Esta perspectiva encontra eco nas teorias pós-humanistas e nas epistemologias relacionais, como as formuladas por Haraway (2023), Barad (2018) ou Manning (2016), que sublinham a importância do gesto, da intra-ação e da indeterminação como modos de saber. A arte generativa não apenas representa ou comunica ideias, mas produz pensamento – pensamento sensível, temporal e especulativo. O artista programador torna-se um cartógrafo de possibilidades, um mediador entre lógicas abstratas e experiências situadas, e o espectador-participante entra no campo da obra como (co)construtor de sentido. A emergência contínua de formas no tempo, característica da arte

generativa, desloca o centro de gravidade da estética moderna da permanência para uma estética da contingência. A experiência estética torna-se um encontro com o que ainda não foi, uma abertura ao inesperado, em que o valor não reside na completude da forma, mas na intensidade da presença dinâmica. A memória algorítmica multimodal, ao operar com variação e recombinação, engendra uma poética da instância singular, em que cada execução da obra é irrepetível e dotada de valor próprio. Esta condição inscreve a arte generativa no campo das estéticas performativas com algum grau de improvisação, onde o sentido é construído no momento, com base na relação entre sistema, contexto e espectador. Neste cenário, o código deixa de ser invisível ou meramente instrumental para se tornar parte integrante da experiência estética – visível, manipulável, audível ou tangível. Ao mesmo tempo, a multimodalidade reforça o envolvimento sensorial e afetivo, convocando o corpo e a percepção em múltiplas camadas. A obra não se oferece como representação, mas como situação – um acontecimento em que presença e transformação se entrelaçam. As práticas aqui discutidas permitem ainda pensar novas articulações entre arte e cognição, não apenas enquanto modos de pensar, mas como modos de sentir e experienciar o mundo. A articulação entre código, tempo e multimodalidade instaura um espaço de cognição expandida, em que a percepção é ativada por fluxos de informação sensível mediados por algoritmos. A memória algorítmica multimodal torna-se, neste sentido, uma infraestrutura estética e epistêmica, que convoca o espectador para uma ecologia sensível em constante mutação.

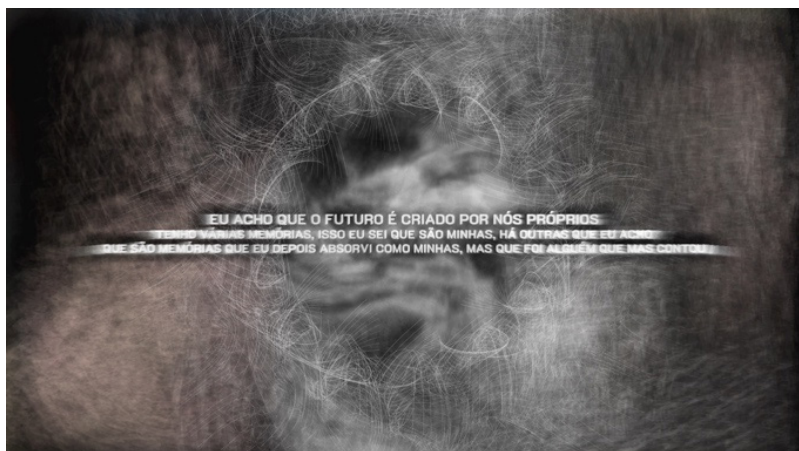
6. PROVA DE CONCEITO: A OBRA BIOFLUX

Um exemplo ilustrativo é a obra BioFlux (2025), revelando o alcance e a diversidade das práticas que operam dentro deste contexto. Trata-se de uma obra generativa desenvolvida no âmbito

do projeto TELL.ME / CONTA.ME⁵. Esse projeto visava analisar o impacto das narrativas biográficas enquanto instrumentos de afirmação social e de diversidade cultural à luz dos critérios de desenvolvimento humano sustentável em Macau. Para isso foram recolhidas 23 narrativas biográficas documentais, sob a forma de entrevista, bem como várias fotografias fornecidas pelos próprios entrevistados, bem como outras oriundas de arquivos de imagens históricas, no domínio público. O sistema generativo utiliza excertos dessas 23 entrevistas, cada uma contribuindo com um fio distinto de uma história individual, e usa fragmentos combinados destes relatos, que são sobrepostos a combinações aleatórias das imagens, elas próprias também constantemente desconstruídas, reconstruídas e recombinadas, como se pode ver nas figuras 1 e 2. Cria-se assim um fluxo contínuo e dinâmico de pensamentos humanos, atravessando várias épocas e indivíduos, mas convergindo numa temporalidade: a da experiência do espectador/visitante.



5 “Conta.ME – A narrativa biográfica enquanto instrumento de afirmação social e cultural” é um projeto da Faculdade de Artes e Humanidades da Universidade de São José, em Macau (<https://dspace.usj.edu.mo/entities/project/3854edc7-3b-06-4336-8449-30c3f6b0ef6f>)



Figuras 1, 2 – Dois fotogramas de BioFlux, ilustrando o caráter impressionista das imagens (re)criadas pelo sistema generativo, e a apresentação dos fragmentos de memórias sob a forma de texto. Fonte: autor

Apesar de o projeto convocar aspectos da memória humana (pela evocação do passado dos entrevistados, por texto ou imagem), o algoritmo determina a formação de temporalidades multimodais próprias em cada nova execução, em que diferentes resultados e linhas de enredo podem (ou não) vir a concretizar-se. Ao contrário do edifício de Simónides de Ceos, BioFlux navega numa *megalópolis* de múltiplas dimensões e compartimentos. A poesia do algoritmo utiliza regras e métricas de filtragem e combinação – definidas pelo artista/programador – para construir uma filigrana de evocações, reconfigurando-as e entrelaçando-as em novos significados, desfiados em fluxo constante, criando um universo impressionista – e surreal – de sensações. Expostos a essas evocações/impressões, cada um dos espectadores pode identificar objetivamente lugares e eventos, nuns casos, mas

outros são filtrados através das suas próprias memórias e vivências, encetando assim uma viagem profundamente humanista de projeção e empatia, através da natureza interrelacional da memória e da identidade comunitária. O projeto tem sido exibido como videoarte, resultando de uma captura de ecrã em tempo real⁶, pela maior facilidade de circulação e disseminação, mas é na sua essência um sistema computacional capaz de produzir um fluxo interminável e irrepetível de combinações. No desenvolvimento desta obra (como no de outras de natureza semelhantes) pode identificar-se um conjunto de implicações, em torno de três eixos principais:

- Centralidade do processo: as práticas baseadas em código e algoritmos deslocam o foco da obra enquanto objeto, para a obra enquanto processo em fluxo. Desde a recolha de elementos originais, à sua decomposição, segmentação e criação de regras de recomposição e mistura, o ato criador é entendido como ativação, e não como fixação; como evento, e não como artefacto.
- Redefinição da autoria e da presença: num cenário em que intervêm múltiplos agentes, desde o artista-programador, que manipula media de diferentes origens, muitas vezes participativas, ao espectador que reinterpreta os fluxos em tempo real e a própria imprevisibilidade dos sistemas gerativos, surgem necessariamente novas formas de agência, de (co)autoria e de reconfiguração do papel do público.
- Integração estética da tecnologia: longe de um fetichismo tecnocêntrico, estas práticas incorporam a tecnologia de forma crítica e poética, assumindo o código não como ferramenta oculta, mas como linguagem expressiva, aberta à experimentação sensorial e especulativa. BioFlux pode ser observada de forma atenta e crítica, ou desprendida e passiva, mas em qualquer destes extremos existe um impacto sensorial e cognitivo que remete para diferentes

⁶ <https://vimeo.com/956677222>

contextos, conforme a evocação das memórias e dos sentidos dos espectadores.

BioFlux surge, assim, como uma exploração artística e generativa da memória e da identidade, oferecendo um retrato multifacetado da comunidade portuguesa em Macau através do prisma das recordações individuais e coletivas. A obra generativa assume-se como uma narrativa dinâmica, onde o fluxo de imagens e texto reflete a fluidez da própria memória – frágil, mutável e em constante evolução. Na sua abordagem impressionista, BioFlux não se limita a preservar a memória coletiva: dá-lhe sensorialidade e dinamismo, transmitindo a complexidade da identidade moldada pelo tempo, pelo lugar e pela experiência. Convida o público a deixar as suas próprias memórias serem ativadas pela obra, iniciando processos individuais de reinterpretação, mas refletindo ainda sobre a forma como as memórias, produzidas por histórias pessoais e comunitárias, criam um sentimento partilhado de pertença que transcende gerações e lugares.

7. CONCLUSÃO

Através da introdução do conceito de **memória algorítmica multimodal**, procurou-se oferecer um novo enquadramento para práticas artísticas que operam com código como linguagem expressiva e com algoritmos como agentes de transformação estética e epistémica. A memória, tradicionalmente entendida como arquivo ou fixação do passado, é aqui reconfigurada como operação dinâmica, em que o algoritmo, transformado em código executável, atua como um sistema vivo, sensível ao contexto e à temporalidade do presente. Esta abordagem permite pensar a arte generativa não apenas como campo de experimentação formal, mas como dispositivo cognitivo, relacional e sensorial, onde se cruzam diferentes modos de ver, sentir e saber. Ao enfatizar a centralidade do processo,

da multimodalidade e da contingência, estas práticas contribuem para uma reconfiguração das noções de autoria, permanência e objeto artístico, aproximando-se de epistemologias do devir e da performatividade. A obra deixa de ser um fim em si para tornar-se um acontecimento em fluxo, sempre situado, sempre por vir. A prova de conceito apresentada demonstra como esta lógica se manifesta em diferentes formatos – da videoarte à instalação – e como ela reconfigura o papel do espectador enquanto (co)agente da experiência estética. A arte generativa contemporânea, ao operar com memória algorítmica multimodal, instaura uma ecologia de criação que é ao mesmo tempo técnica, poética e política. É, pois, neste novo ecossistema artístico, que a memória algorítmica multimodal atua como operador transversal, que permite integrar múltiplas linguagens, temporalidades e formas de saber. É nesta confluência que se desenham os futuros possíveis da arte digital – não apenas como uma subárea da arte, mas como parte ativa da reinvenção dos próprios modos de ver, sentir e conhecer no contemporâneo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aragno, A. (2025). Code Poiesis: Life's Fuel. *BioSystems*, 105460.
- Arns, I. (2005). Code as performative speech act. *Artnodes*, 4, 1-9.
- Barad, K. (2018). Diffracting diffraction: Cutting together-apart. In *Diffracted worlds-diffractive readings* (pp. 4-23). Routledge.
- Bradley, J. P. (2018). The delirious abstract machines of Jean Tinguely. *Ecosophical aesthetics: Art, ethics and ecology with Guattari*, 193-214.
- Cohen, H. (1995). The further exploits of AARON, painter. *Stanford Humanities Review*, 4(2), 141-158
- Craft, C. (2012). *An audience of artists: dada, neo-dada, and the emergence of abstract expressionism*. University of Chicago Press.
- Eco, U. (1979). *The role of the reader: Explorations in the semiotics of texts* (Vol. 318). Indiana University Press.
- Flake, G. W. (2000). *The Computational Beauty of Nature: Computer Explorations of Fractals, Chaos, Complex Systems, and Adaptation*. MIT Press.
- Franco, F. (2022). *The algorithmic dimension: five artists in conversation*. Springer.
- Fuller, M. (2018). Software studies methods. In *The Routledge companion to media studies and digital humanities* (pp. 250-257). Routledge
- Galanter, P. (2016a). Generative art theory. *A companion to digital art*, 146-180.

Galanter, P. (2016b). An introduction to complexism. *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, 14(1-2), 9-31.

García, C. G. (2015). Facing the Real: Timeless Art and Performative Time. *Proceedings of the European Society of Aesthetics*, 7, 246-258.

Haraway, D. (2023). When species meet. In *The Routledge international handbook of more-than-human studies* (pp. 42-78). Routledge.

Hora, D., Miertschink, K. B., & Pereira, L. (2022). Estética e generatividade: o excessivo, o excepcional e o excedente. *Viso: Cadernos de estética aplicada*, 16(31), 65-91.

Knight, Y., & Eladhari, M. P. (2025). Artificial intelligence in an artistic practice: a journey through surrealism and generative arts. *Media Practice and Education*, 1-18.

Leitão, A. M., & Alves, M. J. (2024). An essay on the dimensions of generative dance. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 1-25.

Manning, E. (2016). *The Minor Gesture*. Duke University Press.

Manovich, L. (2013). *Software Takes Command*. Bloomsbury Academic.

Moles, A. (1966). *Information Theory and Esthetic Perception*. University of Illinois Press.

Picione, R.L., Fortuna, A. M., Balzani, E., & Marsico, G. (2025). Trajectories of the notion of liminality: Identity, border, threshold, affectivity and spatio-temporal processes of transformation. *Culture & Psychology*, 1354067X251315735.

Reas, C., & Fry, B. (2007). *A programming handbook for visual designers and artists*.

Shep, S. & Owen, R. (2019). Unexpected Connections: Reimagining the Nineteenth Century through Generative Art. *Open Library of Humanities* 5(1), 1-23. <https://doi.org/10.16995/olh.220>

Silva, I. F. D. (2013). *Formatividade e interpretação: a filosofia estética de Luigi Pareyson*.

Smith, R. C. (2011). *Art and the performance of memory*. London and New York: Routledge.

Ugander, J., & Epstein, Z. (2024). The art of randomness: Sampling and chance in the age of algorithmic reproduction. *Harvard Data Science Review*, 6(4).

Veiga, P.A. (2025). BioFlux. *Pedro Alves da Veiga*. <https://pedroveiga.com/bioflux/>

Veiga, P. A. (2023). Generative Video Art. In *Creating Digitally: Shifting Boundaries: Arts and Technologies—Contemporary Applications and Concepts* (pp. 241-266). Cham: Springer International Publishing.

Veiga, P. A. (2017). Generative theatre of totality. *Journal of Science and Technology of the Arts*, 9(3), 33-43.

MEMÓRIAS (ARTIFICIALMENTE) IMAGINADAS: *IMAGINED IMAGES* DE MARIA MAVROPOULOU

Diego Luiz Nobrega Rodrigues

UFPE - Universidade Federal de Pernambuco

Nina Velasco e Cruz

UFPE - Universidade Federal de Pernambuco

Resumo: Este artigo busca identificar e discutir intersecções entre imagens generativas, memória e fotografia. Para isso, tomamos como ponto de partida uma análise do trabalho *Imagined Images*, da artista visual grega Maria Mavropoulou. Apresentada em 2023, a obra consiste em uma série de imagens produzidas com a ferramenta DALL·E, com o intuito de reconstruir uma parte de sua própria história por meio da criação de uma série de imagens geradas por inteligência artificial. O objetivo da obra analisada é refletir esteticamente sobre a possibilidade de preenchimento das lacunas em seu álbum de família, permitindo-nos vislumbrar fragmentos perdidos do seu passado. Em seguida, apresentamos uma recuperação teórica sobre a relação entre fotografia, arquivos e datasets e memória, ressaltando como as fotografias de família constituem um arquivo pessoal que, de um lado, sedimenta o nosso senso autobiográfico, e, de outro, exerce uma influência que se irradia para além do indivíduo, alcançando também o social. Ao final, refletimos sobre as implicações da criação de memórias imaginadas com o auxílio de ferramentas de produção de imagens generativas no contexto da cultura visual contemporânea.

Palavras-chave: Imagens generativas; Memória; Fotografia de família; *Imagined Images*

Abstract: This article seeks to identify and discuss intersections between generative images, memory, and photography. As a starting point, we analyze *Imagined Images*, a work by Greek visual artist Maria Mavropoulou. Presented in 2023, the project consists of a series of images produced using the DALL·E tool, with the aim of reconstructing part of her own history through the creation of AI-generated images. The purpose of the work is to offer an aesthetic reflection on the possibility of filling the gaps in her family album, allowing us to glimpse lost fragments of her past. Following this analysis, we present a theoretical discussion on the relationship between photography, archives, datasets, and memory, emphasizing how family photographs constitute a personal archive that, on the one hand, reinforces our autobiographical sense, and on the other, exerts an influence that extends beyond the individual, reaching the social sphere as well. Finally, we reflect on the implications of creating imagined memories with the support of generative image production tools, considering how such technologies contribute to the visual reconstruction of personal history and invite us to reconsider the boundaries between memory, fiction, and artificial image-making in the context of contemporary visual culture.

Keywords: Generative images; Memory; Family photography; *Imagined Images*

IMAGENS IMAGINADAS



Figura 1: Montagem de imagens de *Imagined Images*

Fonte: Compilação dos autores¹

Em *Imagens Imaginadas*² (2023), a artista visual grega Maria Mavropoulou (1989) propõe reconstruir uma parte de sua própria história por meio da criação de uma série de imagens geradas por inteligência artificial. No texto que introduz a série de imagens em seu site, a artista relembra as diversas mudanças pelas quais seus antepassados passaram. Ela relata que, infelizmente, algumas fotografias que documentavam momentos importantes de suas vidas foram perdidas ou sequer chegaram a existir. Contudo, algumas narrativas que a artista escutou ao longo da vida, principalmente da sua mãe, serviram de base para a criação de uma série de

1 Montagem realizada a partir das imagens coletadas no website de Maria Mavropoulou. Disponível em: <<https://www.mariamavropoulou.com/imagined-images>>. Acesso em: 28 de Jul. de 2023.

2 Disponível em: <<https://www.mariamavropoulou.com/imagined-images>>. Acesso em: 13 de julho de 2023.

*prompts*³, posteriormente, inseridos na ferramenta Dall-E⁴.

Inicialmente, *Imagined Images* foi apresentado somente em formato digital. No site de Mavropoulou o trabalho aparece em um longo *grid* após uma breve descrição que não fornece muitos detalhes sobre o processo de criação. Lá a artista não cita, por exemplo, de quem exatamente veio cada um dos relatos utilizados para criação dos *prompts*, o que eles contavam ou se algumas dessas imagens apresentam uma narrativa inventada. Apesar de não possuírem legenda, a disposição das imagens obedecem a uma linha do tempo. Isso fica evidente pela emulação da estética que caracterizou visualmente a fotografia ao longo das décadas, começando por imagens em preto e branco e depois ganhando cores cujas paletas pertenciam aos filmes fotográficos analógicos de cada época.

Ainda em 2023, *Imagined Images* ganhou um formato físico com as imagens dispostas mais uma vez em *grid*, referenciando a uma organização comum em mídias sociais, como o Instagram. Em 2024, o trabalho ganhou versões mais elaboradas e variadas que incluíram projeção digital, projeção analógica e imagens molduras com tamanho maior. A instalação que nos parece mais interessante é a que contém o conhecido projetor de slides (Figura 2), que implica a transformação das imagens digitais em diapositivos e remete à prática familiar de se reunir para verem fotografias antigas. Esse projetor aparece como um marcador temporal, sua performance maquínica e sonora é já capaz de engatilhar sentimentos de nostalgia nos espectadores.

3 Segundo a definição da ferramenta Midjourney: “Um *Prompt* é uma frase de texto curta que o Midjourney Bot interpreta para produzir uma imagem. O Midjourney Bot divide as palavras e frases em um prompt em pedaços menores, chamados de tokens, que podem ser comparados com seus dados de treinamento e usados para gerar uma imagem. Disponível em: <<https://docs.midjourney.com/docs/prompts>>. Acesso em: 28 de Jul. de 2023.

4 O Dall-E é um sistema de IA desenvolvido pela empresa OpenAI que pode criar imagens e arte realistas a partir de uma descrição em linguagem natural. Hoje, a ferramenta foi incorporada ao Chat GPT e funciona de forma integrada.



Figura 2: Formato utilizando projeção slides 2024

Fonte: Instagram de Maria Mavropoulou⁵

A escolha desta série se deu ao perceber que ela reúne de forma criativa algumas características das imagens generativas (ou imagens sintéticas) e possibilita que alguns debates fundamentais tenham nelas o seu ponto de partida. Neste artigo, foram abordadas algumas relações entre imagens generativas, memória e fotografia. Buscou-se delinear percursos possíveis para uma análise crítica de trabalhos artísticos que utilizam as mídias generativas como recurso criativo. Em nosso trajeto, não abordamos a teoria da memória que se relaciona com a historiografia ou com a neuropsicologia, por exemplo. Mas sim, tomamos os objetos e atos de memória a partir de suas relações com as mídias, considerando as continuidades e descontinuidades entre fotografia e imagens sintéticas e observando as experiências mnemônicas que emergem dessa relação.

As principais ferramentas metodológicas utilizadas foram a revisão bibliográfica, a pesquisa documental e a análise de imagens. Adicionalmente, realizamos uma breve entrevista com Maria Mavropoulou que nos ajudou a esclarecer algumas dúvidas sobre a

⁵ Disponível em: <<https://www.instagram.com/maria.mavropoulou/>>. Acesso em: 13 de julho de 2024.

concepção do seu trabalho. Além desta introdução, o estudo é dividido em três sessões. A primeira apresenta uma análise de *Imagined Images*, onde são apresentadas algumas características das imagens generativas. Na segunda, realizamos uma recuperação teórica sobre a prática de fotografias de família, seu valor de arquivo e como as imagens generativas se posicionam a partir de sua dimensão poética. Ao final, apresentamos as considerações finais sobre o tema do estudo.

MEMÓRIAS SINTÉTICAS



Figura 3: Imagem da série *Imagined Images 2023*

Fonte: Site Maria Mavropoulou⁶

O fato de os rostos nas imagens serem irreconhecíveis devido à incapacidade da versão inicial da IA de obter resultados fotorrealistas, parece intensificar nossa capacidade de nos relacionarmos com essas imagens estranhas. Elas não são meus, seus ou de ninguém, mas são de todos nós. A aura está lá. A superfície da imagem é apenas um estímulo, é um certo ponto que funciona como uma âncora para um lugar e um tempo, é um diretório, um caminho, um elo para memórias e sentimentos. Costumávamos dizer que “uma imagem vale mais que mil palavras”, mas hoje uma palavra pode produzir infinitas variações de imagem, invertendo essa relação. (Mavropoulou, 2023, não paginado, tradução dos autores).⁷

6 Disponível em: <<https://www.mariamavropoulou.com/imagined-images/>>. Acesso em: 13 de julho de 2024.

7 Disponível em: <<https://www.mariamavropoulou.com/imagined-images>>. Acesso em: 28 de Jul. de 2023.

A principal característica de *Imagined Images* é que suas imagens se parecem com fotografias que comumente possuímos em nossos álbuns de família, caixas de sapatos e gavetas que guardam objetos mediadores de memória. Segundo José van Dijck (2007, 21-23), os objetos e atos de memórias são como um espaço entre o eu e a cultura em geral. Eles constituem os lugares de onde emergem as intersecções entre passado, presente e futuro, entre aquilo que é compartilhado e aquilo que é privado. É nesse lugar que a artista grega propõe colocar as suas imagens imaginadas, um cruzamento teórico que tem na fotografia de família seu epicentro e que suscita múltiplas camadas de interpretação.

Na imagem acima (Figura 3), Dall-E tenta emular, com algum sucesso, a estética de uma fotografia realizada entre a década de setenta e oitenta do século XX. A baixa nitidez, a paleta de cores, além de outros detalhes como o corte de cabelo e as roupas, sugerem isso. Ela não se parece, no entanto, com uma imagem produzida nos dias de hoje com um equipamento similar. A ferramenta simula uma certa oscilação cromática, principalmente do lado esquerdo da imagem, sugerindo que ela teria sofrido algum dano pela ação do tempo. Esse detalhe evidencia que a intenção do programa é produzir imagens fotorrealistas verossímeis através da adição de elementos que remetem ao complexo feixe temporal no qual a fotografia está inserida. No entanto, diferente da imagem fotográfica, esta imagem generativa, tal como outras imagens sintéticas, não foi obtida a partir da ação da luz sobre uma película ou sensor, mas sim a partir de dados computados.

Como foi dito anteriormente, *Imagined Images* não dá ao observador a oportunidade de conhecer exatamente o *prompt* usado para cada uma das fotografias geradas por IA. No entanto, a autora nos contou que esses comandos de texto foram criados da forma mais simples possível:

Por exemplo, eu não conheci a mãe da minha mãe, que faleceu antes de eu nascer, mas minha mãe me contou sobre uma relação muito carinhosa que ela tinha com um cão de estimação. Então pedi para IA me mostrar uma fotografia de uma mulher segurando um cão em Istambul nos anos 50. Inseri esta entrada até conseguir algumas dezenas de imagens. Para escolher a imagem que eu usaria no projeto, pedi que minha mãe me indicasse qual imagem se parecia mais com uma fotografia real da minha avó. (Mavropoulou, 2023, não paginado, tradução dos autores)

No exemplo citado pela artista (Figura 4), a ferramenta foi capaz de simular uma fotografia em preto e branco e definir características físicas da personagem, como seu corte de cabelo, que se assemelha com o que sua avó usava, de acordo com o relato de sua mãe. Neste caso, o retrato é apresentado junto a história de suas origens na Turquia e o processo de migração de parte da família para a Grécia.



Figura 4: Reprodução da fotografia tomada como exemplo por Maria Mavropoulou

Fonte: Site Maria Mavropoulou⁸

Tal como nos álbuns de família, as imagens de Mavropoulou são acompanhadas de uma história, são elos entre um relato e

⁸ Disponível em: <<https://www.mariamavropoulou.com/imagined-images>>. Acesso em: 28 de Jul. de 2023.

uma memória. No entanto, essa narrativa precisa ser modulada para atingir resultados mais precisos. Esta conversão de linguagem oral para linguagem de máquina, sugere uma “performatividade de enunciados” (Feyersinger; Kohmann; Pelzer, 2023, p. 139) que, diga-se de passagem, ajuda a alimentar um certo fascínio em relação ao processo de criação de *prompts*, desafiando os usuários a encontrarem as “palavras mágicas” que farão com que as ferramentas exibam determinados tipos de imagens.

Na ferramenta Dall-E, a necessidade de adequação da linguagem é evidente, já que a empresa *OpenAI* disponibiliza o *link* para o *download* do *Dall-E Prompt Book*⁹, que nada mais é do que um livro com instruções detalhadas para que o usuário possa formular os *prompts*. Além disso, a empresa oferece um link do seu canal oficial na rede social Discord¹⁰, onde o usuário pode tirar dúvidas, buscar dicas, interagir com outros usuários e ainda ver exemplos de *prompts* comparados a seu resultado.

Esta primeira ação da “imagênesis”¹¹ (Ervik, 2023, p. 43), a definição do *prompt*, nos leva a relembrar a sequência de abstrações pensadas por Vilém Flusser (1985, p. 22-23). Ao considerar a perspectiva ontológica das imagens técnicas, o autor enuncia que essas são uma abstração de terceiro grau, sucedendo a abstração de primeiro grau, quando os humanos abstraíram duas dimensões de fenômenos concretos para criar as primeiras imagens tradicionais, e de segundo grau, quando se extraiu uma das dimensões para resultar em textos escritos. A imagem técnica, então, reconstrói essa dimensão abstraída para se tornar novamente imagem, transformando-se em metacódigo da escrita. Nesses termos, ao adequar a linguagem natural à compreendida pelas redes neurais, cria-se um novo tipo de código oral orientado a obter um tipo de saída que tem como contraparte outras imagens, não mais o mundo da vida.

As imagens sintéticas se referem sempre a duas imagens latentes:

9 Disponível em: <<https://dallery.gallery/the-dalle-2-prompt-book/>>. Acesso em: 28 de Jul. 2023.

10 Disponível em: <<https://discord.com/invite/openai>>. Acesso em: 28 de Jul. 2023.

11 Segundo o autor Andreas Ervik, o termo imagênesis se refere ao processo tecnológico de geração de uma imagem generativa.

uma que está dentro de quem fornece a entrada de texto e outra a ser formada pelo aplicativo. Há, portanto, uma articulação mnemônica que se dá entre as imagens mentais, que acompanham as narrativas que dão origem aos *prompts* e os padrões estéticos extraídos de outros objetos mediadores de memória (Van Dijck, 2007), a partir dos quais às imagens sintéticas são produzidas. Em outra via, esse processo também pode ser entendido como um jogo de encenações entre o observador, que se permite “enganar” por simulações fotográficas, e as ferramentas de IA, que atuam para induzir o mesmo observador a acreditar que há algo de humano (ou mágico) na performance desses aplicativos.

Os termos “memória” e “inteligência”, quando se referem às mídias generativas, devem sempre ser considerados a partir de sua articulação com a palavra “artificial” ou “maquínica”. Dessa forma, ao invés de se pensar sobre a palavra inteligência e discutir o que há de realmente inteligente (em termos humanos) nos conjuntos de instruções algorítmicas que formam as redes neurais, é mais adequado destacar a palavra “artificial” que indica o que realmente são essas ferramentas, agentes não humanos. Ademais, em contraste com os processos cognitivos humanos realizados a partir de moléculas orgânicas, componentes bioquímicos, etc., as IAs realizam tarefas com base em códigos binários, o que torna impossível a comparação, sobretudo entre os processos de formação de uma imagem.

Para formar uma imagem, a mídia generativa inicia uma busca entre os pares de texto e imagem, conhecidos como *datasets* (ou bancos de treinamento), para então extrair os padrões de pixels dos grupos de imagens que mais satisfazem o conjunto de palavras-chaves utilizadas. Esses padrões são organizados repetidas vezes até atingirem um resultado satisfatório. No caso das versões mais recentes de Dall-E, o critério de avaliação final desse arranjo tem ficado cada vez mais preciso, embora ainda apresente falhas. Esta é uma forma simplificada de se entender o trajeto de imagênesis nas ferramentas de imagens generativas. Em tempo, aqui nos interessa menos o detalhamento técnico desse processo do que o fato de que as imagens

presentes nos bancos de treinamento são também mediadoras de memória e constituem um verdadeiro repositório coletivo.

À máquina não importa reconhecer o valor simbólico da representação de cães em fotografias de família (Lissovsky, 2023, p. 87), basta verificar estatisticamente que imagens de cães são extremamente comuns em fotografias de família ao longo da história. Nesse sentido, a imagem da avó com seu amado cão ativam memórias a partir da “visualização infográfica” de padrões em um conjunto extenso de dados que, como tal, nos contam histórias sobre esses bancos de treinamento (Salvaggio, 2023, p. 84). Já quando as ferramentas nos mostram imagens com áreas de condensação ou pouco definidas, isso demonstra que a IA não encontrou padrões suficientes para construir uma visualização adequada daquele determinado detalhe (Figura 5).



Figura 5: Detalhe mostrando os rostos borrados em imagem da série *Imagined Images 2023*

Fonte: Site Maria Mavropoulou¹²

O autor Jens Schröter (2023, p. 170) também sugere entender as imagens sintéticas como imagens estatísticas e as relaciona com as imagens de sonho. Ele nos lembra que, segundo Freud (*apud* Schroter,

¹² Disponível em: <<https://www.mariamavropoulou.com/imagined-images/>>. Acesso em: 13 de julho de 2024.

2023, p. 173), os vários componentes mnemônicos que constituem os sonhos são condensados e recombinaados para gerarem um tipo de representação onírica na qual elementos como os rostos de pessoas, por exemplo, podem aparecer indefinidos. Sonhar é também produzir imagens a partir da memória e, assim como nas imagens estatísticas discutidas por Schröter, as imagens são manipuladas, distorcidas e fundidas em novas configurações sem perder, no entanto, a relação com aquilo a que se referem. Elas “são as nossas próprias imagens que se recombinaam para formar uma nova” (Mavropoulou, 2023, sem paginação, tradução dos autores).

FOTOGRAFIAS, ARQUIVOS E DATASETS

Para Bourdieu (2003), a prática fotográfica da família se difundiu tendo como motivação a proteção contra o tempo, a expressão de sentimentos, a auto-identificação, o prestígio social da técnica, a realização pessoal e ostentatória, a distração e a evocação da memória evanescente. Nesse sentido, a fotografia desempenha múltiplas funções sociais e os lugares que ocupam, bem como seu conteúdo, falam sobre uma narrativa construída pensando no olhar do outro. Por exemplo, a fotografia no centro da parede da sala sugere o quão importante um determinado membro da família é. Em outros casos, a própria fotografia, em um movimento em direção à metalinguagem, converte seu conteúdo em um espaço de culto à memória familiar. Lisovsky (2023, p. 91), nos lembra que desde a década de 1890 é possível ver fotografias em que mulheres ou crianças seguram estojos de daguerreótipos com imagens de entes queridos já falecidos, marcando assim suas ausências. Nesses casos e em vários outros, as fotografias de família criam uma forma de “crônica visual de si mesma”, comunicam valores morais e preservam suas memórias (Sontag, 2004, p. 11). Elas constituem um arquivo pessoal que, de um lado, sedimenta o nosso senso autobiográfico,

e, de outro, exerce uma influência que se irradia para além do indivíduo, alcançando também o social.

As imagens sintéticas criadas por Mavropoulou, por sua vez, não competem nem ocupam um espaço dentro das fotografias que compõem seu arquivo pessoal. Elas, na verdade, emergem dos vazios deixados tanto pela memória quanto pelos próprios arquivos, assumindo uma forma de ficção. São imagens latentes, que encontraram uma forma específica de serem visualizadas em um determinado estado particular da ferramenta que as gerou. O que vemos nas imagens sintéticas é o resultado de uma tensão entre a memória e as possibilidades da tecnologia.

Para Andrew Hoskins, (2024, não paginado, tradução dos autores) “A IA separa o passado humano do presente. Ela produz um passado que nunca foi codificado na memória (nunca experimentado) em primeiro lugar.” No entanto, observando as *Imagined Images*, pode-se argumentar que elas estão conectadas ao passado por meio das narrativas usadas para criar os prompts. Além disso, como elas são geradas a partir de padrões estatísticos extraídos de fotografias de outras pessoas, também é possível dizer que estão ligadas a um passado coletivo. Mas a imagem em si é criada no presente e se refere a um passado que muda a cada vez que essa memória é recuperada. Nesse sentido, considerar que as imagens generativas criam um passado que nunca existiu pode induzir ao equívoco de entendê-las como objetos que poderiam ocupar os mesmos espaços que as fotografias em nossos álbuns de família e, ainda, que elas se refeririam a um passado estático, o que contradiz a natureza impermanente da memória e seus processos de formação.

A noção de arquivo de Maurício Lisovsky nos ajuda a compreender melhor como as imagens generativas se inserem nas relações entre fotografia, arquivo e memória. Para ele (2014; 2024) os arquivos devem ser pensados em cinco dimensões. As quatro primeiras seriam relacionadas à sua história e suas dinâmicas institucionais - a conservacional, a republicana, a cartorial e a devocional - já a quinta,

a que nomeou como a “poética”, não se relaciona de forma direta com os documentos arquivados, mas com os espaços entre eles, ela se “constitui a partir do vazio e dos esquecimentos, do caráter irremediavelmente fragmentário dos arquivos”. O passado, então, revelaria uma multiplicidade de visões, de acontecimentos, de memórias que podem ser narradas, mas jamais vistas tal como as demais fotografias do álbum. Assim, as presenças nos falam tanto quanto as ausências. No entanto, a primeira nos fala sobre algo que foi, e a segunda nos fala daquilo que poderia ter sido, de uma história conjugada no futuro do pretérito. “Apenas porque há um futuro oculto no passado, todo arquivo está vivo. E todo documento de arquivo, na oportunidade de sua redenção poética, cintila” (Lissofsky, 2014, p. 133-134).

Nesse sentido, *Imagined Images* preenche os vazios da memória e do arquivo ao criar visualizações daquilo que poderia ter ocorrido. No entanto, a verdadeira imagem imaginada sempre se formará no interior do observador, uma vez que memória e imaginação, processos mentais semelhantes (Warnock, 1994, p. 940) são acionados simultaneamente, tornando difícil delimitar onde uma termina e a outra começa. A construção dessas imagens não é um processo puramente consciente, ela articula fragmentos de experiências vividas, conhecimentos acumulados e referências visuais prévias. Nossas imagens mentais, portanto, não são criações isoladas, mas sim composições híbridas, formadas por uma multiplicidade de informações que carregamos conosco, consciente ou inconscientemente. Essa intrincada rede de associações que sustenta o ato de imaginar torna cada visualização pessoal e única, ainda que parta de estímulos aparentemente comuns. Ela revela tanto sobre o objeto que a inspira quanto sobre o sujeito que a contempla e a reconstrói em sua mente.

A relação entre matéria e memória pode ser entendida a partir de Bergson, para quem a representação do eu decorre da percepção, que nos coloca de súbito na matéria, e da memória, que nos coloca de súbito no espírito e “essa mistura é nossa própria experiência, nossa representação” (Bergson *apud* Deleuze (1999, p. 17). Nos casos das

imagens de Mavropoulou, a experiência mnemônica decorre, por um lado, da materialidade dessas imagens, suas cores, texturas e disposição dos corpos e, por outro, das experiências passadas que tivemos com elas, isto é, com nossas memórias afetivas. Talvez por isso nos sentimos tocados por imagens que não estão ligadas a nós de forma direta, ou cujo rosto é apenas uma combinação (disforme na maioria dos casos) de milhares de outros, como é o caso das imagens produzidas pela ferramenta Dall-E.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O campo de experiências mnemônicas estabelecido por *Imagined Images* é conduzido pelo programa da mídia generativa, cuja intenção é simular determinados traços visuais que abram caminho para que as imagens sintéticas encontrem, no âmago do observador, outras imagens para se associar. Essas imagens da memória, cuja natureza é diversa e difícil de se definir, encontra naquilo que guardamos nos álbuns de família e caixas de sapatos, sua contraparte ideal. Neste sentido, a série é um conjunto de imagens que apontam para dentro de quem as observa e propõe um jogo de evocar memórias e traçar caminhos afetivos entre imagens e seus objetos mediadores. A experiência oferecida dura, no entanto, o tempo determinado pela força da ativação mnemônica despertada por cada imagem e que, por sua vez, depende do quanto o observador pode ou não se engajar neste jogo, seja consciente das encenações ali propostas ou induzido pela publicidade que gira em torno destas ferramentas.

A artista não parece ter a intenção de adotar uma postura mais crítica em relação à ferramenta que utiliza. Essa ausência de crítica se torna evidente, por exemplo, na falta de uma reflexão mais aprofundada sobre como a ferramenta lida com a representação de elementos culturais associadas à ancestralidade da artista. A inclusão dessa perspectiva poderia abrir caminho para um debate mais amplo e necessário sobre a memória cultural e as imagens sintéticas, trazendo à tona

questões políticas e éticas que permeiam o uso dessas mídias generativas. Contudo, o trabalho cria condições interessantes para pensar a relação entre fotografia e imagem generativa através da elaboração de uma experiência mnemônica que tensiona os limites (maleáveis) entre essas mídias e suas relações com a memória.

Por fim, a relação entre a fotografia, arquivos e *datasets* que, diga-se de passagem, suscita uma série de questionamentos sobre a eugenia maquina do olhar (Beiguelman, 2023, não paginado) e o direito autoral das imagens (Beiguelman, 2022, não paginado), também abre novas possibilidades para a criação artística que utiliza arquivos fotográficos, sejam públicos ou privados, como objeto de investigação. Apesar da invenção de memórias a partir de arquivos não ser uma novidade, como nos mostra trabalhos como *I am my family* (2008) de Rafael Goldchain (Velasco, 2011) e antes dele Gerhard Richter, com seu Atlas iniciado em 1961 (Buchloh, 2009), *Imagined Images* nos mostra que as mídias produtoras de imagens generativas se somam às maneiras possíveis de explorar artisticamente arquivos de imagens. A série impõem ao observador, pela emergência do novo, a tarefa de refletir sobre a construção do senso autobiográfico por meio das memórias mediadas, e as maneiras através das quais lidamos com o sentimento de perda, tanto nos nossos arquivos como em nossas memórias.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Beiguelman, G. (2022). *Midjourney, DALL-E e o fim da história da arte. Mais uma vez?* Revista Zum. <https://revistazum.com.br/colunistas/o-fim-da-historia-da-arte/>

Beiguelman, G. (2023). *Inteligência artificial e as novas políticas das imagens.* Revista Zum. <https://revistazum.com.br/colunistas/o-fim-da-historia-da-arte/>

Buchloh, B. (2009). Atlas de Gerhard Richter: o arquivo anômico. *Arte e Ensaios*, 19(19), 164–209. <https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/50851/27590>

Bourdieu, P. (2003). *Un arte medio.* Gustavo Gilli.

Deleuze, G. (1999). *Bergsonismo.* Editora 34.

van Dijck, J. (2007). *Mediated memories in the digital age.* Stanford University Press.

Ervik, A. (2023). Generative AI and the collective imaginary: The technology-guided social imagination in AI-Imaginesis. *IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft*, 37(19), 42–57. <https://image-journal.de/category/ausgaben/image-37-2023/>

Feyersinger, E., Kohmann, L., & Pelzer, M. (2023). Fuzzy ingenuity: Creative potentials and mechanics of fuzziness in processes of image creation with AI-based text-to-image generators. *IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft*, 37(19), 112–120. <https://image-journal.de/category/ausgaben/image-37-2023/>

Hoskins, A. (2024). AI and memory. *Memory, Mind & Media.* <https://www.cambridge.org/core/journals/memory-mind-and-media/article/ai-and-memory/BB2E4B113B826133E1B6C8DB6BACD192>

Lissovsky, M. (2014). *O que fazem as fotografias quando não estamos olhando para elas?* Mauad Editora.

Lissovsky, M. (2024). *A fotografia e seus duplos*. IDEA - Acaso Cultural.

Mavropoulou, M. (2023). *Montagem de imagens de Imagined Images* [Imagem]. <https://www.mariamavropoulou.com/imagined-images>

Mavropoulou, M. (2023). *Reprodução da fotografia tomada como exemplo por Maria Mavropoulou* [Imagem]. <https://www.mariamavropoulou.com/imagined-images>

Mavropoulou, M. (2023). *Detalhe mostrando os rostos borrados em imagem da série Imagined Images* [Imagem]. <https://www.mariamavropoulou.com/imagined-images>

Mavropoulou, M. (2023, 29 de julho). *Imagined Images* [Entrevista concedida a AUTOR].

Salvaggio, E. (2023). How to read an AI image: Toward a media studies methodology for the analysis of synthetic images. *IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft*, 37(19), 83–99. <https://image-journal.de/category/ausgaben/image-37-2023/>

Schröter, J. (2023). The AI image, the dream, and the statistical unconscious. *IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft*, 37(19), 112–120. <https://image-journal.de/category/ausgaben/image-37-2023/>

Sontag, S. (2004). *Sobre fotografia*. Companhia das Letras.

Velasco, N. (2011). Fotografia de família e memória: Deslocamentos da arte contemporânea. *Discursos Fotográficos*, 7(11), 137–155.

Warnock, M. (1994). Memory: The triumph over time. *MLN*, 109(5), 938–950.

VULVA ART E MÉDIA-ARTE DIGITAL: RELATO DE UMA TRILOGIA AUTORAL CIBERFEMINISTA

Juliana Wexel

CIAC - Centro de Investigação em Artes e Comunicação

Resumo: O artigo se concentra no relato de criação autoral de uma trilogia de artefactos computacionais pós-digitais que articulam uma prática artística especulativa e ciberfeminista entre a *vulva art* e a média-arte digital. A *vulva art* é um movimento artístico centrado na genitália feminina como objeto de representação visual, performativa, literária e linguística e que produz discursos estéticos vulvartivistas de desconstrução de temas-tabu sobre sexualidade, anatomia vulvar, prazer, orgasmo, masturbação e menstruação. A média-arte digital é considerada um campo que se utiliza de tecnologias eletrônicas, computacionais, digitais e de telecomunicação para criações artísticas. O primeiro dos artefactos é *ivagination* (2020), instalação de arte computacional interativo-imersiva controlada por microprocessador, sensores e atuadores na modalidade site-specific, em Lisboa, Portugal. O segundo é *Make me up!* (2021), projeto colaborativo de curadoria digital e modelagem de filtros de reconhecimento facial em realidade aumentada para o *Instagram*, em *collab* com o projeto de *street art* @Vulvabell. Por fim, *ARETUSA hydro_VOX* (2023/2024), reinterpretção feminista do mito greco-romano da ninfa Aretusa que associa videoarte à *AI Art* em videoanimações generativas 3D via plataforma Stable Diffusion, desenvolvida entre Itália e Portugal.

Palavras-chave: arte feminista, artefactos digitais, média-arte digital, vulva art, vulvartivismo

Abstract: The article focuses on the authorial creation of a trilogy of post-digital computer artifacts that articulate a speculative and cyber-feminist artistic practice between vulva art and digital media art. *Vulva art* is an artistic movement centered on the female genitalia as an object of visual, performative, literary, and linguistic representation and produces vulvartivist aesthetic discourses of deconstruction of taboo themes about sexuality, vulvar anatomy, pleasure, orgasm, masturbation, and menstruation. Digital media art is considered a field that uses electronic, computer, digital, and telecommunication technologies for artistic creations. The first artifact is *ivagination* (2020), a site-specific interactive-immersive computer art installation controlled by microprocessors, sensors, and actuators, in Lisbon, Portugal. The second is *Make Me Up!* (2021), a collaborative project of digital curation and modeling of facial recognition filters in augmented reality for *Instagram*, in collaboration with the street art project @Vulvabell. And lastly, *ARETUSA hydro_VOX* (2023/2024), a feminist reinterpretation of the Greco-Roman myth of the nymph Aretusa that combines video art with *AI Art* in 3D generative video animations via the *Stable Diffusion* platform, developed between Italy and Portugal.

Keywords: *digital artifacts, digital media-art, feminist art, vulva art, vulvartivism*

1. INTRODUÇÃO

A *vulva art* tem sua origem no cerne da arte feminista. A profusão de criações centradas na genitália feminina como objeto de representação artística se inicia, efetivamente, no âmago da segunda onda feminista (1960 - 1980). No contexto da Revolução Sexual e da ascensão dos estudos de gênero, a vulva começa a ser exposta e representada no trabalho de mulheres artistas nas artes visuais e performativas e, desde então, vêm se proliferando em meio às duas ondas feministas sucessivas. Nas últimas três décadas, criações de *vulva art* têm se multiplicado de forma exponencial, especialmente desde o pós-internet. Artistas criam representações visuais, imagéticas e performativas da genitália feminina com o intuito de transgredir temáticas-tabu sobre sexualidade, erotismo, noções estéticas patriarcais, bem como produzir novas subjetividades femininas e não-binárias nas artes, nos média e na cultura (Wexel & Mendes da Silva, 2021). O movimento *vulva art* dá origem ao vulvartivismo, categoria de arte insurgente e engajada, que celebra temas como a diversidade vulvar.

A média-arte digital é vinculada à corrente *vulva art* em duas intrínsecas instâncias: na produção técnica das obras e na proliferação do movimento. Esta interrelação ocorre desde os anos 1990, com o acesso à internet a público, a ascensão dos novos mídia e das tecnologias digitais. A média-arte digital está ligada à produção de obras centradas na genitália feminina desde a gênese do ciberfeminismo, circunscrito à terceira onda feminista, antecessora da quarta e atual onda, e precursora do feminismo digital 2.0. Artistas ciberfeministas foram pioneiras em associar arte, ciência, tecnologia e internet.

2. VULVA É PRÁXIS

A trilogia ciberfeminista *ivagination* (I), *Make me up!* (II) e *ARETUSA hydro_VOX* (III) associa *vulva art* à média-arte digital. Os projetos autorais se inserem no campo das práticas de investigação científica com base em artefatos artístico-tecnológicos pós-digitais

(Alexenberg, 2011), desenvolvidos durante o Doutoramento em Média-Arte Digital (DMAD) da Universidade do Algarve e Universidade Aberta de Lisboa, em Portugal. A metodologia desta investigação feminista baseada na prática em média-arte digital associa procedimentos da autoetnografia (Foster, 1996) desde uma perspectiva epistemológica do feminismo especulativo, sob o amplo espectro da pesquisa baseada na prática (*Practice-Based Research*) (Candy & Edmonds, 2018), operacionalizados através da a/r/cografia (Veiga, 2019).

2.1 Vulva é Arte Computacional: *ivagination* (2020) | Lisboa, Portugal

Ivagination (2020) é uma instalação de arte visual-computacional desenvolvida durante as disciplinas “Projeto de Arte Computacional” e “Intervenção Artística e Interculturalidade” do DMAD e integrou a exposição online *Re>>connecting* do evento ONLINE 2020, que ocorreu entre os dias 20 e 24 de julho de 2020. *Re>>connecting* foi curada de forma coletiva por mim e por oito colegas que desenvolveram artefactos computacionais desde o Brasil, Portugal, Moçambique, Indonésia e China ao longo do primeiro semestre de 2020.

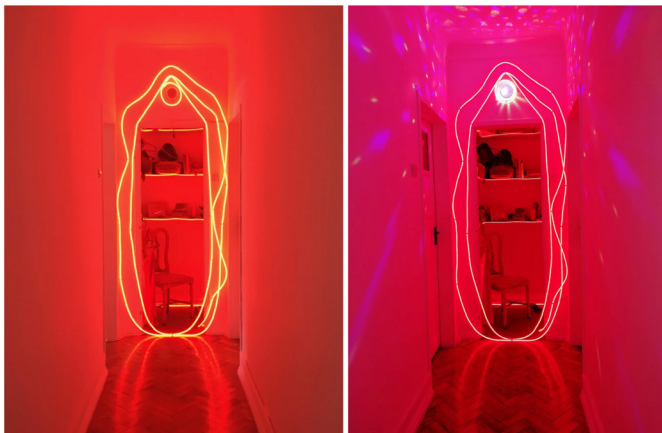


Figura 1. *Ivagination* (2020). Fotos: Juli Wexel

Em *ivagination*, propuz a representação visual de uma vulva monumental no intuito de contribuir para a ruptura de temas-tabu quanto ao erotismo, ao prazer sexual, à estimulação clitoriana e à menstruação. O artefato é interativo em função da tecnologia de microprocessamento do Arduino, programado via plataforma computacional Processing, que controla a operação dos sensores de movimento e proximidade acionados de acordo com a movimentação do público. A instalação foi realizada na modalidade *site-specific* na minha residência provisória em Lisboa.

As representações artísticas explícitas da genitália feminina são frequentemente associadas à obscenidade, mas também são recorrentes em mitos da criação em sociedades primitivas patriarcais e culturas primordiais. O enredo geral destes mitos denota o medo do contato com a potência da sexualidade feminina ou a tentativa de controle sobre a mesma através da *vagina dentata motif* (Ross, 2021). Desejei confrontar o imaginário dos tabus sobre o órgão sexual feminino que derivam de tais mitologias, ainda presentes da oralidade de culturas como os Māori, na Nova Zelândia.

O título *ivagination* é um evidente trocadilho com a palavra “imaginação” em inglês, *imagination*. Nesse sentido, quis proporcionar uma experiência estética e imersiva onde fosse viável interagir com um artefacto computacional de modo a expandir a imaginação: que fosse uma vulva monumental e superexposta, a exemplo das deusas arcaicas, e que seu interior não fosse obscuro como nos mitos, mas iluminado, atrativo e desejável. Onde fosse possível atravessá-la, já que a entrada da sua vagina não dispõe de “dentes”, visto que é a representação da minha própria vulva estilizada. Ao transformar parte da minha casa em uma vulva hiperbólica, desejei proporcionar um lugar de imersão, apropriação, fruição, empoderamento, celebração: um espaço interativo em que o público pudesse entrar em conexão com sua própria subjetividade acerca do objeto-genitália; que pudesse reconhecer constructos culturais, preconceitos, tabus inconscientes através do contato com uma representação agigantada da genitália feminina em um contexto

artístico. Que pudesse, ainda, acessar um novo campo de representação vulvar desde um espaço sensorial-erótico não-pornográfico e adentrar no universo da “ivaginação” (Wexel & Tavares, 2020).

A casa, um corpo arquitetônico *per se*, adquiriu uma nova dimensão denotativa corpórea através do uso do *hall* de entrada, corredor, porta e interior da despensa. Cada elemento arquitetônico do ambiente doméstico teve sua conotação, função e estética alterados: o estreito corredor que interliga os quartos da residência cumpriu o papel de corpo e a porta da despensa, ao fundo do mesmo corredor, recebeu a representação da vulva e da entrada da vagina. A vulva é representada pela escultura luminosa formada por duas sequências de luzes *neon led* vermelhas paralelas, análogas aos lábios vulvares internos e externos, afixadas na parede e na porta frontal do corredor. Uma das sequências de luzes que contorna a mesma porta representa a abertura da vagina e dá acesso ao meu interior uterino simbólico (não-anatômico), constituído por outras luzes e objetos pessoais também vermelhos (Figura 1). O clitóris é simbolizado por um projetor de luz estroboscópica e foi instalado na parede superior da mesma porta. A iluminação multicolorida do projetor também evoca as *pride flags* LGBTQIA+ e a temática da diversidade sexual. (Wexel & Tavares, 2021).

2.2 Vulva é Transmídia: *Make Me Up!* (2021) & collab com Vulvabell (i)

Make Me Up! (2021) é um projeto de arte feminista em mídia-arte digital que dá seguimento à *practice-based research* iniciada na criação do primeiro artefato *ivagination*. É um projeto centrado no ativismo voltado ao feminismo digital nas redes e dá destaque à criação de outras artistas feministas. *Make Me Up!* propõe uma experiência estética que se insere no âmbito da identidade digital, coletiva e interseccional da quarta onda feminista (Perez & Ricoldi, 2023). Resulta de um processo de etnografia digital que culmina em curadoria digital (Pitol, 2020), e criação transmídia que origina o método

autoral *CyberPerformanCity* (Wexel & Tavares, 2023). A tecnologia digital da realidade aumentada (AR) é aplicada no artefato para potenciar discursos estéticos de intervenções de *street art* realizadas por mulheres artistas. A partir do conceito de remix (Navas, 2022), as obras são modeladas em filtros digitais pelo programa SPARK AR e disponibilizadas de forma virtual aos usuários no Instagram pelo perfil @makemeup.artproject (Wexel & Tavares, 2022).

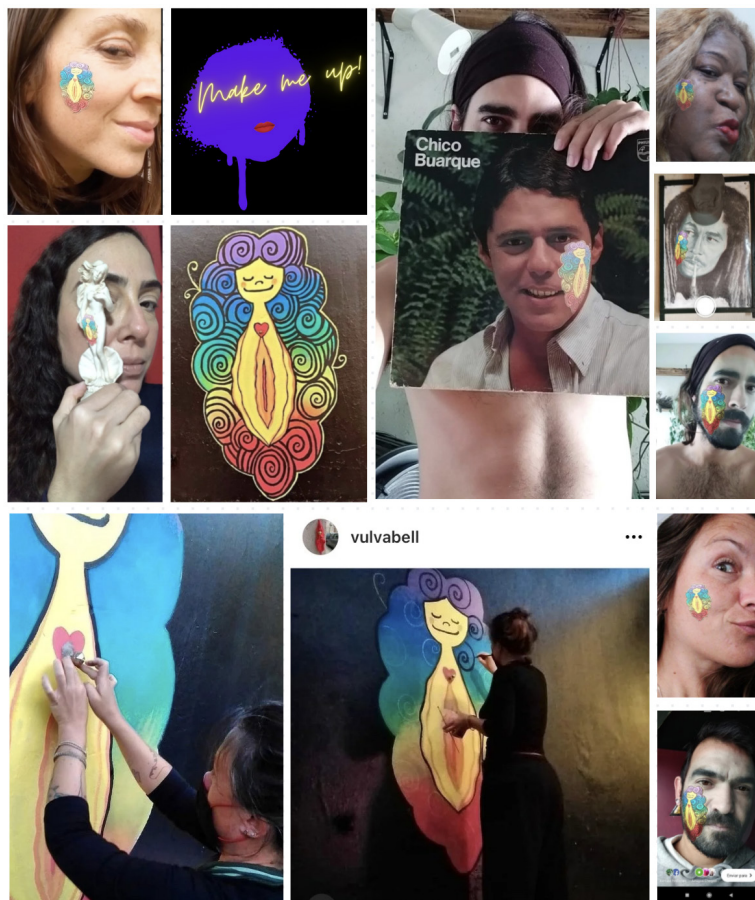


Figura 2. VulvaBell (i) e Make Me Up!

Um dos meus objetivos com *Make Me Up!* era explorar potenciais de média-arte digital em criações que não fossem originalmente de minha autoria e realizar a colaboração com outra artista do movimento *vulva art* de forma concomitante. O intuito era transmediar a obra original de *street art* para um filtro no ciberespaço, agregar uma dimensão performativa digital e, assim, potenciar seu discurso estético (Figura 2). Uma colaboração foi realizada junto ao projeto VulvaBell (i) (@vulvabell), desenvolvido pela artista plástica brasileira Carine Panigaz, em Lisboa, desde 2017. VulvaBell (i) promove de forma lúdica o autoconhecimento corporal em prol da estimulação clitoriana através do *slogan ring your bell* (“toque seu sino”). O vulvativismo do projeto se dá por meio da estetização de miniesculturais vulvares, grafites e desenhos da anatomia do clitóris em *paste up* afixados em espaços públicos de dezenas de países da América Latina e Europa (Wexel & Mendes da Silva, 2021). Nas palavras de sua autora, VulvaBell (i) é um projeto de arte urbana centrado em “colar vulvas pelos muros do mundo e as paredes e muros das ruas oferecem um espaço de exibição democrático, pois são de livre acesso a todos os transeuntes” (Panigaz, 2022, p. 3). Assim como inúmeros outros projetos semelhantes que dão enfoque à questão do conhecimento da anatomia vulvar e do clitóris, o sino de VulvaBell (i) é uma analogia direta à masturbação e ao orgasmo clitoriano. As mini-esculturas de VulvaBell (i) são interativas e o clitóris é representado por um guizo, elemento que instiga os fruidores a estimularem o órgão sexual simbólico.

A ideia central do projeto é “chamar a atenção à sexualidade feminina, ao autoconhecimento e ao prazer sexual, que há séculos é reprimido, através da ‘descoberta’ da vulva, do clitóris e dos orgasmos múltiplos que ele pode proporcionar quando é tocado” (Panigaz, 2022, p. 3). A artista convoca espectadores e transeuntes a perceberem variadas representações da anatomia genital e a conhecerem a anatomia do clitóris. Para o projeto do artefato artístico *Make Me Up!*, foram utilizadas quatro imagens inseridas no circuito de arte de rua em Lisboa, Portugal. Duas referentes ao formato da vulva: a primeira, em que a genitália é personificada, e a segunda, alusiva ao mito da

Vagina Dentada, além de duas figuras em *paste up* - uma amarela e outra azul - em que a anatomia do clitóris é também personagem.

2.3 Vulva é AI Art: *meta_SQUIRT* em *ARETUSA hydro_VOX* (2023/2024)

A videoarte *ARETUSA hydro_VOX* (2024) é o último artefacto da sequência autoral de arte ciberfeminista voltada à *vulva art* e ao vulvar-tivismo. Sua narrativa audiovisual é resultado de uma interpretação feminista inspirada no mito da ninfa grega Aretusa descrito na literatura greco-latina através de obras como o livro V de Metamorfoses de Ovídio (Wexel & Tavares, 2023). Na versão do poeta romano, Aretusa narra em primeira pessoa o motivo pelo qual fora transformada na milenar fonte de água doce na ilha de Ortigia, por intervenção da deusa da caça Diana-Ártemis (deusa ex-machina) durante perseguição sofrida pelo filho de Oceano (Bessone, 2022). Tratado por cânones literários e pela cultura popular como uma história de rendição da ninfa Aretusa à paixão do deus do rio Alfeo, em *ARETUSA hydro_VOX* o mito é denunciado como tentativa de violação. Versa sobre a violência simbólica masculina perpetrada também na ficção da literatura canônica desde a antiguidade clássica (Bourdieu, 2002). *ARETUSA hydro_VOX* realiza uma leitura autoficcional do mito reinterpretada em três movimentos.

O fragmento *meta_SQUIRT* é o terceiro movimento da narrativa, composto por uma série de videoanimações generativas 3D criadas por inteligência artificial (IA) através da plataforma *online* Stable Diffusion (Karaarslan & Aydin, 2024). O conceito de *meta_SQUIRT* é centrado no prazer e no gozo como instrumentos de subversão e resistência à violência do patriarcado.

Neste movimento, me interessei em explorar a metacriatividade na relação entre criação humana, alteridade digital da inteligência artificial (IA) (Manovich & Arielli, 2024) e *machine learning* (Navas, 2022). O intuito foi me valer das habilidades da *Artificial Intelligence Art (AI Art)*, a forma de arte digital criada ou aprimorada com ferramentas e estética

da inteligência artificial (Hageback & Hedblom, 2021), para exponenciar discursos em *vulva art*. A construção da narrativa das videoanimações 3D de *ARETUSA hydro_VOX* foi realizada com base em elementos nativos da Fonte Aretusa, como a fauna, a flora e água doce, em analogia à anatomia da vulva, do clitóris e ao *squirting* (Figura 3). Envolveu, também, a utilização secundária de elementos como o mar Mediterrâneo, a arquitetura e outros ícones culturais sicilianos, como a cerâmica siracusana (Accaputo, 2019). As animações 3D de *meta_SQUIRT* foram inspiradas da estética *neon* de *ivagination* (2020) e na estética *cyberpunk* de origem do ciberfeminismo.

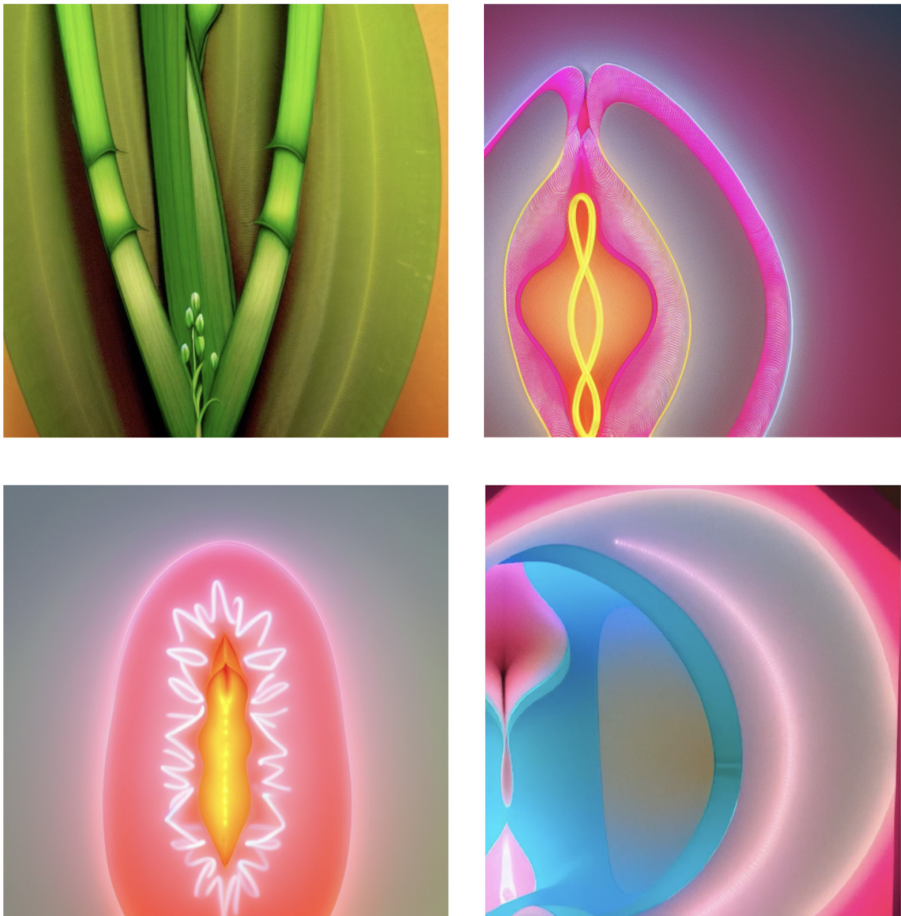


Figura 3 Videoanimações generativas 3D de *meta_SQUIRT*, via *Stable Diffusion*

3. CONSIDERAÇÕES

Ao se utilizar a vulva e o clitóris como objetos de representação artística e inserir a *vulva art* no âmbito da *AI Art*, o maior desafio na produção de *meta_SQUIRT* em *ARETUSA hydro_VOX* foi colaborar com a inteligência artificial no intuito de gerar uma iconografia vulvar anatômica de maneira não-pornográfica. Em *Make Me Up!*, a colaboração realizada com outra artista do movimento *vulva art* teve o objetivo de potenciar discursos estéticos vulvartivistas na *street art* baseados no feminismo digital. Na mesma medida, cooperar com novas representações da vulva no ciberespaço, associando aspectos técnicos e estéticos à média-arte digital. O conceito e a experimentação de *ivagination*, obra que deflagra a trilogia autoral ciberfeminista em *vulva art*, também podem ser verificados no *short doc ivagination* (2020), audiovisual que comunica, de modo sistematizado e ilustrativo, a função vulvartivista da instalação de média-arte digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Accaputo, C. (2019). *La storia di Siracusa: Dalla preistoria ai giorni nostri*. Community Book. La Storia D'Italia.

Alexenberg, M. (2011). *The Future of Art in a Postdigital Age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness*. Intellect Books.

Bessone, F. (2022). Autofiction al femminile. Arte di raccontare ed effetti di genere in Ovidio. In *The Gendered 'I' in Ancient Literature: Modelling Gender in First-Person Discourse*. Edited by Lisa Cordes and Therese Fuhrer, 307-328. De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110795257-015>.

Bourdieu, P. (2002). *A dominação masculina*. Bertrand Brasil.

Candy, L., & Edmonds, E. A. (2018). *Practice-Based Research in the Creative Arts: Foundations and Futures from the Front Line*. Leonardo, Volume 51, Issue 1, February, pp 63-69.

Foster, H. (1996). The artist as ethnographer. In *The return of the real*. The MIT Press.

Hageback, N., & Hedblom, D. (2021). *AI for Arts* (1st ed.). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781003195009>.

Karaarslan, E., & Aydin, Ö. (2024). *Generate Impressive Videos with Text Instructions: A Review of OpenAI Sora, Stable Diffusion, Lumiere and Comparable Models*. 10.36227/techrxiv.170862194.43871446/v1.

Manovich, L., & Arielli, E. (2024). *Artificial aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media*. <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>.

Navas, E. (2022). *The Rise of Metacreativity: AI Aesthetics After Remix*. 10.4324/9781003164401.

Panigaz, C. (2022). A vulva na arte: contributos de mulheres artistas para a afirmação das sexualidades e subjetividades femininas. [Dissertação de Mestrado]. Universidade Nova de Lisboa.

Perez, O. C., & Ricoldi, A.M. (2023) A quarta onda feminista no Brasil. *Revista Estudos Feministas*. <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/83260/54749>.

Pitol, A. (2020). Curadoria digital: uma aproximação conceitual das artes. In *Arte_Design_Tecnologia* [recurso eletrônico] / (org.) Mônica Tavares, Juliana Henno, André Pitól. ECA-USP, São Paulo. ISBN 978-65-990224-2-5. <https://www.researchgate.net/publication/341380628>.

Ross, S. (2021). A cultural phenomenon: The vagina dentata motif - post scriptum. Review of current discussions with a look back at a contribution from 1994. *Academia Letters*, Article 3509. <https://doi.org/10.20935/AL3509>.

Veiga, P. A. (2019). A/r/cography, Art, Research and Communication. In *ARTECH 2019, Proceedings of the 9th International Conference on Digital and Interactive Arts*, Braga, Portugal. ACM. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3359852.3359859>.

Wexel, J., & Tavares, M. (2020). Curadoria em Média-Arte Digital: Relato sobre ivagination, uma des-instalação interativa em tempos de distanciamento social. In B. Mendes da Silva (Ed.) *Proceedings of 2nd International Conference on Transdisciplinary Studies. Arts, Technology and Society, ARTeFACTo2020*. (pp. 166-170). https://ciac.pt/wp-content/uploads/2020/11/ARTeFACTo2020_BookOfProceedingsWeb.pdf.

Wexel, J., & Mendes da Silva, B. (2021). *Vulva Art, Arte Urbana e Média-Arte Digital: Reflexões sobre a estetização da vulva e os discursos estéticos no espaço público – Género y sus conferencias en el siglo XXI*, CUICID 2021, Madrid, Espanha. ISBN 978-84-09-31464-5.

Wexel, J., & Tavares, M. (2021). Des-instalação interativa *ivagination* e seus fluxos: uma criação autoginográfica em site-specific em tempos de distanciamento social planetário. In S. Dias, C. Rodrigues, K. Souza e L. Bellini (Eds.) *ClimaCom, Coexistências e cocriações* [online], ano 8, n. 20. abril. <http://climacom.mudancasclimaticas.net.br/des-instalacao-interativa/>.

Wexel, J., & Tavares, M. (2022). Street Art, Intersectional Feminism and Digital Media-art: Report on the cyberperformative artefact “Make me up!”, In Andrade, P. & Martins, M. D. (Eds.). (2022). *Handbook of Research on Urban Tourism, Viral Society, and the Impact of the COVID-19 Pandemic*. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-3369-0>.

Wexel, J., & Tavares, M. (2023). Performing the city from cyberspace: CyberPerformanCity. In: Repository. 49 Methods and Assignments for Writing Urban Places. Bernal, D. Milian; Moura, C. Machado e Moura; Restrepo, E.; Niculae, L. (eds.). EU COST Action, nai010 publishers: Rotterdam, Netherlands.

Wexel, J., Silva, B. M., & Tavares, M. (2023). Aesthetic Reflections on Artificial Intelligence in Video Art: Report on the Creation of the Cyberperformance Aretusa Vox. The 10th International Conference on Arts and Humanities, ICOAH 2023. Book of Abstracts, Bangkok, Thailand. ISBN: 978-624-5746-43-9.

Wexel, J., & Tavares, M. (2023). Performing the city from cyberspace: CyberPerformanCity. In: Repository. 49 Methods and Assignments for Writing Urban Places. Bernal, D. Milian; Moura, C. Machado e Moura; Restrepo, E.; Niculae, L. (eds.). EU COST Action, nai010 publishers: Rotterdam, Netherlands.

Wexel, J. (2024). ARETUSA hydro_VOX. [Vídeo]. Itália/Portugal: 28º Festival de Cinema AVANCA. Vimeo. 2024. <https://vimeo.com/manage/videos/947875282>.

Wexel, J. (2023). Aretusa Vox. [Vídeo]. Itália/Portugal: Symposium CyPet. Youtube https://www.youtube.com/watch?v=5ls_Q8yMObg&t=2s.

[Wexel, J. (2021). Video-Performance *Make me up!* [Vídeo]. Instagram. https://www.instagram.com/tv/CVAOiyPKRqE/?utm_medium=copy_link

Wexel, J.; Mello, F.T.; Franco, M. (2020) *ivagination*. [Vídeo]. Plata o Plomo Duo, Lisboa. Vimeo. <https://vimeo.com/441350020>.

POÉTICAS TRANSCULTURAIS NO SUL GLOBAL

Andréia Machado Oliveira

University of the Witwatersrand

UFSM - Universidade Federal de Santa Maria

Camila dos Santos

Ingra Oliveira Ribeiro Schmitt

Matheus Moreno dos Santos Camargo

UFSM - Universidade Federal de Santa Maria

Renzo Filinich Orozco

Origins Centre, Wits University, Joanesburgo / África do Sul

Resumo: O presente capítulo aborda a potência das redes de colaboração artística e de pesquisa no âmbito do Sul Global, com exemplos de projetos de Arte, Ciência e Tecnologia desenvolvidos entre artistas pesquisadores e discentes da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM/Brasil), da Durban University of Technology (DUT/África do Sul) e da University of Wiatwatersrand (África do Sul). Tais projetos são realizados de maneira coletiva, a partir do Laboratório Interdisciplinar Interativo (LabInter/UFSM) e pesquisadores da África do Sul, com o compartilhamento de saberes e conhecimentos de distintas áreas do conhecimento, envolvendo bolsistas de graduação e pós-graduação. As questões investigadas nos projetos são relativas à memória, história, patrimônio e ancestralidade, utilizando-se de diversos métodos e suportes de audiovisual expandido, como as exposições para *fulldome* em cúpulas de planetários. Através de abordagens do passado, reflexões do presente e proeminências futuras, a Arte é mediadora de projeções e possibilidades construídas colaborativamente em grupo. Como exemplos destas poéticas artísticas,

são apresentados os projetos *Monumentos Virtuais* (2018-2019), *ContraMonumentos* (2020-2022), *CosmicAncestry* (2023-2024) e *Quantum Echoes of Humanity* (2024), os quais são estimulados por problemas suscitados por filósofos como Gilbert Simondon e Yuk Hui a respeito da cultura técnica, tecnodiversidade e Antropoceno.

Palavras-chave: Arte, Tecnologia, Transculturalidade, Colaboração.

Abstract: This chapter addresses the strength of artistic collaboration and research under the scope of Global South, with examples of Art, Science and Technology projects developed between researcher artists and students from the Federal University of Santa Maria (UFSM/ Brasil), the Durban University of Technology (DUT/ South Africa) and the University of Wiatersrand (South Africa). These projects are realized collectively, being developed by the Interactive Interdisciplinary Laboratory (LabInter/ UFSM) and different South African researches, with the sharing of knowledge and expertise from different areas of knowledge, counting with scholarship holder's from graduation and postgraduation. The investigated matters in the projects are related to memory, history, heritage and ancestry, utilizing diverse methods and means of expanded audiovisual media, such as fulldome exhibitions in planetarium domes. Through past approaches, present reflections and future prominences, art is the mediator of collaborative and group build projections and possibilities. As examples of these artistic poetics, the projects *Monumentos Virtuais* (2018-2019), *ContraMonumentos* (2020-2022), *CosmicAncestry* (2023-2024) e *Quantum Echoes of Humanity* (2024) are presented. Those are all stimulated by problems evoked by philosophers such as Gilbert Simondon and Yuk Hui regarding technical culture, technodiversity and Anthropocene.

Keywords: Art, Technology, Transculturality, Collaboration.

1. ARTE E COLABORAÇÃO TRANCULTURAL NO SUL GLOBAL

O Laboratório Interdisciplinar Interativo – LabInter, da Universidade Federal de Santa Maria – UFSM, é um espaço de pesquisa coordenado pela Prof^a. Dr^a. Andréia Machado Oliveira, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFSM, contando com a participação dos membros do Grupo de Pesquisa e Criação em Interatividade, Arte e Tecnologia – GPC.InterArtec/CNPq. O LabInter tem como uma de suas principais metodologias de trabalho interdisciplinar a colaboração, na qual discentes de graduação, pós-graduação e docentes de variadas áreas do conhecimento envolvem-se em projetos de autoria coletiva e compartilhada. Nesta perspectiva, exercita-se constantemente o fortalecimento de parcerias com diversos grupos de pesquisa nacionais e internacionais de Arte e Tecnologia, em especial, no âmbito Sul Global.

Esta parceria Sul Global, que conecta o Brasil à África do Sul, tem seu início através dos projetos *Monumentos Virtuais* (2018-2019) e *ContraMonumentos* (2020-2022), que são iniciativas transnacionais e transculturais em Arte, Ciência e Tecnologia. Ambos os projetos¹ aconteceram entre os anos de 2018 e 2022, ou seja, antes e durante a deflagração da pandemia de COVID-19, o que possibilitou o improviso, a busca por diferentes formas de criação e apresentação, e o desdobramento das poéticas desenvolvidas, de acordo com o que se deslindava na história daquele presente.

Dando prosseguimento às parcerias transdisciplinares, interculturais e transnacionais entre o LabInter e colaboradores do Sul global, amplia-se esta rede colaborativa através da parceria com a School of Digital Artes da Wits University. Nasce assim os projetos *CosmicAncestry* (2023-2024)² e *Quantum Echoes of Humanity* (2024-

1 Realizadas entre o LabInter e o #IR, da Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará, Brasil, com o Interdisciplinary Lab da Durban University of Technology (DUT), Durban, África do Sul.

2 Parceria entre o LabInter-UFSM, a Universidade Federal da Bahia - UFBA (Salvador, Brasil), a Durban University of Technology - DUT (Durban, África do Sul) e a University of Witwatersrand (Johannesburg, África do Sul).

2025), cujo enfoque está sobre a ancestralidade cósmica. *Quantum Echoes of Humanity* trata-se de uma instalação interativa com Inteligência Artificial e projeção.

2. MONUMENTOS VIRTUAIS (2018-2019)

*Monumentos Virtuais*³ iniciou-se com encontros que foram possíveis através de videoconferências entre os membros envolvidos do Brasil e da África do Sul, que tomaram como primeiro direcionamento criativo a coleta de registros em áudio e vídeo do cotidiano das cidades brasileiras de Santa Maria (RS) e Fortaleza (CE), e da cidade sul-africana de Durban. Esta escolha foi definida a partir da problematização das noções de memória, monumento e virtualidade, confrontando narrativas oficiais em detrimento da efemeridade e da vida diária, com suas devidas particularidades e globalidades (Oliveira et al., 2021).

Na perspectiva de *Monumentos Virtuais*, o virtual existe em potência, esperando para ser atualizado – virtual do latim: potência, força; na escolástica: o que existe em potência e não ainda em ato. O atual ocorre como uma resposta ao que é aberto pelo virtual. Ou seja, as potencialidades dizem respeito à realidade virtual, não há oposição entre o real e o virtual, mas sim entre o virtual e o atual, em uma perspectiva deleuziana. O real não se limita ao que é atualizado, ao que se conhece, isto é, o real é uma potência virtual que se acessa de diferentes formas, com diferentes atualizações.

Gilles Deleuze (1988) propõe uma filosofia da diferença baseada em uma teoria das multiplicidades, que implica elementos atuais e virtuais. O processo de virtualização passa do ato ao problema, ao

3 *Monumentos Virtuais* (2018-2019). Audiovisual colaborativo (4:30 minutos de duração), apresentado no formato de vídeoarte para full dome e em vídeo mapping. As equipes de desenvolvimento desse trabalho, foram: do LabInter (UFSM/Brasil): Andreia Machado Oliveira, Barbara Almeida, Camila Santos, Calixto Bento, Evaristo do Nascimento, Fabio Almeida, Jonas Louzada, Jonathan Ferreira, Luiz Augusto Alvim, Matheus Moreno Camargo, Natália Faria, Vanessa Fredrich e William Sena Santana; do #IR (UFC/Brasil): Milena Szafir; e do Interdisciplinary Lab (DUT/África do Sul): Luyanda Zindela, Niresh Singh e Tasneem Seedat. Mais informações disponíveis em: <https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/projetos/monumentos-virtuais>.

acontecimento que o instaurou. Apresenta-se como o movimento mesmo do devir outro, e a atualização realiza o movimento contrário, emerge do plano de intensidade dos devires, dando uma forma possível para aquele momento (Oliveira, 2010).

A edição das imagens e áudios do projeto, por sua vez, foi o elemento de união e transversão audiovisual, com a inserção de outros componentes, tais como: linhas, anamorfismos, sons e músicas visuais, nos cruzamentos e fricções entre os materiais de três cidades (Santa Maria, Ceará e Durban), interligando Brasil e África do Sul. A projeção de *Monumentos Virtuais*, sobretudo por experimentar diferentes formatos, ampliou os suportes projetivos para além dos mais comumente difundidos, dialogando com as estruturas arquitetônicas dos locais de projeção e passando por constantes testes em diferentes ambientes e simulações virtuais de domos e cúpulas.

O desenho sonoro foi realizado para o espaço imersivo de planetário, utilizando uma DAW (*Digital Audio Workstation*) e o mote da proposta foi o de explorar, com ferramentas de espacialização do som, através de sintetizadores e diversas gravações de áudio das cidades e de narrações em variadas línguas e dialetos, a composição da trilha sonora, com uma abordagem híbrida e dinâmica. A criação de um campo sonoro que ampliasse o senso de imersão (por meio do *software Ambisonic*), pois os áudios foram manipulados não só quanto às suas características tímbricas, mas também quanto às suas qualidades espaciais, buscou permitir que o espectador percebesse a localização das fontes sonoras no ambiente de exibição.

A princípio, a poética de *Monumentos Virtuais* (Figura 1) foi desenvolvida para projeção em cúpula *fulldome*⁴, cujo apoio do Planetário da UFSM foi fundamental e, à medida que foi sendo exibida

4 Tecnologia de projeção de vídeo para arquiteturas em domo ou cúpula, como de planetários. O domo é uma geometria hemisférica, onde o público se conecta de modo imersivo com a imagem, pois sua superfície côncava é capaz de ligar corpo e ambiente, indo além dos fatores psicoestéticos. A cúpula é um excelente suporte para projeção de imagens e possui uma acústica que permite experiências imersivas e a sensação de um espaço infinito ao redor.

em diferentes espaços, desdobrou-se para a exibição em tela panorâmica 360° e *videomapping*⁵. Inclusive, fragmentando-se em janelas *online* de imagens, sons, músicas e ruídos à época da pandemia de COVID-19, em decorrência do distanciamento de contato físico.

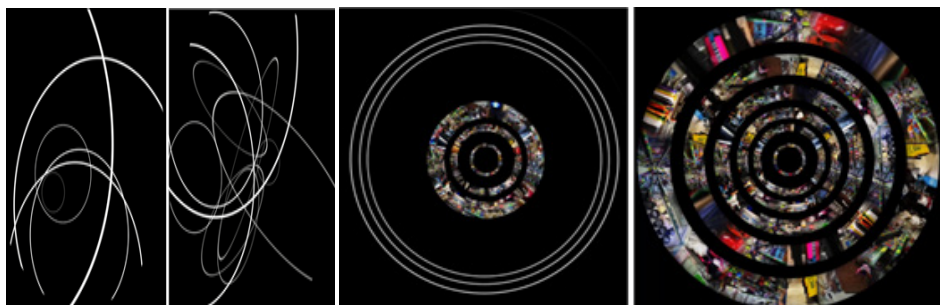


Figura 1

LabInter. *Monumentos Virtuais*. Frames digitais da proposta audiovisual no formato *full-dome*. Resolução:1480x1480 pixels. 2019. Fonte: LabInter (2019).

Com o foco sobre os monumentos, entendemos, com referência em Marschall (2009), que estes são instituições públicas dotadas de narrativas seletivas associadas a grupos que almejam receber visibilidade, autoridade e legitimidade:

Mas também são locais de contestação onde, talvez, diferenças antes invisíveis possam se tornar evidentes. São *loci* da contemplação privada e do luto, bem como de rituais públicos de comemoração e performances encenadas de prestar homenagem, portanto (em teoria) servindo como locais da transmissão transgeracional de memórias valorizadas (Marschall, 2009, p. 2).

Monumentos Virtuais (Figura 2) esteve presente no evento DIGIFEST (2019), na Durban University of Technology (DUT), em Durban, África do Sul – nesse caso, o projeto experimentou, pela

5 Ou mapeamento de vídeo. Projeção de vídeo em objetos e superfícies regulares ou irregulares, tais como fachadas de casas e edifícios.

primeira vez, a adaptação da projeção para uma tela panorâmica em 360° (trezentos e sessenta graus), com ampla participação do público. E, ainda, com o evento *Campus Open Mapping V.1* (2019), no qual a projeção foi adaptada para *videomapping*, na fachada da Biblioteca Central da UFSM. Também foi exibido como projeção em cúpula de planetários do Brasil e no exterior, em *EFEMERA Imagem – Exibição Internacional Audiovisual FullDome* (2019). Participou do evento *Conciertos de Música Visual en FullDome – UVM* (2019), realizado no Planetário Galileo Galilei, no âmbito do *Festival Noviembre Electrónico*, em Buenos Aires, Argentina.



Figura 2

LabInter, *Monumentos Virtuais. DIGIFEST, Campus Open Mapping, UVM e EFEMERA Imagem – Exibição AudioVisual FullDome* (2019). Fonte: Luyanda Zindela, LabInter, CEIART/UNTREF (2019)

3. CONTRAMONUMENTOS (2020-2022)

A pandemia de COVID-19 trouxe mais perguntas para a dinâmica dos projetos colaborativos do LabInter. Nesse contexto, *ContraMonumentos*⁶ emergiu do cenário de adensamento das relações mediadas pelo *online*, como uma ideia de contra-movimento às dinâmicas colocadas sobre a natureza e os conceitos hegemônicos e verticalizados de memória e monumento na contemporaneidade.

Em outras palavras, partiu da necessidade de buscar outros discursos e, sobretudo, desdobrar-se, o projeto mesmo, como um contra-monumento compartilhado não somente pela rede de colaboradores e suas cidades originárias, como também pelas incursões em outros espaços de projeção e exposição, inclusive o *online*, via *YouTube*, e eventos que passaram a apresentar suas curadorias de maneira digital na pandemia, como o *DIGIFEST* (2020)⁷(Figura 3). Neste contexto, *ContraMonumentos* foi exibido em *EFEMERA.RV*⁸, como crítica aos monumentos tradicionais e locais de recordação que buscam impor e fixar memórias permanentes, por meio do poder. *ContraMonumentos* também se desenvolve como um território virtual que integra a mostra *AIR – Arte e Ambientes Imersivos e Interativos em Rede*⁹, desenvolvida e realizada de modo remoto na plataforma de realidade virtual e *online* Sansar, visando aproximar e transpor digitalmente outra presença física para ambientes virtuais em rede. Ainda, *ContraMonumentos* (no ano de 2021) foi reapresentado também como performance ao vivo, através da interação de avatares em um novo território construído na plataforma Sansar, para a mostra *DIGIFEST* (2021).

6 Projeto ContraMonumentos. Mais informações disponíveis no Site do LabInter: <https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/projetos/contramonumentos-counter-monuments>.

7 CounterMonuments. 2021. Disponível no site do DIGIFEST: <http://digifest.dut.ac.za/portfolio-item/contra-monumentos-counter-monuments/>.

8 EFEMERA Imagem - Exibição AudioVisual FullDome em Realidade Virtual (2021). Link: <https://atlas.sansar.com/experiences/labinter-4345/efemera>

9 Acesso disponível em: <https://atlas.sansar.com/experiences/labinter21-4436/air-21-arte-trasmisso-o-tecnologia>



Figura 3

LabInter, *ContraMonumentos*. Frame da obra em formato de exibição em realidade virtual no YouTube, e tela de acesso ao território da obra na plataforma online Sansar, 2020.

Nota. Fonte: LabInter (2020, 2021).

Cabe citar, aqui, Peter Anders (1997) a respeito da associação entre o espaço físico, visto que os *pixels* do digital e as redes *online*, como afirma, geram uma espacialidade híbrida de conexão recíproca, o que produz fluxos comunicativos que constantemente se atualizam e se autorregulam, compondo ambientes transmidiáticos de interação comum, contra-monumentos.

Dessa maneira, o espaço híbrido pode ser entendido como a fusão de atualidade e virtualidade, o que pode ser percebido nas imagens presenciadas em projeções imersivas e interativas, onde o evento transforma a arquitetura em fenômeno. Lembrando que, de maneira geral, a arquitetura é um dos elementos associados à edificação de monumentos em suas respectivas culturas. Com a ideia de um contra-monumento, buscou-se outros caminhos que desviassem das estruturas fundamentais do monumento.

Portanto, fechando mais um ciclo entre a produção digital e a materialização da experiência no espaço físico, a obra *ContraMonumentos*¹⁰ pôde finalmente ser apresentada presencialmente para o público no formato *fulldome*, na mostra *Immersphere* (2021)¹¹ no planetário de Brasília, na mostra *Understanding Visual Music - UVM* (2022) no planetário Galileu Galilei, e integrando a programação do festival *DOMO Llenu*¹² (2023) no planetário de Bogotá.

4. COSMICANCESTRY (2023-2024)

*CosmicAncestry*¹³ é um projeto fruto da colaboração artística intercontinental que envolve arte e interculturalidade e procura encontrar similitudes e singularidades através da experiência e da observação de cada integrante do grupo. Esta colaboração

10 *ContraMonumentos*. Video para fulldome, Autoria: Andreia Oliveira, Barbara Almeida, Camila dos Santos, Calixto Bento, Cristiano Figueiró, Fabiane Urquhart, Luiz Augusto Alvim, Matheus Moreno, Milena Szafir, Natália Faria (Brasil), Luyanda Zindela, Niresh Singh e Tasneem Seedat (África do Sul)

11 *Immersphere* (2021). Site: <https://2021.immersphere.com.br/>.

12 *DOMO Llenu - Festival FullDome*. Evento organizado pela Linha Estratégica de Arte, Ciência e Tecnologia (<https://www.idartes.gov.co/es/lineas-estrategicas/arte-ciencia-tecnologia>) do Instituto Distrital das Artes - Idartes (<https://www.idartes.gov.co/es>). Programação em: www.domollenu.gov.co.

13 *CosmicAncestry*. Versão 2023. É uma obra audiovisual que tem 1480x1480 pixels de resolução. Um vídeoarte com 9'50" minutos de duração. Link do vídeo: https://youtu.be/5_rrROnG4tg. Autoria: Matheus Moreno dos Santos Camargo, Andréia Machado Oliveira, Valquiria Navarro, Cristiano Figueiró, Bettina Malcomess, Bruno Yukio, Luyanda Zindela, Ingra Schmitt, Bruno Bitencourt, Thaís Oliveira, Tasneem Seedat e Renzo Filinich.

ocorreu através de diálogos periódicos trocados via videoconferência, com conteúdo compartilhados em um *Drive* virtual coletivo disponível para edição e remixagem, dando importância à diversidade de vozes na formação do discurso artístico no âmbito do contemporâneo (Camargo et al., 2024). O sociólogo Arturo Rodríguez Morató (2023) considera, por sua vez, no livro *Sociology of the Arts in Action: New Perspectives on Creation, Production, and Reception*, que:

Uma característica proeminente das artes na sociedade contemporânea é o seu delineamento complexo e contornos difusos e, portanto, a sua ubiquidade. As artes, seus valores, práticas características e obras de arte - são hoje encontradas em todos os lugares [...] Como se sabe, esta expansão foi produzida pelos sucessivos movimentos de vanguarda, que deram lugar a uma dinâmica pós-moderna que removeu as barreiras entre a cultura erudita e a popular, e as suas palavras e repertórios simbólicos. (Morató, 2023, p. 1).

Com o foco na ancestralidade, percebemos que os afastamentos e aproximações entre abordagens ancestrais definem, em parte, os “territórios” presentes na obra artística, apresentados pela imagem em movimento. O deambular entre territórios, evidente tanto na coleta de motivações quanto na criação em rede, origina uma produção particular, mas também diversa. Subverte, ainda, as fronteiras geográficas e culturais, entrelaça tradições, ancestralidades e questões atuais geradas pelo pensamento artístico. E a colaboração entre artistas pontua o presente e o pensar de questões futuras, vínculos históricos e culturais, sabedorias ancestrais, problemas sociais globais e possíveis proximidades cosmológicas.

Dessa forma, a obra *CosmicAncestry* configura-se, em um primeiro momento, como uma videoarte para ambiente *fulldome*, além de ser seguida por uma performance sonora a propósito de

sua exibição ao vivo. Contudo, pela própria dinâmica de criação do projeto, também se desdobra em outros formatos e suportes, tais como em vídeo 360º para uso com óculos de realidade virtual e em ambientes imersivos interativos no metaverso, valorizando as ações artísticas coletivas em rede.

Os entendimentos, vivências, saberes ancestrais e discussões do grupo sobre o momento atual, com as similaridades e sensações, cada um de seu lugar e com suas tecnologias, acabaram por construir uma relação entre os pontos de vista cotidianos. E, dessa maneira, projetando em um olhar para o céu as distinções entre culturas e continentes, com a seguinte pergunta: o que vejo quando olho para o céu? A resposta, em forma audiovisual, implica em elementos do universo e um olhar para baixo, para raízes, confluências e intersecções, sem perder o foco em resgatar cosmologias ancestrais, contrapontos e aproximações intercontinentais.

A edição do vídeo resultante foi feita a partir de computação generativa, oriunda da combinação dos materiais compartilhados pelo grupo realizador, contrastando o olhar do céu ancestral com a ideia atual de vigilância, ou seja, olhar e ser olhado de volta, através de satélites e formas de tecnologia contemporâneas que muitas vezes invadem a privacidade e nem sempre levam em consideração as vontades individuais. O fazer poético e a organização da narrativa partem de referências elementais, tendo o fogo, água, terra e ar em sua composição. O processo criativo também trouxe como problema específico, através de conhecimentos próprios de culturas ancestrais, o fato de o quanto o céu indígena brasileiro, com suas constelações, simbolizam formas de animais conhecidos da fauna local, baseados na relação de natureza e do ser humano em convívio harmônico.

A natureza e o artificial se cruzam, sendo composto por geometrias que guiam. Tecnologias associam humanos e não-humanos,

evidenciando conexões ancestrais e sistemas topológicos digitais que conduzem o olhar para novos pontos de vista do cotidiano. E, na busca pela conexão de características físicas humanas específicas e mútuas da América e África, o ciclo se completa com figuras humanas geradas por inteligência artificial (IA), unindo-se a outros fazeres manualmente elaborados com desenhos e gravuras. Estes, por sua vez, aproximam a experiência da cultura negra entre Brasil e África do Sul, assim como a temática racial segundo um recorte de gênero.

Por meio de *CosmicAncestry*, o grupo realizador da obra converge seu pensamento para a tecnologia como um fenômeno singular, estando atrelada a uma cosmologia. Como afirma o filósofo chinês Yuk Hui (2017), a cosmotécnica considera a terra e cosmos tecnologicamente transformados e, assim, faz-se necessário pensar a cosmopolítica como regime da natureza. Hui (2017) coloca que a tecnologia não é universalmente antropológica, é atrelada a cosmologias que ultrapassam seu funcionamento, sendo que como não há uma só tecnologia pura, há diversas cosmotécnicas.

A respeito do caráter sonoro, o projeto apresenta-se como um mosaico, em uma composição colaborativa de timbres, texturas e melodias. Um dos exemplos é o uso do áudio de um exame clínico, que capturou o som da pulsação das artérias de um dos participantes. Essa mostra foi utilizada na abertura da obra, definindo a métrica e criando uma atmosfera pulsante e ancestral, estabelecendo, desde os primeiros segundos, ligações com a temática da obra. Sons de interferência eletromagnética capturados também foram incorporados à composição, pontuando-a como elementos de ruído e dissonância, criando marcações para passagem entre seções com diferentes materiais.

Essa escolha criativa contribui para a complexa textura sonora da obra e evoca a ideia de um universo em constante transformação, representando a dualidade presente na ancestralidade, tanto em seus

aspectos harmônicos quanto em seus momentos de caos. No cerne da obra pulsa um ritmo ancestral, um padrão em 6 por 8 que ressoa em diversas culturas ao longo da história.

CosmicAncestry (Figura 4) foi exibida pela primeira vez no Festival Internacional *EFEMERA + UVM*¹⁴, associada a uma ação sonora ao vivo. A estrutura da peça permitiu um diálogo ao vivo com a parte gravada, criando uma camada sonora complementar. Na estreia, a performance aconteceu com uma guitarra elétrica executada por Cristiano Figueiró. O áudio do instrumento foi mixado com a parte gravada de maneira bastante simples, usando um amplificador mono posicionado de maneira contrária a posição do *subwoofer* do Sistema de som do Planetário. Esse posicionamento permitiu uma maior percepção de diálogo sonoro entre a guitarra e a parte gravada.

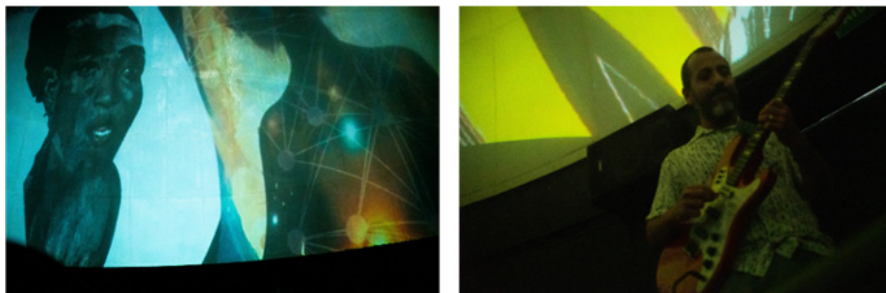


Figura 4

LabInter. Registros fotográficos de *CosmicAncestry*, na exibição *EFEMERA + UVM*.

Nota. Fonte: LabInter (2023). Fotos: Calixto Bento.

14 EFEMERA+UVM: Festival Internacional de Música Visual Fulldome (curadoria de Andreia Oliveira, Matheus Moreno e Ricardo Dal Farra), dezembro de 2023, na cúpula do Planetário da UFSM. Este Festival fez parte do XVI Simpósio Nacional de ABCiber – Informação, Tecnodiversidade e Estética, realizado entre os dias 28 de novembro e 1 de dezembro de 2023, na Universidade Federal de Santa Maria. Disponível em: <https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/368/2023/11/ABCiber2023-EFEMERA-UVM.pdf>

5. QUANTUM ECHOES OF HUMANITY (2024-2025)

A obra *Quantum Echoes of Humanity*¹⁵ (Figura 5) reflete sobre a tecnologia ser mais do que uma simples forma de transmitir informação a serviço da humanidade, como algo neutro, sendo na verdade um ser independente que carrega consigo uma nova linguagem tecnológica. Como resposta à urgência da crise ecológica como uma crise de imaginação. Este trabalho emerge de uma colaboração transatlântica, entre colegas no Brasil e na África do Sul, abrindo novas epistemologias do Sul Global. As imagens algorítmicas e a sonificação do trabalho proveniente da coleção antropológica do *Origins Centre* (África do Sul) se afastam de um foco da representação para incorporar uma colisão de sistemas de conhecimento. O projeto segue as ideias de Sylvia Wynter, especificamente quanto ao humano como uma forma múltipla e complexa de ser relacional, inseparável da linguagem, narrativa e contexto.

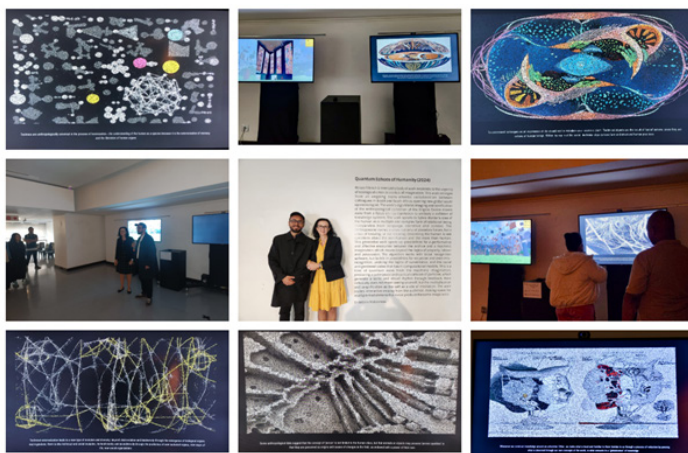


Figura 5

Arquivo de imagens do *Quantum Echoes of Humanity*, exibido no Origins Centre - Wits University (Joanesburgo, África do Sul), 2024 Nota. Fonte: LabInter (2024)

15 *Quantum Echoes of Humanity*. Autoria: Renzo Filinich, Mikyle Fourie e Jean Francois Retief e o LabInter- Laboratório Interdisciplinar Interativo (Andreia Oliveira, Daniel Seitenfus, Leonardo Prietto, Everton Santos, Matheus Moreno, Thais da Rosa).

Essas imagens produzidas a partir de inteligência artificial são chamadas de “artefatos cosmotécnicos” e pretendem refletir as narrativas diversas e complexas do Sul Global, desafiando paradigmas tecnológicos dominantes e reimaginando-os por meio de uma lente que parte do Sul. Este estudo não apenas contribui para o discurso sobre o papel da IA na arte, mas também enfatiza a importância de uma perspectiva do Sul Global no desenvolvimento e interpretação de tecnologias digitais.

O Antropoceno nomeia uma crise não apenas do futuro planetário, mas uma crise de saber, ou não saber, buscando descentralizar o humano ao fazer perguntas sobre o não humano e o-mais-que-humano. No projeto tem-se uma visão estética/científica onde processam imagens de metadados através do fenômeno quântico e do acervo antropológico do *Origins Centre* inseridos em cada partícula.

Essas imagens são apresentadas e processadas ao interagir com o espectador (*mediapipe*), todas as imagens são exibidas em intervalos de 30 segundos, surgindo em uma tela. Aqui, a equipe busca investigar a consciência e os modos de conhecimento por meio de dados quantificáveis. Através da análise qualitativa do *feedback* do espectador, é possível examinar como a integração da imaginação algorítmica e dos dados antropológicos africanos pode promover novos entendimentos de identidade, história e memória cultural.

O projeto utilizou da biblioteca *Python StyleGan2* para processar o conjunto de metadados contendo estes arquivos antropológicos da região Sul da África, gerando uma série exclusiva de imagens construídas por IA. A natureza interativa da obra convida os espectadores a uma experiência em constante mudança, onde processos algorítmicos produzem saídas visuais e sonoras únicas a cada encontro. Esta obra de arte generativa abre possibilidades para um encontro performativo e afetivo entre o arquivo e uma imaginação maquínica, que vai além das lógicas de propriedade, trabalho e posse.

O algoritmo funciona com *software* de reconhecimento facial, mas por ser utilizado de forma não convencional, o projeto introduz a possibilidade de um reconhecimento incorreto e recursão, desfazendo as lógicas de vigilância e os códigos raciais e de gênero que assombram os modelos computacionais. Esse uso subversivo da tecnologia critica suas associações comuns com controle, vigilância e conformidade, oferecendo, em vez disso, uma reflexão sobre a multiplicidade e fluidez da identidade. Este tipo de onda quântica da imaginação maquina produz um palimpsesto e colisão cíclica de partículas, que são os responsáveis por gerar um ritmo sonoro e visual por meio dos *feedbacks* do público que escolhe interagir.

Quantum Echoes of Humanity nos possibilita observar a noção de práticas híbridas e interativas como categorias específicas para qualificar aquelas operações artísticas baseadas em sistemas computacionais, trabalhos cuja forma é determinada pela intervenção do usuário ou por sinais do ambiente. Deixa de ser apenas, ou exclusivamente, um objeto a ser contemplado. A obra se torna um espaço aberto de encontro e participação que toma forma e evolui graças à relação de troca mútua com todos aqueles que a acessam, assim como as relações e práticas que surgem dentro de um laboratório.

6. CONSIDERAÇÕES

Portanto, o diálogo com o audiovisual expandido e suas diversas possibilidades de exibição e participação continua, repensam a própria natureza da imagem e sua relação com os modos de habitar e viver em sociedade. Em outras palavras, o compartilhamento entre culturas, mediado pela linguagem do vídeo, oferece fluidez e dinâmica às poéticas, propiciando a interlocução entre temas distantes, tanto temporalmente quanto territorialmente.

Em *Monumentos Virtuais*, questiona-se como produzir um artefato memorial que não fosse na direção de uma lógica monumental? Como ativar uma memória que não ansiasse um olhar habitual, fixo e reto? Entendendo a memória como um território incerto e instável, fala-se dela como, ao contrário de ser um lugar no qual almeja ser eterna, visa o seu próprio desaparecimento e esquecimento, a fim de ser ressignificada a partir de suas ruínas (Oliveira et al., 2021). Enquanto o monumento é da ordem da inteligência, a memória é da ordem da intuição que, para Henri Bergson (1964), move-se pelos fluxos do movimento, pela constante transformação que dura, pela duração pertinente à ordem do tempo.

A intuição assalta apresentando alguma coisa, sem que se possa remeter ao já feito anteriormente. Ela atualiza o virtual que se constitui na experiência, já que não existe o dado *a priori*, mas o criado no vivido com a potência de se diferir. Ela surpreende, pois não é resultado da realização de uma finalidade; ela acontece. A intuição precisa de experiências cognitivas que vão além da reconhecimento, baseadas nos processos de criação. São experiências abertas à imprevisibilidade, a uma finalidade que se esgota na própria experiência, sem atingir um resultado previsto, estando em um limiar. “O limiar é uma “ultrapassagem” vivenciada de um estado para outro, mas também pode ser visto como um acúmulo progressivo de detalhes, de pequenas passagens que condicionam e alinham o devir no sentido de uma eventualização intuitiva” (Palazuelos & Fonseca, 2017, p. 939).

Das derivações que o cinema permite, como o cinema expandido e a *projection art* em sua produção e exibição, às fachadas de casas, edifícios, cúpulas de planetários e às redes digitais interligadas, as cidades participantes de *ContraMonumentos* foram mais desterritorializadas para além do Brasil e da África do Sul. As cidades, as pessoas, suas janelas narrativas foram transformadas em memoriais

virtuais compartilhadas e públicas, locais e globais. Em reação, considerando que monumentos públicos tradicionais (físicos) e sítios memoriais muitas vezes buscam fixar permanentemente a memória através da imponência, os contra-monumentos e memoriais digitais criados através deste projeto procuraram ser fluidos e maleáveis.

Em suma, tanto *Monumentos Virtuais* quanto *ContraMonumentos* dizem respeito a ideias e poéticas em constante transformação e movimento, seja pela maneira de se produzir e apresentar imagens e sons a partir da metodologia desenvolvida pelo LabInter e sua rede de parceiros artistas e pesquisadores, como também pelo contexto de produção das imagens. Além, ainda, das modificações realizadas para exibí-las e compartilhá-las, modificando a posição e a ativação dos espectadores-interatores conforme o suporte de projeção.

CosmicAncestry baseia-se em ações colaborativas que vislumbram novos modos de convivência e compreensão do mundo ao redor de questões ancestrais em produções para projeção. Para Cochiarale:

Nada impede que artistas vinculados a um agrupamento estejam simultaneamente conectados a outros núcleos, tanto de suas cidades, quanto até mesmo, de diferentes estados do país, ou que seus integrantes desenvolvam trabalhos individuais e coletivos (Cochiarale, 2004, p. 69).

Estar ou existir concomitantemente em todos os lugares, pela ubiquidade e ampliação da comunicação digital, facilita a colaboração artística. Portanto, em *CosmicAncestry* as ideias, imagens e sons produzidos por cada participante foram trabalhados e recontextualizados, o que resulta em um trabalho com diversos olhares e distintas possibilidades de apresentação (Camargo et al., 2024).

Assim, *CosmicAncestry* debruça-se sobre a ideia de uma cosmotécnica pluralista, latino-americana e sul-africana, tendo o

Sul Global como uma abordagem reflexiva e criativa, ligada à ideia de tecnodiversidade como forma de construir e abordar a multiplicidade pela qual as relações técnicas com o cosmos foram e estão sendo marcadas em diferentes culturas (HUI, 2020). Pensa-se, aqui, uma cosmotécnica alternativa nas artes midiáticas, a partir do conceito desenvolvido por Yuk Hui (2016) no livro *“The Question Concerning Technology in China”*.

Primeiramente, isto nos levou a desenvolver e descrever um conjunto de cosmotécnicas que se concentram no que pode ser chamado de “transfiguração”. A ideia é reconhecer que, à medida que tal cosmotécnica não tecnifica o cosmos, nem em termos de desapropriação poética do mundo e do humano, nem em termos de unificação ou luta pela harmonia entre a ordem cósmica e moral (a cosmotécnica de Hui ou a cosmotécnica taoísta chinesa), mas sim na sua insistência de exaustão das coisas e no seu aspecto simbólico de inventar uma vida através da morte (manifestações, rituais, movimentos artísticos de curvatura de circuitos e dobragem de dados).

Portanto, seguindo a temática de tecnodiversidade, os projetos apresentados oferecem, através de ecologias híbridas, um encontro poderoso e afetivo entre materiais de arquivo e imaginação maquínica, apresentando um repensar ousado das relações entre humanos e máquinas. Suas qualidades performáticas e interativas nos convidam a nos envolver com a natureza recursiva e generativa das obras, desafiando nossa compreensão convencional de propriedade, trabalho e o eu.

Estes trabalhos se debruçam sobre as conexões conceituais e estéticas entre Arte e Ciência e Pós-humanismo. De acordo com a interpretação de pós-humanismo utilizada pela equipe, há o entendimento de que humanos e natureza são produtos materiais-discursivos de uma rede tecno científica formada por atores humanos e não humanos. Partindo do entendimento de que a arte e a tecnologia

continuam a experimentar uma reaproximação histórica (em rápida escalada), mas também tendo a noção de que por um lado nossa compreensão da arte e da tecnologia tende a ser limitada pelo rigor científico e pelo pensamento calculista, enquanto por outro tende a mudar para o extremo do lírico.

Agradecimentos

Pesquisas desenvolvidas com apoio CNPq, CAPES e FAPERGS.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Anders, P. (1997). *Cybrids: Integrating Cognitive and Physical Space in Architecture. Design and Representation - ACADIA '97, Conference Proceedings*, p.17-34.

Bergson, H. (1964). *A evolução criadora*. Rio: Delta.

Camargo, M. M. S.; Oliveira, A. M.; Navarro, V. O.; Figueiró, C. S.; Rosa, T. O.; Schmitt, I. O. R.; Seedat, T.; Malcomess, B.; Zindela, L.; Orozco, R. F. (2024). *CosmicAncestry: arte e colaboração "sul global" em música visual expandida*. In: Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais, 9, 2024, Belo Horizonte. *Anais do 9º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais*. Belo Horizonte: Labfront/UEMG, 2024. ISSN: 2674-7847. p.1-12.

Cocchiarale, F. (2004). *A (outra) Arte Contemporânea Brasileira: intervenções urbanas micropolíticas*. Revista do Programa de pós-graduação em artes visuais EBA, UFRJ.

Deleuze, G. (1988). *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal.

Hui, Y. (2020). *Tecnodiversidade*. Trad. Humberto do Amaral. São Paulo: Ubu. Editora.

Hui, Y. (2017). *Cosmotronics as cosmopolitics*. E-Flux Journal, # 86, nov. Disponível em: <<https://www.e-flux.com/journal/86/161887/cosmotronics-as-cosmopolitics/>>. Acesso em 15 de abr. 2024.

Hui, Y. (2016). *The Question Concerning Technology in China*. Urbamonic: Wales.

Marschall, S. (2009). *Landscape of Memory: Commemorative Monuments, Memorials and Public Statuary in Post-Apartheid South Africa*. Milton: Brill.

Mitchell, K. (2003). *Monuments, Memorials, and the Politics of Memory*. *Urban Geography*. V.24, p.442–459.

Morató, A. R. (2023). *Sociology of the Arts in Action: New Perspectives on Creation, Production, and Reception*. Palgrave Macmillan.

Oliveira, A. M. (2010). *Corpos Associados: Interatividade e Tecnicidade nas Paisagens da Arte*. Tese de Doutorado. Porto Alegre: UFRGS.

Oliveira, A.M. et. al. (2021). *Monumentos Virtuais e Memória: uma experiência interdisciplinar e colaborativa transnacional em projection art*. In: *Revista Vazantes – Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Cultura e Artes ICA/UFC*. Volume 04, N. 02, p. 93-113.

Palazuelos, F. R. & Fonseca, T. G. (2017). *Erlebnis e Erfahrung na perspectiva do limiar como transição e passagem*. In: *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, Rio de Janeiro, v. 17, n. 3, p. 934-950.

NARRATIVA VISUAL DA ARTE DIGITAL NO ESPAÇO URBANO NATURAL: UMA SIMBIOSE ENTRE A TECNOLOGIA E A NATUREZA

Hernando Urrutia

CIAC - Centro de Investigação em Artes e Comunicação

Resumo: O artigo propõe estabelecer a importância social da intervenção das narrativas visuais da arte digital no espaço urbano natural da cidade, referindo-se especificamente aos parques naturais que existem nas cidades, como um processo de apropriação da intervenção e ligação entre a tecnologia dos artefactos de arte digital visual e a natureza, na sua intervenção a partir da projecção tornando-se um elemento de simbiose, para formar com ele um único organismo, numa delicada relação simbiótica e simbólica, criando uma relação de identidade com a natureza e vice-versa, numa intervenção efémera que abre novas possibilidades democráticas de intervenção urbana na cidade para a expansão artística e cultural da sociedade.

Palavras-chave: arte digital, espaço público natural, intervenção.

Abstract: The article proposes to establish the social importance of the intervention of visual narratives of digital art in the natural urban space of the city, referring specifically to the natural parks that exist in the cities, as a process of appropriation from the intervention and connection between the technology of the artefacts of visual digital art and nature, in its intervention from the projection becoming an element of symbiosis, to form with it a single organism, in a delicate symbiotic and symbolic relationship, creating a relationship of identity with nature and vice versa, in an ephemeral intervention that opens new democratic possibilities of urban intervention in the city for the artistic and cultural expansion of society.

Keywords: digital art, natural public space, intervention.

1. INTRODUÇÃO

No contexto social da intervenção do espaço público a partir das narrativas visuais da arte digital, no espaço natural urbano da cidade, situamo-nos no âmbito da cultura visual como veículo mediador por meio da intervenção multimédia no espaço público. Nessa perspectiva, formula-se que a cultura visual se configura como aquela que questiona as visualizações (a forma de ver) e as imagens enquanto portadoras de significados ou “portadoras de verdades”. A cultura visual está presente na vida quotidiana de todos os indivíduos que vivem na cidade, pois é precisamente nas cidades que o bombardeio de imagens e o poder tecnológico se manifestam de forma intensa. Como afirma Erinaldo Nascimento (2005, p. 2) na sua formulação, a cultura visual implica que as interpretações visuais têm uma cultura e que as imagens são construídas a partir de um repertório cultural, forjado tanto no passado como no presente, que fixa e difunde formas de compreensão.

A cultura visual é, portanto, aquela que interroga tanto os modos de ver quanto as imagens como veículos de significado ou como “portadoras de verdades”. Presente no quotidiano urbano, a cultura visual manifesta-se onde o fluxo incessante de imagens e o poder da tecnologia atingem sua máxima expressão. Como sublinha Nascimento (2005, p. 2), a cultura visual revela que as interpretações visuais são moldadas culturalmente e que as imagens se constroem a partir de repertórios culturais acumulados historicamente, que determinam e propagam formas de entendimento.

Abordamos também o espaço público a partir da sua intervenção como uma dinâmica de fluxos audiovisuais, a partir da reflexão proposta por Moreira (2008) na sua publicação *“Cidades Expostas: uma taxonomia do público na arte”*, onde afirma:

O urbano possibilita que a arte experimente com linguagens que pressupõem uma escala maior e um plano de comunicação mais complexo, composto por comunidades e paisagens diversas. [...] Nessa linguagem,

participam múltiplas vozes com forças imprevistas e conflitos de tradução do discurso, atualizando a antiga ideia da arte pública e consensual. [...] Essa noção da cidade como um laboratório vivo abordou a arte da arquitetura como um dispositivo para construir formas de vida cotidiana e manifestou uma camada de incerteza, uma necessária abertura subjetiva contra a arrogância do urbanismo. Assim, a arte também assumiu a tarefa de análise e construção da cidade. (Moreira, 2008, p.1-2).

As formulações de Moreira (2008) nos convidam a refletir sobre o papel da Arte Pública no espectro dinâmico dos fluxos visuais, abordando a projeção de imagens, tanto estáticas quanto em movimento, como uma forma de intervenção no espaço urbano. Essas imagens se formam a partir das experiências vividas em diferentes lugares, e sua transição dos espaços neutros e privados das galerias e museus para os espaços públicos, nos coloca diante de um novo paradigma de pesquisa sobre a legibilidade, visibilidade e escala no contexto urbano.

Os espaços públicos, que são vistos como locais de encontro e socialização, estão sendo progressivamente moldados pelo urbanismo como áreas que organizam e ampliam a convivência entre os cidadãos. Estes espaços vão das praças centrais das cidades aos parques periféricos, os quais, ao serem preenchidos por elementos naturais como árvores e vegetação, formam o que entendemos hoje como parques urbanos. Esses espaços de lazer e relaxamento, ao serem inseridos no tecido urbano, provocam uma nova reflexão sobre a apropriação e transformação do espaço público, com ênfase na visibilidade e na escala em contextos específicos.

Dentro deste cenário, a arte digital se apresenta como uma forma de intervenção no espaço público, utilizando a tecnologia para criar uma simbiose com a natureza. A projeção, como artefacto digital, adapta-se ao ambiente natural urbano – em especial, os parques – estabelecendo uma relação simbiótica entre a tecnologia e o espaço. Essa intervenção efêmera nos leva a refletir sobre nossa identidade com a natureza e vice-versa, propondo uma nova forma de vivenciar a cidade.

Ao integrar as projeções digitais aos espaços naturais urbanos, as intervenções artísticas criam uma memória do espaço, sendo fundamentais para a construção de uma cidade imaginada e experienciada pelo pensamento coletivo. Esse tipo de arte promove não apenas a transformação estética, mas também uma nova forma de viver e experienciar a cidade, através de uma nova visão dos espaços públicos como lugares simbólicos e funcionais, criando novas formas de comunicação e interação digital.

Essas intervenções desempenham também um papel crucial na sociedade, pois ao transformar os espaços públicos, elas geram um senso de pertencimento entre os cidadãos. Além disso, ao democratizar a arte e proporcionar novas formas de experiência, elas criam uma reflexão sobre o uso coletivo do espaço, reforçando a importância do espaço público como lugar de vivência e transformação social. A arte digital, nesse contexto, amplia o potencial estético do espaço urbano, proporcionando uma nova leitura do ambiente natural e artificial da cidade, ao mesmo tempo em que convida a uma reflexão sobre o espaço comum como um bem acessível e apropriável por todos.

APLICAÇÕES DA ARTE DIGITAL E DA MULTIMÉDIA NA RECONFIGURAÇÃO DO ESPAÇO PÚBLICO

O caráter multimídia e da arte digital, que fazem parte das transformações da era tecnológica, não podem se restringir ao uso instrumental das tecnologias ou dos recursos digitais. O digital é entendido como uma linguagem traduzida em uma sequência finita de 0s e 1s, materialmente composta por dispositivos abertos ou fechados, como formula Luis Brea (2002, p. 5). Nesta era digital, é essencial compreender o que está acontecendo em nosso mundo, considerando as relações e perspectivas culturais, políticas e sociais, a partir dos avanços das novas tecnologias, para que sejam desenvolvidas com responsabilidade, pertinência e de forma crítica, como afirma Lemos (2003). Ele propõe que devemos utilizar os recursos da tecnologia digital para promover o desenvolvimento dessas relações e perspectivas.

A proliferação de estímulos tecnológicos no âmbito sensorial, acompanhada de constantes inovações, embora dispersas, configura uma nova realidade no mundo contemporâneo, que devemos adotar.

A expressão contemporânea está intimamente ligada aos meios disponíveis atualmente, o que implica que o mundo digital se integra à nossa cultura, especialmente como meio de expressão e comunicação. Criadores e artistas utilizam as ferramentas do seu tempo para criar, produzir e apresentar suas obras, com a arte digital se tornando o principal meio de expressão dos artistas de vanguarda, sempre à frente em suas pesquisas e experimentações para buscar novas formas de criação, conforme Giannetti (2006, p. 69).

A arte, como criação livre da mente humana, não explica um mundo independente, mas reflete sobre a experiência do sujeito no mundo em que vive, oferecendo diferentes formas de explicar o ambiente em que o sujeito e a obra estão imersos (Giannetti, 2006, p. 69).

A era digital impulsionou a expressão contemporânea da arte, ampliando as possibilidades nos diferentes meios da arte digital (Média-Arte Digital) como novas linguagens. Esses meios utilizam processos computacionais e equipamentos auxiliares para aprimorar os resultados criativos como propostas de vanguarda, conectando arte, ciência e tecnologia, e adicionando um elemento essencial nos trabalhos artísticos, que, além de serem desenvolvidos com base na tecnologia, possuem como premissa a imaterialidade das obras, como destaca Marcos (2007).

A arte digital se formou tanto pelo desenvolvimento da ciência e da tecnologia quanto por influências histórico-artísticas. Na primeira metade do século XX, vários experimentos exploraram dispositivos de tecnologia e mecânica para criações artísticas. Entre os artistas, Marcel Duchamp e László Moholy-Nagy merecem um reconhecimento especial por seu trabalho seminal sobre a integração da interação e da virtualidade (no sentido do imaterial) na arte, pois exploraram noções fundamentais que lançaram as bases da arte digital atual. (Marcos, 2007, p.70).

Na proliferação dos diferentes âmbitos gerados pela tecnologia, surge o Media Arte como uma expressão artística contemporânea que utiliza tecnologias eletrônicas e/ou digitais no desenvolvimento de propostas estéticas feitas a partir de programas ou sistemas. Giannetti (2006) o define como parte integral do contexto da criação artística contemporânea. O termo “Media” é utilizado para diferenciá-lo de outras manifestações artísticas que empregam ferramentas distintas das baseadas em tecnologias eletrônicas e/ou digitais. Também pode ser classificado como arte eletrônica, caracterizando-se por manifestações artísticas que utilizam novas tecnologias, como audiovisual, informática e telemática, e que apresentam sistemas interativos. Com o avanço das tecnologias e o potencial que oferecem, estas propiciam impactos significativos na produção e expressão de inúmeras possibilidades a serem exploradas nas intervenções audiovisuais no espaço urbano, funcionando como meios de reconfiguração que ocupam de forma efêmera o espaço público.

CIDADE TEMPORAL E APROPRIAÇÃO ARTÍSTICA DO ESPAÇO PÚBLICO

O espaço público também nos situa na criação da memória da paisagem urbana e na formulação do evento como apropriação do espaço público para a construção de uma cidade temporal, feita de pensamento crítico e elaboração de mapas pessoais, onde a possibilidade da cidade se transformará em uma experiência do momento, uma nova experiência na forma de viver nela, entendendo os artistas como produtores de cidades em instalação, ou seja, de partes da cidade em processo de construção, de porções da cidade em processo de nascimento para cumprir funções simbólicas obscurecidas pela vida funcional, ampliando o que poderia ser chamado de uma nova forma de evolução do espaço urbano, do espaço público, criando novas formas de apropriar-se do ambiente do habitat dos cidadãos que habitam uma comunidade, para divulgar novas possibilidades ao indivíduo, o que é proposto à maneira dos fundadores do movimento

“Situacionista”¹, exposto na publicação *Situacionista: teoria e prática da revolução* de Woullaume e Vinicius (2002). A ideia é propor uma inversão de pensamento: quando se fala de instalação artística no espaço urbano, pensar-se-ia em cidades que se instalam, efêmeras e pessoais, no espaço urbano vivido diariamente, impulsionadas pela provocação da arte.

REPENSAR O ESPAÇO PÚBLICO ATRAVÉS DA ARTE

No caso da intervenção no espaço público, onde é inevitável revisar as declarações sobre a arte pública que também são declarações sobre o espaço público, se a arte pública é interpretada como “arte em lugares públicos”, “arte que cria espaços públicos”, “arte de interesse público”, ou qualquer outra formulação que reúna as palavras “público” e “arte pública”, ela tem conotações democráticas. Essas formulações de Deutsche (1992, p.1) implicam “abertura”, “acessibilidade”, “participação”, “inclusão” e “responsabilidade” perante o povo.

Machado e André (2012, p.119-136) expõem em sua publicação “Public Space and Urban Creativity - The Case of the Marais in Paris” que “A inovação socio-territorial das cidades contemporâneas se forja em grande parte em seus espaços públicos”. “É sobretudo ali que se produzem os ambientes urbanos criativos”. Este projeto aborda a criatividade urbana ancorada no espaço público, como recurso simbólico da identidade local, como lugar de encontro, debate, confronto de ideias e práticas.

Essas formulações de Machado e André (2012) permitem ver o

1 “Situacionistas” O Internacional Situacionista (1957-1972) foi um grupo que utilizou a cidade como cenário ativo, produzindo mapas, maquetes, pinturas, revistas, filmes e excursões por várias cidades da Europa. Seu desejo era “destruir a ideia burguesa de felicidade” presente no mundo hipnotizado pela produção e pelo conforto, através da busca de uma psicogeografia do espaço. O Urbanismo Unitário seria formado a partir e pelas construções existentes e não era exatamente uma doutrina urbanística, mas sim uma crítica ao urbanismo: “uma técnica de defesa das condições sempre ameaçadas da liberdade, no momento em que os indivíduos que não mais existem como tais construam livremente sua própria história.” Ver: Andreotti e Costa (1996, p. 118). Na publicação “Cidades Expostas: uma taxonomia do público na arte”, Barcelona, Espanha.

direito do indivíduo ao seu próprio espaço onde coexiste, seu espaço comum de encontro e relação dentro de sua comunidade, que lhe permite ter um senso de pertencimento. Mas até que ponto esse espaço lhe pertence? Perguntar-nos sobre o que é privado e o que é público, até onde vai o público e se o público é realmente público, no fato de que o cidadão faz um uso real dele, beneficiando-se do que é público para todos, é uma das perguntas que podemos facilmente nos fazer em nossas reflexões sobre a democratização dos espaços, dos indivíduos como cidadãos e a ampliação do seu pensamento.

REPENSAR A CIDADE: ESPAÇO PÚBLICO E PARTICIPAÇÃO DEMOCRÁTICA

A democracia na cidade é um tema de reflexão que se desenvolve e se apresenta como necessário para os indivíduos que habitam um meio urbano, no qual devemos considerar as suas necessidades. Precisamos repensar as cidades — cidades que sejam capazes de escutar o pulsar da vida urbana contemporânea e que se transformem em agentes de democratização do conhecimento dos seus cidadãos, em expressões do pensamento e em novas formas de abordar a contemporaneidade. Tudo isso deve estar fundamentado na cidadania participativa, em um retorno à democracia e aos seus princípios originários, base fundamental de uma verdadeira democracia participativa.

As práticas de intervenção no espaço urbano baseiam-se, como expõe Deutsche (1992, p. 3), na ideia de que: “(...) o espaço público, longe de ser uma entidade preexistente criada para os seus usuários, é antes um espaço que emerge da prática dos seus utilizadores.” A democracia na cidade é, portanto, um tema de reflexão que se desenvolve e se apresenta como imprescindível para os sujeitos que vivem em um contexto urbano, no qual se impõe considerar suas necessidades, como afirma Urrutia (2018):

É importante refletir sobre a democracia na cidade, pois trata-se de uma temática que se desenvolve e se apresenta como necessária para os indivíduos que vivem em contextos urbanos, nos quais devemos considerar suas necessidades. Precisamos pensar e escutar o pulsar da vida urbana contemporânea nas cidades e transformá-lo em corpos de democratização do conhecimento dos cidadãos, em manifestações de pensamento e em novas abordagens da contemporaneidade, com base na cidadania participativa, no retorno à democracia e às suas origens, como fundamento essencial da democracia baseada na participação efetiva dos cidadãos. (Urrutia, 2018, p. 116-117)

Nessa perspectiva, permitir o acesso à intervenção e ao uso do espaço público de forma democrática abre novas possibilidades de atuação para o cidadão, criando oportunidades de participação nas práticas urbanas sob diferentes formas, oferecendo-lhe instrumentos democráticos que considerem os contextos existentes. Ao poder usufruir desses espaços quando desejar ou lhe for possível, o cidadão ativa — ou não — o desejo de acessá-los, contribuindo para a democratização da ação de assumir o espaço público como um lugar de encontro, reafirmação e conhecimento.

A verdadeira democracia reside no fato de que seus cidadãos tenham acesso livre ao espaço comum, e de que esse espaço — denominado espaço público — seja coerente com seus concidadãos, promovendo a inclusão de todos, de modo que possam usufruí-lo e utilizá-lo sempre que quiserem e tiverem condições para tal.

PRÁTICAS DE INTERVENÇÃO NA TRANSFORMAÇÃO DO ESPAÇO PÚBLICO

As práticas de intervenção no espaço urbano baseiam-se, como afirma Deutsche (1992, p. 3), na ideia de que “(...) o espaço público, longe de ser uma entidade preexistente criada para seus usuários, é antes de tudo um espaço que surge da prática de seus usuários”.

O espaço público é a marca urbana, constitui uma referência de coesão comunitária, é protagonista no tecido urbano e na vida urbana. O espaço público cumpre o papel de encontro, de visibilidade, de diversidade e de enriquecimento social.

Com o surgimento da cidade, o espaço público passa a desempenhar um papel fundamental nas inter-relações urbanas, políticas e de outras naturezas, articulando diferentes instituições da esfera social, produtiva, entre outras. Desde as primeiras cidades, nota-se uma diferenciação no traçado urbano quando o espaço público é claramente delimitado em relação aos demais. O maior valor da vida urbana manifesta-se fora do espaço privado: a vida urbana ganha sentido no espaço de todos — seja na vida cotidiana, nos diversos rituais, nos momentos de lazer ou ansiedade, no desenvolvimento cultural (eventos), enfim, no cenário de reconhecimento e de interações que fortalecem a identidade e as diferentes dinâmicas sociais da vida urbana.

A cidade possibilita ao indivíduo, por meio do espaço público comum a todos, uma nova forma de assumir sua própria existência — não apenas como cidadão na sua individualidade, mas como sujeito inserido no coletivo, no comunitário, como expõe Arendt (1993) em sua obra *A condição humana*: “O nascimento da cidade-estado significou que o homem passou a ter, além de sua vida privada, uma espécie de segunda vida: sua vida política. Agora, cada cidadão pertence a duas ordens de existência, e há uma clara distinção entre o que é próprio e o que é comum.” (Arendt, 1993, p. 39).

É fundamental, para ampliar a reflexão, considerar a importância atribuída por Vélez (2006) ao espaço público na cidade:

Ao espaço público atribui-se um valor simbólico e um valor prático. Trata-se de um referencial simbólico porque nele ocorrem os encontros, a instrução, a coesão, o reconhecimento da diferença e os principais eventos sagrados ou cívicos. Por outro lado, é um lugar prático porque representa o contato com o outro, com a realidade da comunidade e

suas diversas dinâmicas, sendo o espaço prioritário para a encenação da vida social e política — é o espaço de convergência de seus habitantes.” (Vélez, 2016, p. 34).

É possível avaliar o impacto sobre o público em geral, revisitando e potencializando as formas de abordagem do espaço público, e expandindo essas práticas como possibilidade de confronto do cidadão com a própria cidade. Isso pode levar à reflexão dos diferentes sujeitos que transitam por esses espaços, a quem chamamos de “o público”.

O espaço público na urbe — entendida aqui propriamente como cidade — é um espaço vivo, um organismo dinâmico e mutável que condiciona o ser humano a manter-se atualizado em suas práticas, concepções, imagens e projeções. Por isso, a problemática do espaço urbano deve ser considerada de forma mais abrangente. Do contrário, corre-se o risco de uma compreensão excessivamente limitada. Assim, é necessário abordar o espaço urbano a partir de múltiplas disciplinas no âmbito cultural.

Podemos, portanto, afirmar que o espaço é um espelho da cultura, e não é valorizado por si mesmo, mas em função das atividades sociais que nele se realizam — ou não.

PROYECCIONES VISUALES EN ESPACIOS NATURALES URBANOS COMO INTERVENCIÓN EN LA SIMBIOSIS ENTRE ARTE Y MEDIO AMBIENTE.

Para contextualizar as projeções em espaços naturais urbanos, como uma demonstração da profunda conexão entre a natureza e seus habitantes, destaca-se a necessidade de preservação do meio ambiente. Isso implica também um processo de simbiose com o espaço natural por onde se transita na cidade, o que conduz à subversão do espaço natural tradicional, amplificando as mensagens propostas por cada artista. Para tal, apresento alguns casos de uso visual sem áudio (vídeo digital) e audiovisuais, como forma de intervenção no espaço urbano, com base no conceito denominado por Urrutia, Pérez

e Marcos-Fernandes (2020, p. 300) de “Vídeo Digital Único Aberto”, de Exibição Externa e Aberta: projeção em espaço público ao ar livre, referindo-se a vídeos projetados em espaços públicos exteriores, enquanto intervenções únicas e específicas *in situ*, no espaço público.

- Caso de Intervenção 1

O projeto de videoarte “olhAR-TE NA CIDADE” consiste em uma projeção visual digital 2D, sem som, realizada em espaço público. Apresentado entre 23 e 30 de setembro de 2021, no Funchal – Portugal, foi selecionado como vencedor do Prêmio de Criação Artística da Bolsa “Vencedor”, na convocatória do Fractal Funchal Fest 2021, promovido pela associação cultural Suavamarelo. A proposta é composta por uma narrativa visual urbana, com obras digitais do artista Hernando Urrutia.



Figura 1. Imagens da intervenção de projeção visual no espaço público, de arte digital 2D fixa, em vídeo e sem som do projeto “olhAR-TE NA CIDADE”, resultado do projeto de Hernando Urrutia.

A intervenção propõe novas narrativas visuais no contexto urbano contemporâneo, utilizando projeções em árvores do Parque de Santa Catarina, deslocando o uso tradicional de fachadas arquitetônicas para elementos naturais da cidade. As imagens são exibidas em loop contínuo, abordando questões sobre o futuro do indivíduo na cidade e os desafios do desenvolvimento tecnológico em sua interação com o cidadão.

A proposta estabelece uma simbiose entre tecnologia e natureza, na qual a imagem digital — artefacto imaterial — adapta-se ao espaço natural, formando um organismo simbiótico. Essa relação efêmera suscita reflexões sobre identidade e coexistência entre o humano, o natural e o digital.

O projeto integra uma investigação artística sobre o olhar e suas implicações — internas e externas — dentro de uma linha experimental que explora narrativas digitais de vanguarda. Aborda ainda a transformação da percepção humana em um contexto digitalizado, discutindo temas como pós-humanismo, trans-humanismo e a fusão do corpo com a tecnologia, incluindo próteses informatizadas e novas formas de existência como estratégias pós-evolutivas.

- Caso de Intervenção 2

O projeto de vídeo projeção audiovisual de intervenção no espaço público, com vídeo em movimento e som, do projeto “Look at you on the DISPLAY from NATURE” (olhAR-TE no ECRÃ desde a NATUREZA), de Hernando Urrutia, foi realizado a convite da 1ª Edição do LIGHT FESTIVAL “Color in the dark” – Funchal 2023 e do MOVE - Movimento de Vontade de Expressão - Associação Cultural, Criativa e Artística da Madeira, com intervenção nos dias 25, 26 e 27 de agosto de 2023.

Este projeto de intervenção baseia-se em uma narrativa audiovisual no espaço natural urbano dos jardins da Quinta Magnólia - Centro Cultural, com uma projeção efêmera sobre as próprias árvores e o som circundante. Ele levanta questões atuais sobre o futuro do indivíduo na cidade e os problemas relacionados com o desenvolvimento tecnológico e sua interação com o cidadão.

A conexão entre a tecnologia, representada na criação da obra através do artefacto, e a natureza, na intervenção por projeção, estabelece uma simbiose. Esse conceito ecológico envolve uma relação entre dois organismos vivos de espécies diferentes, em que ambos

se beneficiam. Neste caso, a tecnologia e a natureza se unem, com a natureza sendo a anfitriã da arte, criando uma entidade: uma escultura de luz, uma “árvore observadora”.



Figura 2. Imagens da intervenção de projeção audiovisual no espaço público, do projeto «Look at you on the DISPLAY from NATURE» olhar-TE no ECRÃ desde a NATUREZA, de Hernando Urrutia, apresentado na I Edição do LIGHT FESTIVAL «Color in the dark», agosto de 2023

É o corpo do artefacto imaterial que se adapta ao espaço natural, formando com ele um único organismo, em uma relação simbiótica e simbólica que provoca reflexões sobre nossa identidade com a natureza e vice-versa, em uma intervenção efémera. O artefacto do Projeto de Intervenção Audiovisual “Look at you on the DISPLAY from NATURE”² - olhar-TE no ECRÃ desde a NATUREZA, é a metamorfose entre o analógico e o digital, entre o mundo real e o virtual, com sua constante transformação como heterotopia, evidenciando a existência de múltiplos e complexos “locais”.

É um chamado à transformação e à mudança de atitude, refletindo sobre o isolamento. Trata-se de uma comunicação visual através do filtro digital, como uma visão que impede a comunicação direta, no caminho para a distopia. A constante observação no formato “display” é vista como um artefacto que permite a visualização da expressão

² Projeto “Look at you on the DISPLAY from NATURE” mirARTE na TELA desde a NATUREZA, de Hernando Urrutia, apresentado na I Edição do LIGHT FESTIVAL “Color in the dark”, agosto de 2023, Funchal - Portugal – disponível: <https://vimeo.com/940983755>

no ciberespaço, enquanto espaços efêmeros penetram no domínio digital e se infiltram numa forma contínua de metamorfose, como expressão contemporânea.

É uma vigilância constante à distância, no mundo virtual. Podemos estar em simbiose com o mundo da interface, em um ambiente que o envolve, em um mundo virtual computacional e eletrônico. Desenvolvido a partir de criações digitais do monitor “display” como expressão de transmissão da imagem através de uma linguagem híbrida com geometria fractal, cujo defeito é seu sistema evolutivo caótico, baseado no erro e na perturbação.

Assim como no exemplo anterior, este segundo exemplo é uma intervenção efêmera de um artefacto imaterial que se adapta ao espaço natural, formando uma única entidade, através da relação simbiótica entre a tecnologia da arte digital e a natureza, e vice-versa, em uma intervenção de fluxos efêmeros.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das afirmações apresentadas, podemos concluir que as intervenções multimídia no espaço público, como uma dinâmica de fluxos audiovisuais, incentivam reflexões e promovem a discussão sobre a criatividade urbana vinculada ao espaço público. Elas atuam como um processo de sensibilização, mediado pela conexão com os novos idiomas tecnológicos das artes digitais audiovisuais, que servem como recurso simbólico da identidade local, além de ser um espaço de encontro, debate e confronto de ideias e práticas. Conforme Machado Aquilino e Isabel André (2012, p. 119-136), “A inovação socio-territorial das cidades contemporâneas se forja, em grande parte, em seus espaços públicos”. “É principalmente ali que se produzem os ambientes urbanos criativos”.

Essas formulações nos permitem perceber o direito do indivíduo ao seu próprio espaço de vida, seu espaço comum de encontro e interação dentro da comunidade, o que lhe confere um sentido de pertencimento. Mas até que ponto esse espaço realmente lhe pertence?

Questionar o que é privado e o que é público, até onde vai o público e se o público é, de fato, público, no sentido de o cidadão fazer uso real dele, beneficiando-se do que é acessível a todos, são questões que podemos refletir ao pensar sobre a democratização dos espaços, dos indivíduos como cidadãos e a ampliação de seu pensamento. Através da mediação direta dos fluxos de projeção visual e audiovisual no espaço público, com o dinamismo digital das novas narrativas de artefactos visuais computacionais, cria-se uma forma de apropriação do espaço público, abrindo novas possibilidades de interação do cidadão com o tecido cultural da cidade.

Os fluxos de mediação da intervenção de arte digital buscam concretizar a forma que a cidade precisa no futuro, para evitar “a crise da cidade contemporânea, que resulta da falta de um diálogo inteligente entre o indivíduo e a natureza”, como expõe Scandurra, Enzo (1995), na publicação de Vegara e De las Rivas (2004, p. 214). Isso destaca a importância das boas práticas nas intervenções no espaço urbano natural, integrando a natureza como um fator essencial para o diálogo inteligente entre o indivíduo e seu meio ambiente.

CONCLUSÕES

Para expandir a intervenção no espaço público, podemos afirmar que é não só aconselhável, mas também viável utilizar tanto o espaço urbano quanto o espaço natural urbano como meio de conexão entre a tecnologia dos artefactos de arte digital visual e a natureza. Essa intervenção, realizada através da projeção, se torna um elemento de simbiose, em intervenções efêmeras que abrem novas possibilidades democráticas de intervenção urbana, a partir e com a natureza, estabelecendo uma relação de conexão entre a natureza e a ficção, mediada pela imagem.

A imagem, neste contexto da arte digital contemporânea, oferece uma visão reflexiva, como proposto por Barro David (2003), que resume questões da representação contemporânea em sua introdução à imagem: “A imagem como ficção” e “Assimilação e temporalidade

da imagem”. Essa reflexão amplia a cultura visual, permitindo que seja acessada e compreendida pelo maior número de pessoas possível, uma vez que é inegável que toda a vida humana se desenrola dentro de um contexto visual, com tudo sendo primeiramente absorvido pela imagem que recebemos. O espaço público urbano é um ambiente dinâmico e mutável, que influencia as práticas, concepções e projeções dos indivíduos. Por isso, o espaço urbano deve ser abordado de forma mais abrangente, através de múltiplas disciplinas, para maximizar seu potencial dinamizador e mediador, transformando a cidade em um centro de inovação social e territorial.

As intervenções na natureza urbana, especialmente as de arte digital e multimídia, têm uma conexão entre arte, ciência e tecnologia. Nessas obras, os artefactos digitais se adaptam ao espaço natural, formando um organismo único em uma relação simbiótica. Essa simbiose evidencia a fusão entre o digital imaterial e o natural, levando a reflexões sobre a identidade humana em relação à natureza, em uma intervenção efêmera.

O olhar para o presente e futuro das cidades contemporâneas revela um ambiente imerso em diferentes linguagens narrativas, o que abre novas possibilidades de comunicação e apresentação artística. A utilização da natureza como meio ecológico para projeções multimídia representa uma nova forma de expressão nas narrativas da cultura visual das cidades do futuro.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os pesquisadores, criadores de tecnologia e multimídia que, de alguma forma, orientaram e ampliaram meu pensamento, abrindo caminhos para novas reflexões. Agradeço especialmente às entidades que apoiaram os projetos apresentados neste artigo: ao Fractal Funchal Fest e à Suavamarelo - Associação Cultural, pelo projeto olhAR-TE NA CIDADE; e ao MOVE - “Movimento de Vontade de Expressão” - Associação Cultural, Criativa e Artística da Madeira, pelo projeto Look at you on the DISPLAY from NATURE.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Andreotti, L., Costa, X. (1996) *Ciudades Expuestas: una taxonomía de lo público en arte*. Barcelona, España.

Arendt, H. (1993) *La Condición Humana*. Barcelona España, Editorial Paidós.

Barro, D. (2003) *Imágenes [Pictures] Para Una Representación Contemporánea = Imagens [Pictures] Para Uma Representação Contemporânea* (Ed. Bilingüe) Editorial Mimesis.

Brea, L. (2002) *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, Editorial CASA (Centro de Arte de Salamanca), Salamanca. Colección Argumentos. España.

Deutsche, R. (1992) *Art and Space: Questions of Democracy*. Publicado por la Duke University Press.

Giannetti, C. (2006) *Estética Digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte: C/Arte.

Lemos, A. (2003) *Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época*. En A. Lemos, & P. Cunha, Olhares sobre a cibercultura. Porto Alegre: Sulinas.

Machado, A., André, I. (2012) *Espaço Público e Criatividade Urbana - O Caso do Marais em Paris*, Finisterra, XLVII, 94.

Marcos, F. A. (2007) *Digital Art: When artistic and cultural muse merges with computer technology*. Graphically Speaking. IEEE Computer Graphics and Applications 27(5) Disponible en: <https://www.researchgate.net/publication/3210584_Digital_Art_When_Artistic_and_Cultural_Muse_Merges_with_Computer_Technology?tab=overview>

Moreira, R. (2008) *Ciudades Expuestas: una taxonomía de lo público en arte*. En Diez años de cambios en el Mundo, en la Geografía y en las Ciencias Sociales, 1999-2008. Actas del X Coloquio Internacional de Geo crítica, Universidad de Barcelona, 26-30 de mayo de 2008. Disponible: <http://www.ub.es/geocrit/-xcol/94.htm> Machado, Aquilino y André, Isabel. (2012) Espaço Público e Criatividade Urbana - O Caso do Marais em Paris, Finisterra, XLVII, 94.

Nascimento, E. (2005) *A Cultura Visual no Ensino de Arte Contemporâneo: singularidades no trabalho com as imagens* – 2005, publicado en 2012, “Sala de lectura”. Originalmente publicado en la edición nº 42, Julio de 2006, del Boletín “Arte na Escola”

Urrutia, H., Perez, P., Marcos-Fernandes, A. (2021) *Contemporary art as a factor for knowledge generation from video*, ARTECH 2021 – Hybrid Praxis – Art, Sustainability & Technology. 10th International Conference on Digital and Interactive Arts, Portugal. ACM ISBN: 978-1-4503-8420-9.

Urrutia, H. (2018) + *PROJECTION AC - Artefact of Video Projection of Contemporary Art in The Public Space*, artículo científico publicado en “ARTE- FACTO 2018 - 1st International Conference on Transdisciplinary Studies in Arts, Technology and Society “ ISBN: 978-989-99370-7-9, Lisboa, Portugal.

Vegara, A., De las Rivas, J. (2004) *Territorios inteligentes*, Fundación Metrópoli, ISBN 84-609-2698-2, Madrid, España.

Scandurra, E. (1995) *L'ambiente dell'oumo: Verso il progetto della città sostenibili*, Etas Libri, Roma, ISBN: 8845307549

MAIS UM DIA NORMAL NO TIKTOK

Bruno Mascena

Esther Hamburger

Francisca M B San Martín

Patrícia Moran

USP - Universidade de São Paulo

Resumo: *Mais um Dia Normal* nomeia uma trend do TikTok que circulou durante um período da pandemia de COVID-19. Propomos investigar essas micronarrativas, destacando a repetição como processo criativo, como agenciamento e linha de força de uma época, que se manifesta a partir da produção e circulação dos vídeos. Apesar da partilha de uma coletividade experimentando uma época — e de haver um comum também no investimento criativo na trend — cada nova versão estabelece novas perspectivas. Ao produzir variações nas micronarrativas, os usuários se posicionam enquanto subjetividades pertencentes a determinada cultura. Isso pode ser observado pela temática dos trechos apropriados de outros trabalhos. O artigo se inicia com uma breve descrição das dinâmicas do TikTok que precisam ser consideradas, pois os algoritmos contribuem para a construção de tendências. Além dessas definições e descrições, nomes e dinâmicas relacionados às redes, especialmente ao TikTok, como trend, também serão abordados. A hipótese explorada é que o conjunto de vídeos da trend *Mais um Dia Normal* de 2020 articula, por meio da imitação, um sentimento coletivo e um olhar comum sobre a pandemia.

Palavras-chave: TikTok, micronarrativas, imitação, redes sociais, memética

Abstract: “Another Normal Day” designates a TikTok trend that circulated during the COVID-19 pandemic. This article investigates these micro-narratives, emphasizing repetition both as a creative process and as a form of agency, reflecting the driving forces of a specific time through the production and circulation of videos. While the trend embodies a collective experience and shared creative investment, each new version offers distinct perspectives. By creating variations of these micro-narratives, users position themselves as subjectivities embedded in a particular culture. This is evident in the themes of the excerpts appropriated from other works.

The article begins with a brief overview of TikTok’s operational dynamics, which must be considered, as algorithms contribute to the formation of trends. In addition to these definitions and descriptions, terminology and dynamics related to social networks—especially TikTok, such as “trend”—are also addressed. The central hypothesis is that the set of videos from the 2020 “Another Normal Day” trend articulates, through imitation, a shared perspective on the pandemic experience.

Keywords: TikTok, micronarratives, imitation, social media, memetics

O TikTok, rede social centrada na criação e no compartilhamento de vídeos curtos, que assistiu a um crescimento vertiginoso de usuários durante 2020 (Koetsier, 2021), firmou-se como um importante espaço de sociabilidade e comunicação ao longo da pandemia de COVID-19. O que é um dia normal no TikTok? Na atual configuração da plataforma, observa-se empiricamente que sua normalidade é a constante transformação. O objetivo deste artigo é pensar essa (a)normalidade com base na trend referida no título, que atende pelo nome de *Mais um Dia Normal*. Nessa trend, o tratamento casual de situações e acontecimentos excepcionais produz uma mescla do mundo ficcional com imagens jornalísticas, nas quais não se vê distinção entre ficção e não ficção, ou entre o normal e o anormal.

Os vídeos da *trend* se sucedem em mutação, tendo como ponto de partida o exemplo a que fazemos referência no título do texto: *Mais um Dia Normal*, que circulou durante a pandemia, em 2020. Propomos pensar as micronarrativas dessa *trend*, destacando a repetição como processo criativo, como agenciamento e como linha de força de uma época, que se manifesta a partir da produção e da circulação dos vídeos. Apesar de uma coletividade partilhar e experimentar uma época — e de haver um comum também no investimento criativo na *trend* — cada nova versão estabelece, ao menos, uma nova perspectiva: a do usuário que a protagoniza.

As diferenças lançadas a cada novo vídeo se alternam de maneira intencional — em uma tentativa de mimetizar a anterior —, mas há também variações involuntárias em relação ao vídeo precedente. Os movimentos de distanciamento e aproximação sobrevivem tanto nos vídeos miméticos quanto naqueles que procuram se afastar da referência; o modelo não desaparece. Rompido, comentado ou corrompido, há sempre um modelo a ser seguido e modificado.

A hipótese aqui explorada é que esse conjunto de vídeos articula um sentimento coletivo por meio dessa dinâmica, estabelecendo um olhar comum — repleto de singularidades — sobre um período

da pandemia de COVID-19. O artigo está dividido em seis seções: na primeira, desenvolvemos o termo *trend* e as particularidades do conjunto de vídeos intitulado *Mais um Dia Normal*; nas demais, analisamos os vídeos.

1. AS TRENDS DO TIKTOK

Uma *trend* é composta por um grupo de vídeos inter-relacionados, que derivam uns dos outros e são produzidos por usuários diferentes. Entre esses vídeos, há repetição e variação de elementos como uma música, uma situação narrativa, imagens, uma coreografia e a montagem — em um processo semelhante ao que o cinema chamaria de uma versão cinematográfica de um primeiro filme. Há aí um processo de remediação, no sentido em que internautas se apropriam de narrativas cinematográficas ou televisivas para ilustrar suas intervenções pessoais com imagens pertencentes a repertórios conhecidos de outras mídias.

Há ainda recursos expressivos relacionados à própria plataforma TikTok, como a articulação do todo como meme, filtros de realidade aumentada, uma forma particular de montagem, entre outros. Essas repetições são incentivadas pela própria materialidade do TikTok: depois de postados, os vídeos são exibidos com uma série de ícones clicáveis, como “usar este modelo”, “usar este efeito” ou “usar este som”. Ao clicar nesses *hiperlinks*, os usuários são direcionados a um catálogo de outros vídeos que utilizam os mesmos *samples* e têm a opção de incorporá-los às suas próprias criações. Esses dados alimentam um sistema de inteligência artificial, que passa a recomendar os conteúdos mais prováveis de manter a atenção e o interesse daquele usuário. Assim, as chances de um vídeo ser recomendado pelo algoritmo e gerar engajamento são maiores se as *hashtags*, os sons ou os filtros que ele utiliza estiverem vinculados a um vídeo que tenha recebido muitas visualizações, curtidas e compartilhamentos.

Com isso, as *trends* se configuram em um mosaico de

micronarrativas, derivadas de outras micronarrativas, onde as peças — cada uma com suas singularidades — articulam-se em torno de repertórios compartilhados.

As *trends* podem se tornar virais, espalhando-se rapidamente entre um grande número de usuários, ou circular em nichos. Mas, em ambos os casos, envolvem um conjunto de usuários. Elas são produzidas nas interações entre humanos e máquinas que ocorrem durante seu processo de circulação na plataforma. O TikTok opera sob a lógica do fluxo, da aceleração e do novo, em que o conteúdo é produzido, viraliza (ou não) e sai de circulação rapidamente. É improvável que vejamos mais do que uma ou duas vezes um mesmo vídeo na aba “For You”. Eles permanecem armazenados no TikTok e organizam-se, entre outros critérios, por hashtags, músicas e filtros utilizados. Entretanto, encontrar um vídeo específico entre milhares de outros que esses conjuntos agregam não é tarefa fácil. *Trends* são, antes de tudo, experiências efêmeras. A novidade, aqui, está relacionada à efemeridade, à curta duração dos vídeos.

Dificilmente uma *trend* permanece na rede por mais do que algumas semanas. Henry Jenkins fala sobre a dificuldade de se estudar o objeto das mídias digitais e sobre a importância de o pesquisador registrar os momentos. Segundo ele:

“Escrever a história das mídias digitais será muito mais parecido com escrever a história de um meio transitório, como o rádio em seus primórdios ou o vaudeville, do que com documentar a evolução de um meio textual, como a imprensa ou o cinema.” (Jenkins, 2003, p. 234, tradução nossa).

Reter um momento como esse representa uma tentativa de captar essa época que articula olhares de interatores pertencentes a diferentes grupos sociais, países, que falam línguas diferentes, sobre um determinado tempo e uma maneira de se experimentar a expressão audiovisual.

2. A TREND MAIS UM DIA NORMAL

Adotamos a expressão *Mais um Dia Normal* para nos referirmos ao nosso objeto, a fim de facilitar a leitura e o entendimento da *trend*, pois os vídeos que a compõem receberam diversos títulos — inclusive porque circularam em idiomas variados. Logo, não é através dos sentidos expressos, ou seja, apenas através da significação, que uma *trend* conquista o mundo. Pelo contrário, há atitudes de corpo e presença inominável em um primeiro momento, clamando por participação — não necessariamente positiva ou negativa.

No caso dessa *trend*, temos como elementos fixos o uso de imagens captadas pelo usuário, montadas em uma relação de plano e contraplano com imagens de arquivo; a música *Raindrops Keep Fallin' on My Head*, interpretada por B. J. Thomas, dominante em todos os vídeos selecionados, embora não em toda a *trend*; o texto que enuncia a situação proposta em cena como sendo parte de um dia comum; e a composição do quadro, que mostra uma porta ou janela através da qual o usuário em cena olha para a rua.

Para descrever essa *trend*, selecionamos o vídeo de Larissa Gloor, atriz e influenciadora brasileira. Esse vídeo começa com a usuária abrindo uma janela com uma xícara nas mãos, como se estivesse iniciando o dia. Sorridente, Larissa olha para fora de quadro, e um corte oferece o que seria o contracampo da primeira imagem: uma nuvem em forma de cogumelo, resultado de uma grande explosão — vale lembrar que nuvens de explosões em forma de cogumelo remetem à primeira bomba atômica lançada na Segunda Guerra Mundial, em Hiroshima e Nagasaki, causando a morte e deformações ao longo de anos, e que essa imagem está presente em inúmeras narrativas audiovisuais. Depois do contraplano, há a reação de Larissa: ela continua sorrindo.

Estabelece-se, assim, o dispositivo da *trend*: um plano com o usuário encenando uma situação cotidiana justaposto a um contraplano que contrasta com a “normalidade” encenada. Ao ver essas

imagens, o personagem em cena age como se elas fossem banais, como se fizessem parte do seu dia a dia. Essa relação tece um comentário de tom irônico sobre o que foi um dia normal de 2020. A imagem do personagem-interator e da situação mostrada estão em choque. O tom desprezioso dos vídeos endereça ao público do TikTok uma desconfortável comicidade, salientando a tensão entre o ambiente doméstico e o fora de casa.

O uso da canção *Raindrops Keep Fallin' on My Head*, interpretada por B. J. Thomas, reforça esse comentário. A música foi originalmente composta para a trilha sonora do faroeste *Dois Homens e um Destino* (1969), rendendo um Oscar de melhor canção original para seus autores, Burt Bacharach e Hal David. Leve, descontraída e otimista, a canção acompanha o momento idílico do filme. Apesar de seu tom suave, ela insiste em pontuar que “gotas de chuva não param de cair na minha cabeça”, e o final do filme — assim como da história dos personagens — é nada positivo. A música cumpre função semelhante nesta *trend*.

Seguindo no vídeo de Larissa Gloor, após a imagem do que parece ser um teste de bomba atômica, surge uma cena que, provavelmente, é proveniente de um filtro do próprio TikTok: uma nave espacial é inserida no céu, com recurso de animação em realidade aumentada. A inserção seguinte, entrecortada por uma imagem da usuária, mostra um extraterrestre em um cenário pós-apocalíptico extraído de um *making of* de filme. Após cada uma das cenas externas, Larissa sempre retorna ao seu plano, tecendo algum tipo de comentário gestual, aparentando estar sempre confortável e tranquila.

A última imagem, antes do encerramento, mostra um extrato da série *The Walking Dead*, de zumbis — à qual Larissa responde com um aceno, encerrando o vídeo que encarna o agenciamento de um universo relacionado aos fantasmas e zumbis recorrentes na *trend*. A pandemia em curso, o presidente do Brasil da época (hoje deposto), também comparecem. A efemeridade atinge alguns temas, assim como a própria materialidade do vídeo.

A Figura 1 mostra uma sequência de capturas de tela do vídeo em questão, representando cada um dos planos.

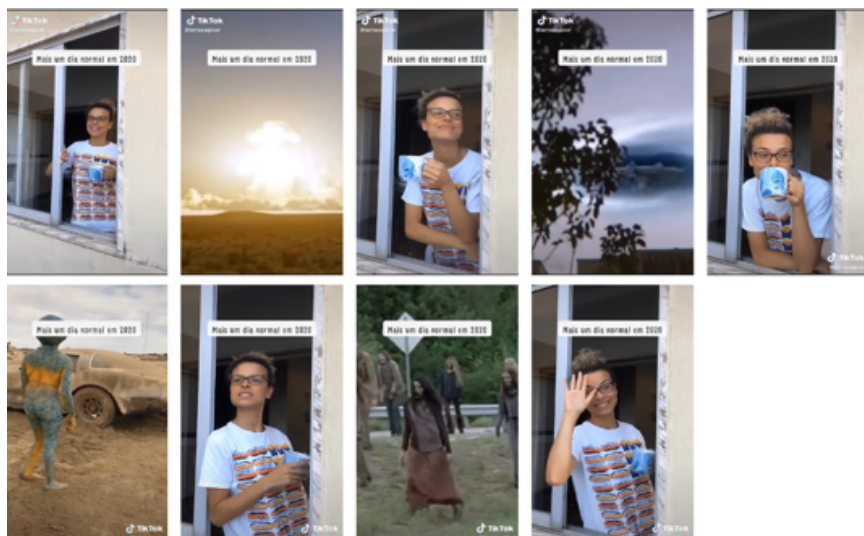


Figura 1

Sequência de capturas de tela do vídeo de Larissa Gloor (2020)

A *trend Mais um Dia Normal* envolve a apropriação e a colagem como processo de realização. O vídeo de Larissa já apresenta uma diversidade de mídias distintas e uma sobreposição de camadas — visível, por exemplo, em uma cena de *making of*, que é a representação da produção da representação. Outras criações dentro dessa mesma *trend* seguem tensionando ainda mais esse processo. O vídeo do usuário @klaytube, “*Mais um dia normal de 2020, parte 2*”, por exemplo, mistura cenas de filmes de zumbi com registros de acontecimentos jornalísticos, como o de um avião que pegou fogo em 2019. Há ainda a nuvem de gafanhotos que assolou algumas regiões do planeta em 2020, incluindo o Brasil, e que remete às pragas bíblicas.

Reforçando essa relação de mídias, o usuário insere as imagens por meio da gravação da tela da televisão, de forma que elas são vistas

dentro da moldura da TV — acrescentando mais essa camada de evidência de sobreposição de mídias, em um processo que funciona como uma ilustração do conceito proposto por Henry Jenkins de convergência das mídias (2022).



Figura 2

Captura de tela das cenas acima mencionadas

3. VARIAÇÕES DA TREND

A estrutura da *trend* exige a replicação de certos elementos. Alguns dos vídeos, visivelmente, copiam as montagens feitas previamente por outro usuário, como é o caso de Mateus Pesce, que recria o vídeo de Larissa Gloor usando exatamente os mesmos excertos no contraplano. Ainda assim, o vídeo de Mateus é diferente. Neste caso, ele comenta — com estranhamento — o vídeo de Larissa e a postura de normalidade diante das tragédias mostradas nas imagens de arquivo. O rosto de Pesce encena teatralmente um espanto — um exagerado espanto — e, por isso, um comentário. No vídeo dele, as reações aos acontecimentos e situações anteriormente mostrados são negativas. As potenciais “ameaças” dos filmes apropriados por Larissa, como é possível observar nas capturas de tela da Figura 3, que mostram as reações de Mateus, convertem-se em uma proposta de reação. Há, neste vídeo, uma ação performativa — um comentário em forma de ação —, ainda edulcorado pela música.



Figura 3

Sequência de capturas de tela do vídeo de Mateus Pesce (2020)

Outros interatores adicionam elementos a ponto de mudar a estrutura padrão da *trend*. É o caso do vídeo do usuário @maxqueseexploda, que propõe um desfecho distinto. Após reproduzir os planos e contraplano típicos da *trend*, a montagem do vídeo corta para uma cena que o mostra fechando a porta por dentro — um ponto de vista invertido em relação ao padrão da *trend*. Em seguida, mais um corte apresenta um novo personagem: Jesus, também representado por @maxqueseexploda, agora com outro figurino e filmado em *contre-plongée*. Para que não restem dúvidas, a cena é explicada por um texto sobreposto à imagem, onde se lê: “Jesus voltando para tirar os humanos do mundo”, como se vê na Figura 4. Nesse caso, a personagem se afasta da abertura para o exterior e busca redenção no interior de sua casa, de costas para fora.



Figura 4

Sequência de capturas de tela do vídeo de Max Que Se Exploda (2020)

@maxqueseexploda relaciona os acontecimentos de 2020 ao Juízo Final cristão, em que a humanidade, assolada por grandes catástrofes e acontecimentos apocalípticos, é julgada por Deus. Com isso, ele adiciona mais uma alusão externa à micronarrativa previamente estabelecida pela *trend*. É nesses arranjos — entre as convenções da *trend* e o repertório dos usuários — que as variações são produzidas. Ao representar uma personagem, o interator também articula a si mesmo e o ambiente em que está inserido. Suas ações estão impregnadas pela corporeidade específica de cada um de seus corpos, isto é, pela materialidade e ritmo singular de cada corpo, que se relaciona ao contexto sociocultural em que está inscrito. Esses traços de pertencimento social, esses agenciamentos, não são da ordem da significação, mas produzem sentido.

Se podemos falar em personagens no TikTok, é preciso considerá-las em uma dimensão performática, porque o corpo-objeto que o interator manipula a fim de articular uma narrativa é também um corpo-sujeito — seu “ser no mundo”. Nesse sentido, o Jesus encenado com e através do corpo de @maxqueseexploda é singular, na medida em que é manifestado pela unicidade daquele corpo específico. Assim, a materialidade do corpo e do espaço visível se impõe à forma. Da mesma maneira, o corpo do imitado articula suas próprias singularidades.

4. O SINGULAR E O COLETIVO

No TikTok, há uma série de elementos formadores de conjuntos: os vídeos são agrupados por músicas, filtros, *trends*, *hashtags*, entre outros — em torno dos quais os coletivos vão se organizando. A hashtag #BookTok, por exemplo, agrupa 53,4 milhões de vídeos, nos quais usuários discutem e indicam livros. Ela ainda se ramifica em nichos, como #BookTokBrasil (2,6 milhões) ou #BookTokRomance (120 mil).

Vale ressaltar que um vídeo pode pertencer a mais de um coletivo, que uma hashtag ou uma música podem reunir diversas *trends*,

e que interatores participam simultaneamente de vários conjuntos — imitando comportamentos e aspectos da composição dos vídeos uns dos outros, ou replicando conteúdo.

O vídeo da usuária @MeriOrue (Figura 5), por exemplo, está inserido na *trend Mais um Dia Normal*: parte da relação entre uma “normalidade” encenada no plano caseiro e uma situação “catastrófica” representada na imagem de arquivo. A usuária, entretanto, rompe a convenção da montagem em plano e contraplano e articula os dois espaços simultaneamente no quadro.

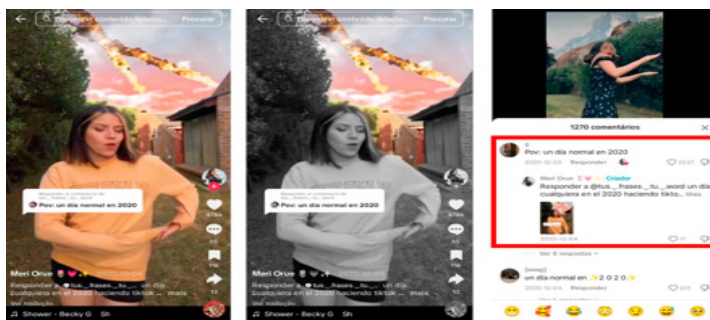


Figura 5

Sequência de capturas de tela do vídeo de Meri Orue (2020)

Em vez de olhar pela janela com uma xícara nas mãos, ela performa a coreografia da *trend Shower*, da cantora Becky G — que viralizou no TikTok em 2020 (5,1 milhões de publicações) — em um espaço exterior, que poderia ser um quintal. O título do vídeo, *POV: um dia normal em 2020*, indica que ele foi feito em resposta ao comentário do usuário @tus..frases..tu.._word (Figura 5) e o inscreve no conjunto dos *POVs* — vídeos de Ponto de Vista (87 milhões de vídeos).

Essa rearticulação de repertórios, em um jogo de imitações e colagens, permite que interatores se associem e se diferenciem de outros. Ao produzir variações nas micronarrativas, eles se posicionam individualmente e, ao mesmo tempo, afirmam seu pertencimento a determinados conjuntos e, em alguns casos, a determinadas comunidades.

5. PONTES E BARREIRAS ALGORÍTMICAS

Para dar outro exemplo, temos o vídeo de @onesieuno (atualmente @onesipop), perfil de uma loja argentina de objetos da cultura pop. O protagonista surge vestindo um macacão com a logomarca da série *Breaking Bad*, o que — podemos supor — é um produto da loja. As imagens do contraplano são as mesmas do vídeo de Larissa Gloor, além de trechos do filme *Os Vingadores* (2012). As imagens dos heróis relacionam-se aos produtos da loja e aos nichos com os quais a marca pretende se aproximar; ainda assim, não modificam as linhas de força da micronarrativa na cena, os heróis combatem um exército alienígena que invade Nova Iorque. Mais uma vez, o universo cinematográfico de grande alcance — neste caso, também o dos quadrinhos — entra em ação.



Figura 6

Sequência de Capturas de Tela do Vídeo de Onesipop (2020)

O vídeo está agrupado às hashtags #undianormal, #anormalday, #zombies, #aliens, #breakingbad, #avengers e #cafecito. O interator utiliza a hashtag da *trend* em espanhol e em inglês — **uma estratégia para aumentar sua visibilidade**. Isso nos indica que algoritmos e usuários levam em consideração o idioma falado nos vídeos.

Entretanto, a proximidade do vídeo da loja argentina com o da

brasileira Larissa Gloor, anterior àquele, sugere que os interatores se conectaram, mesmo que indiretamente. A figura abaixo mostra como o vídeo de @onesieuno está relacionado ao de Larissa por meio do trecho da canção. Ao clicar no nome da música no vídeo de @onesieuno — destacado na primeira imagem da Figura 7 — acessamos a fonte de onde saiu o *sample* usado por @onesieuno: o vídeo de Larissa.

A tranquila imagem dele ao ver eventos sobrenaturais também emula o vídeo de Larissa, reafirmando a postura dela em relação às outras que se seguiram.

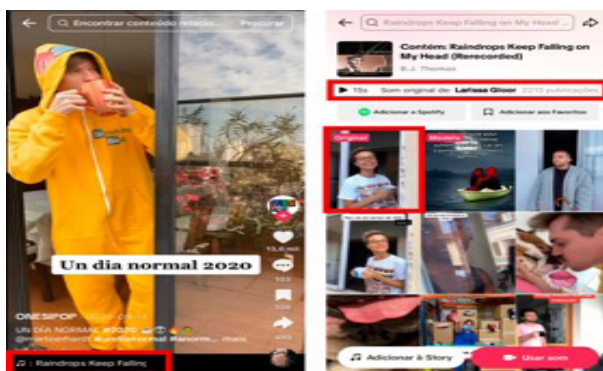


Figura 7

Captura de Tela do Aplicativo TikTok Mostra Trecho de Música Usada na *Trend* (Destaque pelos Autores)

Esse processo cria um link entre os vídeos e os torna parte de um mesmo catálogo. Como nos mostra a segunda imagem da Figura 7, o vídeo de Larissa é identificado como matriz de outras 2.213 publicações que utilizam *Raindrops Keep Fallin' on My Head* como trilha, incluindo a de @onesieuno. Não podemos afirmar se os dois interagiram de forma direta ou se tiveram outros interatores entre eles, mas é certo que o vídeo de @onesieuno é uma derivação do de Larissa Gloor.

Isso não quer dizer que o vídeo dela tenha sido o fundador da *trend Mais um Dia Normal* — há publicações anteriores a ele —, mas afirma que as imitações que constituem as *trends* podem transcender

barreiras geográficas e de idioma, principalmente em experiências que não se estruturam em torno de diálogo.

Isso se dá porque as fronteiras do TikTok são algorítmicas. Segundo Guillaume Chaslot, um dos criadores do algoritmo do YouTube e fundador da AlgoTransparency, os algoritmos do TikTok podem recomendar até 95% do conteúdo a que um usuário assiste. Em 2021, o *Wall Street Journal* criou dezenas de perfis falsos para investigar esse mecanismo: cada perfil possuía idade, localização geográfica e interesses específicos; entretanto, esses interesses só foram manifestados através das ações de pausar ou rever os vídeos.

Eles observaram que o TikTok inicialmente faz uma curadoria em que exibe uma grande variedade de vídeos que já foram vistos milhões de vezes na plataforma. Depois, em menos de duas horas, passa a exibir vídeos mais específicos. Comunidades são, em certo sentido, involuntárias — embora escolhas sucessivas possam vir a confirmar grupos, reforçando elementos comuns.

Ao agrupar interatores de acordo com critérios não transparentes — que envolvem o privilégio de certas preferências (que não sabemos quais) —, o TikTok estimula a formação de conjuntos, de grupos que desconhecem o diferente. Os conjuntos de vídeos podem ser o que autores têm chamado de “*toca do coelho*” ou “*casulo informacional*”: o conteúdo é adaptado às preferências do usuário. Cria-se, assim, um loop de vídeos semelhantes que pode reforçar vieses existentes.

Para reter a atenção dos usuários, os algoritmos vão levando-os cada vez mais para o fundo das tocas, exibindo, por vezes, conteúdos com ideias extremas — já que nem todos os vídeos passam por moderação na plataforma.

6. UM SENTIMENTO COMUM

Em *Mais um Dia Normal*, esses pontos de contato se dão a partir de um tema que também dilui fronteiras: a pandemia de COVID-19. Ao participar da *trend*, interatores articulam seus repertórios... Não

deixa de ser notável a presença de indivíduos isolados em suas casas, a se defender dos perigos mortais que ocupam o espaço — público? — do fora de casa.

A janela que emoldura o personagem-interator já não é a metáfora de outrora, da invenção da perspectiva no século XV florentino. Essa janela-metáfora se atualizou: através dos tempos e das novas invenções, ela pôde representar a fotografia, o cinema, a televisão, a aba do navegador — a janela como metáfora da extensão da capacidade de perceber o mundo para além dos limites do corpo humano.

Nessa *trend*, a janela conecta lugares e tempos não contíguos. Aqui, a janela se abre para mundos que ameaçam, ao mesmo tempo em que é a proteção daquele que está atrás dela. Esta janela é a metáfora desse momento excepcional vivido coletivamente — a pandemia de COVID-19 — feito, ao mesmo tempo, de isolamento e de conexão. Isolados atrás das janelas, conectados através das janelas — agora as metafóricas: das redes, dos computadores, da televisão.

Mais um Dia Normal, no TikTok, é a representação de um dia — na verdade, um ano — absolutamente anormal. Uma ironia que serve como ilustração de um sentimento comum àquele momento: de incredulidade diante do inimaginável ou, melhor dito, da incredulidade manifesta no imaginável.

Uma obra que não é uma obra — uma *trend* se constitui em sua efemeridade como algo a ser vivido e esquecido, a ser sentido coletivamente, ainda que de forma singular. O pertencimento é personificado, incorporado em cada usuário, cuja imagem tomada é um gesto de posicionamento frente a um conjunto — gesto que é, ao mesmo tempo, singular e coletivo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Beiguelman, G. (2023). *Políticas da imagem: Vigilância e resistência na dadosfera* (2ª ed.). Ubu Editora.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.
- Feliciano, B. (2021, April 16). *Brasil, 2021. Mais um dia cotidiano na vida de um preto* [Vídeo]. TikTok. <https://vm.tiktok.com/ZMBWFCdXf/>
- Gloor, L. (2020, September 3). *Mais um Dia Normal* [Vídeo]. TikTok. <https://vm.tiktok.com/ZMBQT9usY/>
- Gumbrecht, H. U. (2010). *Produção de presença: O que o sentido não consegue transmitir* (Ed. PUC-Rio, Ed.). Editora PUC-Rio.
- Jenkins, H. (2022). *Cultura da convergência* (S. Alexandria, Trad., 3ª ed.). Aleph.
- Jenkins, H. (2003). The work of theory in the age of digital transformation. In T. Miller & R. Stam (Eds.), *A companion to film theory* (pp. 234–261). Blackwell Publishing Ltd. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/9780470998410.ch14>
- Klaytube. (2020, September 23). *#maisumdiannormal* [Vídeo]. TikTok. <https://vm.tiktok.com/ZMBQK9kYY/>
- The Wall Street Journal. (2021, July 21). *How TikTok's Algorithm Figures You Out* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nfczi2cl6Cs>

RECIFE FRIO: O FALSO-DOCUMENTÁRIO COMO PONTE ENTRE FICÇÃO CIENTÍFICA E DOCUMENTÁRIO NA REPRESENTAÇÃO DE TRAGÉDIAS CLIMÁTICAS

Brian Hagemann

Universidade da Região de Univille

Denize Araujo

UTP - Universidade Tuiuti do Paraná

Resumo: A crescente emergência climática tem sido representada no cinema por diferentes gêneros, entre eles o documentário e a ficção científica. Apesar de suas distinções formais, ambos compartilham estratégias narrativas semelhantes: usam narrativas emocionais, visualizam cenários extremos, e buscam engajar o “espectador-repertorial”. Nesse contexto, o falso documentário ou *mockumentary*, emerge como um ponto de interseção entre esses dois gêneros, ao simular a linguagem e a estética documental para apresentar narrativas ficcionais especulativas. O *corpus* aqui analisado é o curta-metragem *Recife Frio* (2009), de Kleber Mendonça Filho, que exemplifica o uso do *mockumentary* ou falso documentário para criticar as relações sociais e ambientais em um contexto urbano tropical afetado por uma súbita mudança climática. A obra opera como sátira, que deve definir o espectador com repertório para compreender o tom satírico. Este trabalho trabalha com dois conceitos: o *mockumentary* e o “espectador-repertorial” e propõe que o primeiro constitui uma ferramenta narrativa potente na articulação entre o real e o imaginado, reforçando o potencial do audiovisual, e o segundo diferencia o espectador passivo do “espectador-repertorial”.

Palavras-chave: Falso-documentário; Documentário; “Mockumentary”; *Recife Frio*; “Espectador-Repertorial”.

Abstract: The growing climate emergency has been represented in cinema by different genres, including documentary and science fiction. Despite their formal distinctions, both share similar narrative strategies: they use emotional narratives, visualize extreme scenarios, and seek to engage the “repertorial viewer”. In this context, the mockumentary emerges as a point of intersection between these two genres, by simulating the language and aesthetics of documentaries to present speculative fictional narratives. The corpus analyzed here is the short film *Recife Frio* (2009), by Kleber Mendonça Filho, which exemplifies the use of the mockumentary or fake documentary to criticize social and environmental relations in a tropical urban context affected by sudden climate change. The work operates as satire, which must define the viewer with a repertoire to understand the satirical tone. This work works with two concepts: the mockumentary and the “repertorial spectator” and proposes that the first constitutes a powerful narrative tool in the articulation between the real and the imagined, reinforcing the potential of the audiovisual, and the second differentiates the passive spectator from the “repertorial spectator”.

Keywords: Mockumentary; Documentary; “Mockumentary”; *Recife Frio*; “Spectator-Repertorial”.

INTRODUÇÃO

A crescente emergência climática tem sido representada no cinema por diferentes gêneros, entre eles o documentário e a ficção científica. Apesar de suas distinções formais, ambos compartilham estratégias narrativas semelhantes: funcionam como alertas, usam narrativas emocionais, visualizam cenários extremos, criticam estruturas de poder e buscam engajar o espectador. Nesse contexto, o falso documentário — ou *mockumentary* — emerge como um ponto de interseção entre esses dois gêneros, ao simular a linguagem e a estética documental para apresentar narrativas ficcionais especulativas. Essa abordagem intensifica o senso de verossimilhança e provoca reflexões sobre o presente a partir de futuros possíveis. Como estudo de caso, será analisado o curta-metragem *Recife Frio* (2009), de Kleber Mendonça Filho, que exemplifica o uso do falso documentário para criticar as relações ambientais em um contexto urbano tropical afetado por uma súbita mudança climática, o que também pode ser entendido como “*fake news*”. A obra opera tanto como sátira, evocando o “espectador-repertorial” que consegue visualizar o aspecto “*fake*”, quanto como advertência, inserindo-se no debate sobre o papel do cinema na construção de uma consciência crítica sobre o colapso climático. Este trabalho enfatiza que o falso documentário constitui uma ferramenta narrativa potente na articulação entre o real e o imaginado, reforçando o potencial do audiovisual na sensibilização e mobilização social diante das questões ambientais e na construção da espetacularidade, que é relevante no caso em questão, destacando o papel do “espectador-repertorial” no contexto do *mockumentary*;

A FICÇÃO-CIENTÍFICA COMO ALERTA ECOLÓGICO.

A ficção científica se caracteriza por sua capacidade de extrapolar tendências e dados científicos, projetando futuros possíveis com base em comportamentos e tecnologias do presente. Quando

aplicada à temática ambiental, essa extrapolação permite a construção de cenários distópicos que evidenciam os riscos do aquecimento global, da degradação dos ecossistemas e da desigualdade no acesso a recursos naturais.



Figura 1. Cena do filme *O Dia Depois de Amanhã*. Disponível em <https://revistaintertelas.com/2020/07/22/as-mudancas-climaticas-e-o-cinema-a-ciencia-por-tras-do-filme-o-dia-depois-de-amanha/>. Acesso em: 28/04/2025.

O gênero representa críticas sociais, revelando como a crise climática acentua desigualdades históricas e privilegia determinadas classes ou regiões em detrimento de outras. Em um momento de crescente negação da ciência e desinformação, a ficção científica pode funcionar como uma ferramenta simbólica de resistência, promovendo consciência coletiva e mobilização (Figura 1).

Obras como *O Dia Depois de Amanhã* (2004), *Interestelar* (2014) e *Snowpiercer* (2013) exemplificam como o gênero pode representar eventos climáticos extremos, esgotamento de recursos e principalmente as tensões sociais resultantes dessas crises ambientais, mostrando como as relações de poder são construídas e desconstruídas em situações extremas que ressignificam a convivência humana no nosso planeta. Então além de representar audiovisualmente esses cenários de forma impactante, a ficção científica também opera no plano emocional, através de personagens que vivem diretamente os efeitos do colapso climático na sociedade. Isso facilita a identificação do público e amplia o alcance da mensagem.

Ao unir imaginação criativa, crítica social e especulação científica, a ficção científica cumpre assim uma função importante no debate climático, não apenas alertando sobre os perigos futuros, mas também convidando o espectador a refletir sobre as escolhas do presente. Assim, esse gênero se configura como uma forma de engajamento simbólico e político frente à urgência das questões ambientais.

O DOCUMENTÁRIO COMO ALERTA ECOLÓGICO

Assim como o gênero da ficção científica sempre demonstrou grande potencial de provocar a imaginação do espectador através de representações espetaculares e apocalípticas de nosso, o documentário também tem grande impacto ao demonstrar de forma contundente a realidade compartilhada de catástrofes climáticas. O cinema documental tem o poder de capturar visualmente fenômenos que, por vezes, são invisíveis aos olhos cotidianos. Filmes como *Uma Verdade Inconveniente* (2006), de Davis Guggenheim, e *Before the Flood* (2016), de Fisher Stevens, exemplificam o modo como a imagem cinematográfica potencializa a percepção da crise ambiental, transformando dados em experiências sensíveis (Plantinga, 2005).

A presença de figuras públicas, como Al Gore e Leonardo DiCaprio, funciona como vetor de identificação e de popularização

da causa. No entanto, é o uso de narrativas pessoais, histórias locais e testemunhos de comunidades vulneráveis que mais aproxima o espectador da urgência climática. Esses recursos tornam visível a chamada “injustiça ambiental”, conceito que se refere ao modo desigual com que os efeitos das mudanças climáticas afetam diferentes grupos sociais (Acselrad, 2010).

Além de informar, o documentário cumpre uma função crítica. Ao revelar os agentes econômicos e políticos por trás da degradação ambiental — como o agronegócio, a indústria fóssil e a especulação urbana —, o filme documental atua como uma ferramenta de denúncia. Filmes como *Cowspiracy* (2014) e *The True Cost* (2015) expõem práticas corporativas e sistemas de consumo insustentáveis que colaboram diretamente para o desequilíbrio ecológico. Como salienta Nichols (2010), o documentário “diz respeito ao mundo em que vivemos”, e, por isso, seu compromisso ético envolve questionar narrativas dominantes, como dar voz aos marginalizados e criar espaços de resistência simbólica. No campo ambiental, isso significa desmontar mitos de progresso, crescimento ilimitado e neutralidade científica.

Documentários ambientais têm sido utilizados em campanhas educacionais, políticas públicas e mobilizações sociais. Segundo O’Neill e Nicholson-Cole (2009), conteúdos audiovisuais que combinam informação científica com apelo emocional tendem a ser mais eficazes na mudança de comportamento. O cinema, portanto, não apenas reflete o mundo, mas participa ativamente da construção de novas percepções e práticas.

O surgimento de plataformas de streaming ampliou significativamente o alcance dos documentários ambientais. Produções como *Nosso Planeta* (2019), da Netflix, alcançam audiências globais e geram discussões amplas em redes sociais, contribuindo para a formação de uma consciência ecológica transnacional. Isso confirma o potencial do documentário como instrumento de educação ambiental de massa.

O documentário tem se afirmado como uma linguagem estratégica na comunicação das mudanças climáticas ao unir dados

científicos e experiências humanas, permitindo que o espectador compreenda as múltiplas dimensões da crise ambiental e reconheça seu papel nesse processo. Mais do que representar a realidade, o documentário a reconfigura, criando sentidos, afetos e possibilidades de ação. Em um mundo cada vez mais afetado por desastres ambientais, sua função política e educativa torna-se imprescindível.

CONVERGÊNCIAS ENTRE A FICÇÃO CIENTÍFICA E O DOCUMENTÁRIO

A ficção científica e o documentário compartilham diversas estratégias narrativas e estéticas ao representar tragédias climáticas. Ambos os gêneros, cada um à sua maneira, constroem discursos que buscam não apenas informar ou entreter, mas também provocar reflexão e conscientização sobre a crise ambiental global.



Figura 2. Cena do filme *Uma Verdade Inconveniente*. Fonte: The Guardian. Disponível em <https://www.theguardian.com/film/2006/sep/17/documentary.algore>. Acesso em: 28/04/2025.

Uma das principais semelhanças entre eles é o caráter de alerta. Documentários como *Uma Verdade Inconveniente* (2006) ou *Before the Flood* (2016) baseiam-se em dados científicos, testemunhos e registros visuais para evidenciar os efeitos presentes das mudanças climáticas, projetando cenários preocupantes para o futuro (Figura 2).

Já obras de ficção científica como *Waterworld* (1995) ou *Interestelar* (2014) exploram possibilidades futuras com base em extrapolações científicas, dramatizando os desdobramentos extremos de negligências ambientais.



Figura 3. Cena do filme *Interestelar*. Disponível em : <https://www.thekitchn.com/could-a-crop-blight-really-wipe-out-everything-but-corn-and-okra-food-on-film-212647>. Acesso em: 28/04/2025.

Em ambos os casos, o objetivo é semelhante: alertar a audiência sobre os riscos reais do colapso climático através do impacto que ele traz à sociedade (Figura 3).

Enquanto os documentários provocam impacto visual e emocional apresentando imagens reais de derretimento de calotas polares, desertificação ou incêndios florestais, as ficções científicas

ampliam essas representações com recursos tecnológicos, projetando futuros distópicos com cidades submersas, catástrofes meteorológicas globais ou êxodos populacionais.

Além disso, tanto a ficção científica quanto o documentário carregam uma dimensão crítica em relação às estruturas sociais, políticas e econômicas que agravam a crise climática. Documentários denunciam ações de grandes corporações, políticas públicas ineficazes e desigualdades ambientais. Já na ficção científica, é comum a presença de sociedades futuristas marcadas por injustiça social, segregação climática e elitização do acesso a recursos naturais — elementos que funcionam como alegorias da realidade contemporânea.

Por fim, ambos os gêneros assumem um papel mobilizador. O documentário, por sua relação direta com a realidade, frequentemente apresenta propostas de ação, seja por meio de campanhas, mudanças de comportamento ou engajamento político. A ficção científica, ainda que situada no plano do imaginário, pode atuar de forma igualmente potente ao estimular a reflexão, o debate e a sensibilização do público por meio da especulação narrativa.

Assim, embora partindo de abordagens distintas — uma baseada na realidade empírica, outra na projeção imaginativa —, a ficção científica e o documentário revelam uma profunda convergência na forma como representam e problematizam as tragédias climáticas. Ambos os gêneros contribuem, cada um a seu modo, para a construção de uma consciência coletiva sobre os desafios ambientais do presente e do futuro.

O *MOCKUMENTARY* COMO POTENCIALIZADOR DA FICÇÃO CIENTÍFICA E DO DOCUMENTÁRIO

O cinema tem sido historicamente uma ferramenta potente de crítica social. Entre seus diversos formatos e gêneros, o *mockumentary* — ou falso documentário — destaca-se por subverter as convenções do documentário tradicional. Ao combinar o discurso da objetividade com a liberdade da ficção, o *mockumentary* abre espaço

para questionamentos sobre a veracidade da informação, o papel da mídia e os processos de construção da realidade. Através do uso de linguagem institucional, entrevistas simuladas e estrutura narrativa documental, esse formato se consolida como um dispositivo de crítica e de engajamento político-social.

O falso documentário apropria-se da estética do jornalismo e do documentário — como câmera na mão, depoimentos, imagens de arquivo e narração em *off* — para criar um efeito de autenticidade. Esse recurso provoca o espectador, que é levado a refletir sobre os mecanismos de construção da verdade no audiovisual (Nichols, 2010). Ao apresentar uma realidade fictícia com aparência de real, o *mockumentary* desestabiliza o olhar do público e o convida à crítica.

Muitos *mockumentaries* assumem um tom satírico para criticar instituições e estruturas de poder. O humor e a ironia funcionam como ferramentas para revelar desigualdades, preconceitos, práticas abusivas e alienações sociais (Rosenstone, 2006). Esse tipo de linguagem permite, por exemplo, criticar o negacionismo climático, o racismo estrutural ou o autoritarismo político, sem recorrer diretamente à denúncia tradicional.

A ambiguidade entre ficção e realidade estimula a dúvida e promove o pensamento crítico. O público, então, passa a questionar não só o que vê na tela, mas também os discursos que são publicados diariamente nas mídias e instituições. Por não oferecer verdades absolutas, o *mockumentary* exige do espectador um olhar ativo e interpretativo. A imagem abaixo define a linha entre o espectador passivo e o “espectador-repertorial”. Embora o espectador nunca tenha sido completamente passivo, alguns pesquisadores já cunharam conceitos como “interator” (Murray, 2003), “usuário” (Renó, 2007), “emancipado” (Rancièrre, 2012), “co-autor” e “montador” (Dubois, 2014). Argumentamos que a participação do espectador em *Recife Frio* pode ser “repertorial”, ou seja, espectador que tem grande repertório sobre falso documentário ou *mockumentary* e consegue fazer suas leituras de modo mais integral e coerente, sendo pró-ativo e interlocutor das “fake-notícias”.



Figura 4. Imagem do jornal Diário de Pernambuco. Fonte: Facebook. Disponível em: https://www.facebook.com/photo.php?fbid=581023308574879&id=319398254737387&set=a.319401258070420&locale=pa_IN . Acesso em: 28/04/2025.

Ao analisar o conteúdo do título, “Recife vai nevar”, o “espectador-repertorial” vai perceber que a notícia (Figura 3) é fictícia, assim como o filme, que é feito de maneira a confundir o espectador, permitindo que os não repertoriais entendam de outras maneiras. O *mockumentary*, sendo uma linguagem cinematográfica híbrida que possibilita intensas reflexões sociais, ao se apropriar da estética documental para construir ficções, revela contradições, ironiza verdades estabelecidas e problematiza discursos hegemônicos. Sua potência reside exatamente no uso da linguagem de autoridade para desestabilizar a autoridade — colocando em questão o que se vê, o que se escuta e o que se acredita. Com isso, o falso documentário se consolida como uma ferramenta estética e política de resistência e conscientização.

ESTUDO DE CASO: RECIFE FRIO

Recife Frio, de Kleber Mendonça Filho (2009), é um falso-documentário que explora a junção dessas duas linguagens de forma irônica, provocando um modo diferente de conscientização ambiental e social através de seu impacto social. O curta utiliza essa linguagem para representar uma Recife sob uma mudança climática drástica: um frio anormal e permanente que altera a paisagem física, social e cultural da cidade.



Figura 5. Cena de *Recife Frio*. Disponível em: <http://www.shoujo-cafe.com/2020/06/comentando-o-curta-recife-frio.html>. Acesso em: 28/04/2025.

Essa proposta narrativa, ao mesmo tempo absurda e plausível, permite ao diretor evidenciar contradições estruturais da realidade urbana brasileira. A obra tensiona os limites entre ficção e realidade, propondo uma análise das desigualdades sociais, da fragilidade das identidades locais frente à globalização, e da forma como discursos institucionais frequentemente desconsideram os impactos humanos das transformações climáticas.

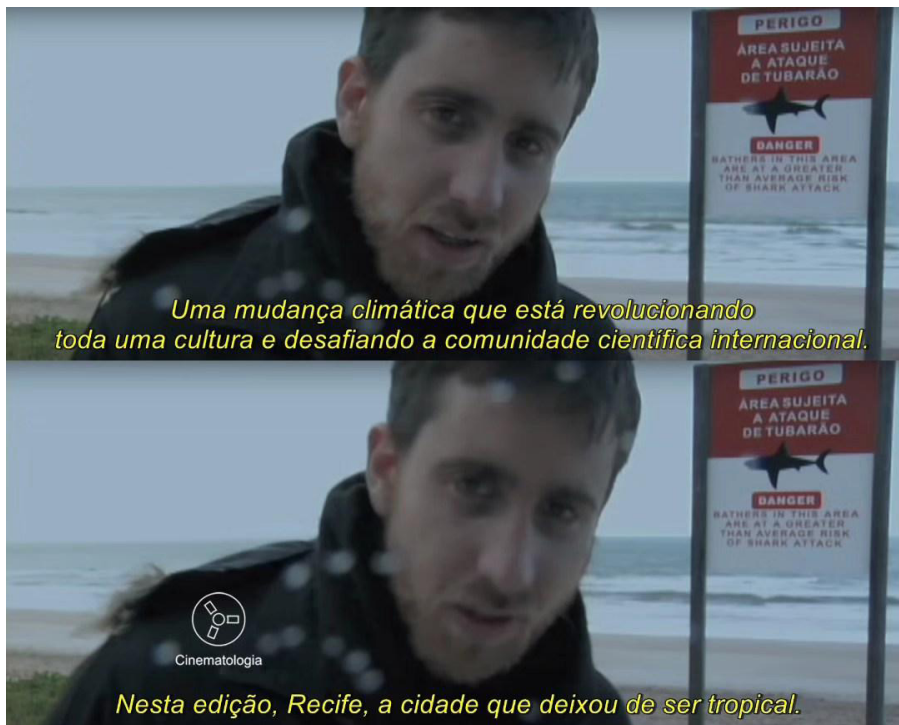


Figura 6. Cena de *Recife Frio*. Disponível em : https://www.facebook.com/photo.php?fbid=832900932203997&id=100064522939043&set=a.603790711781688&locale=pa_IN.

Acesso em 28/04/2025.

O *mockumentary* em *Recife Frio* também opera como ferramenta de denúncia. A estética realista (Figura 5), com entrevistas simuladas, narração institucional, planos estáticos e imagens supostamente informativas (Figura 6), provoca no espectador uma sensação de autenticidade. Como aponta Nichols (2010), o documentário constrói seu poder por meio do “discurso de evidência”, que o público associa à verdade. Ao reproduzir esse discurso em uma ficção, Kleber Mendonça subverte sua autoridade e abre espaço para a crítica.

De acordo com Saad (2019), o falso documentário “cria uma zona de incerteza que estimula o espectador a refletir sobre a produção do conhecimento e das verdades midiáticas” (p. 55).

Assim, a linguagem do filme ironiza o modo como os meios de comunicação e instituições interpretam crises sociais e ambientais a partir de discursos genéricos e muitas vezes descolados da realidade vivida por populações marginalizadas.

A mudança climática em *Recife Frio* afeta desigualmente a população da cidade. Enquanto as classes mais altas possuem recursos para adaptar suas residências e rotinas, os grupos marginalizados enfrentam dificuldades para lidar com o novo clima, sem roupas adequadas ou proteção térmica. Essa representação crítica dialoga com o conceito de injustiça climática, onde populações vulneráveis são as mais prejudicadas pelos desastres ambientais (Silva, 2020).

Além dos efeitos materiais, o filme mostra o impacto simbólico da nova realidade climática. O Carnaval perde força, o comércio popular enfraquece, a culinária local é substituída por comidas quentes importadas. Há uma clara erosão cultural, indicando que o clima molda identidades e formas de sociabilidade (Lemos, 2021). O frio é não só físico, mas também simbólico, congelando a vida cultural da cidade.

O tom irônico do filme é construído por meio de depoimentos de especialistas fictícios e entrevistas com moradores. Isso permite uma crítica ao discurso institucional, que parece deslocado da realidade vivida pela população. A origem externa do problema climático, ligada a uma convenção internacional, também sugere uma crítica ao neocolonialismo climático, em que países do Sul Global sofrem as consequências de decisões globais sem poder de participação (Ferreira, 2018).

No filme, o frio extremo representa mais do que uma mudança ambiental: ele se torna metáfora para processos sociais profundos. Enquanto as elites da cidade se adaptam com calefação e roupas de inverno importadas, os trabalhadores informais e moradores da periferia enfrentam o novo clima com improviso e desproteção. Essa diferença material simboliza o que Silva (2020) descreve como “injustiça climática”: os efeitos das mudanças ambientais recaem desproporcionalmente sobre os mais vulneráveis.

O impacto cultural também é evidenciado. O Carnaval, símbolo maior da identidade recifense, aparece esvaziado, deslocado de sua essência tropical. Barracas de praia desaparecem, vendedores ambulantes não conseguem manter suas atividades, e até a culinária é alterada. A cidade perde seus referenciais simbólicos. O frio, portanto, atua como congelamento da vida pública, da expressão popular e da memória coletiva.

Em uma das cenas mais emblemáticas, uma professora afirma que as crianças não sabem mais o que é sol. A frase, embora dita com naturalidade, carrega um peso distópico que expõe o apagamento geracional de vínculos com a natureza e a cultura local.

Recife Frio demonstra como o cinema pode contribuir criticamente para o debate sobre as mudanças climáticas e suas consequências sociais. Utilizando a linguagem do falso documentário, Kleber Mendonça Filho revela que os impactos ambientais não são apenas meteorológicos, mas também sociais, culturais e políticos. A obra evidencia que a crise climática é atravessada por desigualdades estruturais e que o audiovisual pode ser uma ferramenta poderosa de alerta e conscientização.

Podemos concluir que *Recife Frio* utiliza com precisão a linguagem do falso documentário ou *mockumentary* para produzir imagens que podem ser diversamente interpretadas por espectadores incautos e por “espectadores-repertoriais” que possuem um amplo repertório capaz de iludir incautos, embora satirizem o que pode acontecer. Ao criar um cenário absurdo, mas verossímil, Kleber Mendonça Filho constrói uma alegoria poderosa do Brasil contemporâneo. Suas imagens podem representar o título deste Dossiê, ou seja, “Memórias do Futuro: Inovação Midiática Multimodal”. O frio, nesse contexto, não é apenas uma mudança de temperatura, mas um sintoma de um mal-estar social mais profundo — uma metáfora do congelamento das relações humanas, da exclusão social e do esvaziamento cultural. Além disso, o *mockumentary* retrata imagens que serão “memórias do futuro” e que são, no filme, uma inovação midiática criada por Kleber Mendonça Filho, multimodal por permitir interpretações sobre distopias e verdades simuladas e especulativas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acselrad, H. (2010) *Justiça ambiental e cidadania*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará.
- Dubois, P. (2014) *L'acte photographique aujourd'hui*. In: El acto fotográfico (y otros ensayos). Buenos Aires: La Marca.
- Dubois, P. (2014) *A questão da "forma-tela"*: Espaço, luz, narração, espectador. Em "Narrativas Sensoriais", org. Osmar Gonçalves, 1ª ed. - Rio de Janeiro: Editora Circuito.
- Ferreira, B. (2004) *Imaginários climáticos no cinema brasileiro contemporâneo*. Revista Eco-Pós, v. 21, n. 3, p. 115-130, 2018tury Fox.
- Leme, M. C. F. (2021) *A ficção científica como crítica social: distopias climáticas no cinema contemporâneo*. Revista Fronteiras, v. 22, n. 1, p. 99-112.
- Lemos, R. (2021) *Narrativas climáticas e identidade cultural: o caso de Recife Frio*. Revista Estudos de Cinema, v. 12, n. 1, p. 45-58.
- Murray, J. H. (2003) *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural, Editora UNESP.
- Nichols, B. (2010) *Introdução ao Documentário*. Campinas: Papirus.
- Plantinga, C. (2005) *What a Documentary Is, After All*. The Journal of Aesthetics and Art Criticism, v. 63, n. 2, p. 105-117.
- Rancière, J. (2012) *O espectador emancipado*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes.
- Renó, D. P. (2007) *Uma linguagem para as novas mídias: a montagem audiovisual como base para a constituição do cinema interativo*. Tese Doutorado UMESp- Univ Metodista de São Paulo.

Rosenstone, R. A. (2006) *History on Film / Film on History*. Harlow: Pearson Education.

Saad, M. (2019) *O documentário híbrido como espaço de crítica social*. Revista Eco-Pós, v. 22, n. 1, p. 52-66.

Silva, J. M. (2020) Cinema e meio ambiente: representações da catástrofe climática. *Caderno de Cinema e Sociedade*, v. 10, n., p. 45-60.

FILMOGRAFIA

Stevens, F. (Diretor). (2016). *Before the Flood* [Filme]. RatPac Documentary Films. EUA

Anderson, K., Kuhn, K. (Diretor). (2014). *Cowspiracy* [Filme]. Appian Way. EUA.

Emmerich, R. (Diretor). (2004). *O dia depois de Amanhã* [Filme]. Centropolis Entertainment. EUA.

Bong, J. (Diretor). (2013). *O Expresso do Amanhã* [filme]. Moho Film. Coréia do Sul. EUA.

Nolan, C. (Diretor). (2014). *Interestelar*. Legendary Pictures. EUA.

Fothergill, A, Scholey, K. (Diretor). (2019). *Nosso Planeta* (Série de TV). Silverback Films. EUA. Reino Unido.

Mendonça Filho, K. (Diretor). (2009). *Recife Frio* [Filme]. Cinemascópio. Brasil.

Morgan, A. (Diretor). (2015). *The True Cost* [Filme]. Untold Creative, EUA.

Guggenheim, D. (Diretor). (2006). *Uma Verdade Inconveniente*. Lawrence Bender Productions. EUA.

Reynolds, K. (Diretor). (1995). *Waterworld*. Gordon Company. EUA.

A LITERACIA FÍLMICA NO CONTEXTO DIGITAL: O CASO DO PLANO NACIONAL DE CINEMA PORTUGUÊS

João Paulo de Carvalho dos Reis e Cunha

Mirian Tavares

CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação

Resumo: O presente artigo aborda a literacia audiovisual como um elemento essencial para a compreensão e produção crítica de conteúdos midiáticos na contemporaneidade. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, baseada em revisão bibliográfica, entrevistas com professores e pesquisadores do tema e análise de práticas educacionais, a fim de investigar como a literacia audiovisual pode ser desenvolvida no contexto educacional. Os principais tópicos discutidos incluem a evolução do conceito, sua relevância na era digital e estratégias pedagógicas para sua implementação no ensino, a exemplo do Plano Nacional de Cinema (PNC) de Portugal. Os resultados indicam que a literacia audiovisual é fundamental para promover a leitura crítica das mídias, capacitando os indivíduos a interpretar, analisar e criar conteúdos audiovisuais de forma consciente e reflexiva. Além disso, evidencia-se a necessidade de formação docente e de políticas educacionais que favoreçam a inclusão da literacia audiovisual nos currículos escolares. Conclui-se que o desenvolvimento dessa competência contribui para a construção de uma cidadania mais ativa e informada, reforçando a importância de políticas educacionais que incentivem a literacia midiática e audiovisual como parte essencial da formação acadêmica.

Palavras-chave: literacia midiática; literacia audiovisual; Portugal; Plano Nacional de Cinema.

Abstract: This article addresses audiovisual literacy as an essential element for the understanding and critical production of media content in contemporary society. The research adopts a qualitative approach, based on a literature review, interviews with professors and researchers on the subject, and an analysis of educational practices, in order to investigate how audiovisual literacy can be developed within the educational context. The main topics discussed include the evolution of the concept, its relevance in the digital age, and pedagogical strategies for its implementation in teaching, exemplified by Portugal's National Cinema Plan (PNC). The results indicate that audiovisual literacy is fundamental for promoting critical media reading, enabling individuals to consciously and reflectively interpret, analyze, and create audiovisual content. Moreover, the study highlights the need for teacher training and educational policies that support the inclusion of audiovisual literacy in school curricula. It concludes that the development of this competence contributes to building a more active and informed citizenship, reinforcing the importance of educational policies that encourage media and audiovisual literacy as an essential part of academic education.

Keywords: media literacy; audiovisual literacy; Portugal; National Cinema Plan.

1. INTRODUÇÃO

Este artigo é parte da pesquisa de doutorado conduzida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Uniso – Universidade de Sorocaba (Brasil), sob orientação da Profa. Dra. Maria Ogécia Drigo. O objetivo é fornecer um panorama de algumas iniciativas europeias para a literacia midiática e audiovisual, destinadas a crianças e jovens em idade escolar, com particular atenção aos programas implantados em Portugal. Discutiremos a importância desta literacia para o mundo atual, em termos de um consumo mais consciente e crítico de imagens em movimento e como promotora de produções mais criativas pelos próprios usuários dos dispositivos digitais móveis (*smartphones* e *tablets*, entre outros), uma vez que tais aparelhos também facilitaram que os proprietários se tornem também produtores de conteúdos. Em seguida, abordaremos as formas como a literacia audiovisual foi incluída nos currículos escolares e, finalmente, discutiremos em pormenor a implantação do Plano Nacional de Cinema (PNC) em Portugal, seus objetivos e atividades.

Conhecemos o PNC durante o período em que estivemos na Universidade do Algarve (Faro, Portugal), para uma bolsa sanduíche proporcionada pela CAPES, entre os meses de novembro de 2022 e abril de 2023. Nesta ocasião, pesquisamos as inovações na linguagem audiovisual trazidas ou potencializadas pela tecnologia digital, tanto nos filmes para cinema quanto nas produções realizadas para as plataformas e dispositivos móveis.

A nossa pesquisa desenvolveu-se a partir de uma série de entrevistas realizadas com alguns dos professores e pesquisadores membros do CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação, sediado nesta Universidade e coordenado pela Profa. Dra. Mirian Tavares (também coorientadora desta pesquisa), e outros artistas e pesquisadores relacionados, que têm a imagem em movimento como objeto de seu trabalho. Inicialmente focada em particular nas questões formais (morfologia e sintaxe) da linguagem audiovisual, vimos

que a literacia midiática se tornava um tema recorrente em várias das entrevistas, quando questionávamos sobre o porquê da repetição de formas e modelos desta linguagem nos novos meios e plataformas, em especial nas produções dos usuários de Instagram e TikTok. A literacia mostrava-se um caminho fundamental para prover maior repertório e domínio sobre os recursos expressivos da linguagem audiovisual e, conseqüentemente, proporcionar um olhar mais inovador nas produções para essas plataformas.

Por conseguinte, a nossa pesquisa levou-nos a investigar mais a fundo essa questão, no sentido de em que medida a literacia audiovisual pode ser promotora de usos mais criativos dos recursos técnicos dos referidos dispositivos e plataformas, assim como as iniciativas adotadas em alguns países europeus, particularmente Portugal, para o desenvolvimento desses conhecimentos entre os jovens. A partir de então, conversamos com alguns pesquisadores que atuam na vertente entre cinema e educação, dos quais destacamos três entrevistas nas quais esse tema foi mais extensamente discutido.

A primeira foi com a Profa. Dra. Ana Isabel Candeias Dias Soares, licenciada em Línguas e Literaturas Modernas (Português/Inglês) pela Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa (FLUL, 1993) e doutorada pelo Programa em Teoria da Literatura pela mesma Faculdade (2003); também fez pós-doutoramento em Teoria da Literatura (FLUL, 2009-2010), sobre relações entre filmes documentais portugueses e poesia. Exerce a docência universitária na Universidade do Algarve desde 1996, onde é Professora Associada, nas áreas de História do Cinema, Teoria da Imagem, Estudos Culturais, Literatura e Cinema e Literatura Inglesa.

A segunda entrevista foi com João Paulo Pinto, cujo doutorado em Média-Arte Digital, realizado em parceria entre a Universidade Aberta e a Universidade do Algarve, foi concluído em 2023. Em sua tese, orientada pelas professoras Ana Isabel Soares e Teresa Cardoso, com o título “Educação, cinema e redes sociais: uma investigação sobre o Plano Nacional de Cinema”, pesquisou como o Plano Nacional de Cinema português utilizou as redes sociais para concretizar o projeto

de levar a literacia audiovisual, em particular a do cinema, para as crianças e jovens, como complemento às suas atividades desenvolvidas de forma presencial nas escolas.

Por fim, conversamos com o Prof. Dr. António Manuel Dias Costa Valente, doutorado em Ciências e Tecnologias da Comunicação pela Universidade de Aveiro, cuja tese desenvolveu-se sobre a produção do primeiro longa-metragem de animação realizado em Portugal, “Até o teto do mundo”, do qual também foi produtor e co-diretor. Também produziu e dirigiu filmes que, na sua totalidade, já lhe garantiram prêmios e distinções em vários continentes. Desde 1997, dirige o Festival de Cinema AVANCA e, desde 2010, a conferência científica AVANCA | CINEMA. Também coordena o “Prémio Eng.º. Fernando Gonçalves Lavrador”, atribuído anualmente à melhor investigação acadêmica sobre cinema.

Neste artigo, respeitamos, nas citações e menções aos autores e entrevistados, a terminologia que esses utilizam para referir-se à literacia para as imagens em movimento: para alguns, “literacia fílmica”, para outros, “literacia cinematográfica”. Tais termos referem-se, a rigor, ao mesmo conceito de uma educação para os filmes e o cinema, enquanto meio de comunicação, forma de expressão, linguagem artística e objetos de conhecimento abordados dos pontos de vista histórico, temático e estético. De nossa parte, optamos pelo termo “literacia audiovisual”, por ser mais abrangente e condizente com a multiplicidade de meios de exibição e consumo de imagens em movimento existentes na atualidade.

Porém, consideramos que todos esses meios, ainda que tenham suas particularidades e especificidades, são tributários da linguagem do cinema, uma vez que este foi o primeiro a possibilitar o registro e reprodução de imagens em movimento (a que depois foi adicionado o som). Muitos dos elementos que compõem o audiovisual nas mídias atuais baseiam-se na morfologia e sintaxe desenvolvidas desde há muitas décadas pela linguagem cinematográfica, como os conceitos de plano, enquadramento, movimentos de câmera, profundidade de campo, entre outros. Dessa forma, buscamos com o termo “literacia

audiovisual” abarcar a literacia fílmica e o cinema tradicional, mas de forma expandida, tendo em vista as novas formas de difusão de imagens em movimento existentes na contemporaneidade, com suas eventuais características próprias.

Além das entrevistas, utilizamos também como metodologia para este artigo uma revisão bibliográfica, para contextualizarmos as questões referentes à literacia midiática, em particular a audiovisual, e sua importância na atualidade. Seguimos com essa contextualização.

2. A IMPORTÂNCIA DA LITERACIA MIDIÁTICA NA ATUALIDADE: ALGUMAS PERSPECTIVAS EUROPEIAS

A literacia midiática é de importância reconhecida no contexto europeu há várias décadas, não só como forma de educar e propiciar aos jovens relações mais críticas e criativas com os meios de comunicação, mas também como forma de promover a cidadania e preservar a memória e a herança cultural dos países e povos. Pinto, Cardoso e Soares (2021a) acrescentam que os avanços trazidos pela tecnologia digital ocorridos desde a década de 1990, tendo como principal expoente a internet, influenciaram grandemente as formas como a sociedade atual se comunica e se apropria, processa e divulga as informações.

Para Reia-Baptista *et al.* (2014), a literacia no século XXI é um conjunto de práticas culturais que proporcionam o envolvimento das audiências e a sua expressão através de certo número de modos dominantes de construção de significados: a linguagem verbal (falada e escrita), as imagens fixas e em movimento e a música. Dessa forma, a literacia é um conjunto de capacidades que se ajustam a modos e linguagens específicas, e não a meios diferentes, de forma que as mídias digitais recrutariam literacias que seriam transversais a outros meios. Acrescenta-se a isso o fato de que, nesta época de convergência midiática e cultural, o engajamento do público, em especial os mais jovens, inclui uma crescente multiplicidade de meios e produtos culturais, como livros, histórias em quadrinhos, filmes, séries televisivas e *videogames*.

Paralelamente, segundo Fontcuberta (2008), as tecnologias da comunicação e da informação, nessas primeiras décadas do século XXI, ampliaram de forma exponencial as possibilidades de interação e uma tomada de poder pelo receptor, em face aos modelos e meios tradicionais de comunicação, como os televisuais e impressos. Dada a convergência das mídias em torno da tecnologia digital, os receptores adquiriram um papel mais ativo, não só no sentido de reagir aos meios segundo suas experiências culturais, sociais e emocionais conforme o seu contexto, mas também interativo, contribuindo para a construção conjunta dos relatos e narrativas, o que os coloca em uma posição de vantagem em relação aos meios tradicionais.

Para Aguaded Gómez (2008, p. 58), “A leitura crítica é aquela que luta contra a univocidade e o monolitismo na interpretação, a que não aceita a pretendida transparência das mensagens e, ao contrário, se questiona acerca da influência da mediação, ou seja, do ponto de vista do emissor”. Portanto, esse autor defende que a educação para os meios de comunicação deve envolver questões como o funcionamento das mídias, como elas produzem significados, como estão organizadas e como o público lhes atribui sentido. O aumento da compreensão crítica ocorreria, dessa forma, conforme Aguaded Gómez (2008), por um caminho didático que passe pelas instituições midiáticas, suas categorias, tecnologias, linguagens, públicos e representações.

A literacia desdobra-se também, evidentemente, para a aplicação no meio televisivo. Aguaded Gómez (2008, p. 52) afirma: “Na televisão, como ‘máquina social’, o que interessa não é tanto o emissor, o proprietário do meio ou mesmo a mensagem, mas sim como os diversos sectores sociais usam a televisão, compreendendo o seu sentido e o seu significado”. Para tanto, enfatiza a necessidade de educar o olhar do espectador, tornando as crianças e jovens mais do que meros receptores passivos, mas emissores e agentes entusiastas e criativos, expostos a estímulos diversos e capazes de manipularem diretamente as imagens, por meio da introdução à linguagem audiovisual. Faz-se necessário, portanto, formar espectadores

inteligentes e críticos mediante o ensino a ver televisão e aprender a ler imagens e sons, decodificá-los e identificar suas interrelações, estruturas e ideologias. No contexto das mídias digitais, pode-se facilmente transpor essa ideia para as diversas plataformas veiculadoras de imagens em movimento da atualidade.

Por conseguinte, esse autor defende que a compreensão das mensagens televisivas e o afastamento da sua “semantização mítica” passa pelo conhecimento de como funciona a sua tecnologia, inserindo no currículo pedagógico uma prática de trabalho e de manipulação de seus recursos técnicos, mesmo que em nível elementar. Finalmente, Aguaded Gómez (2008, p. 62) conclui: “Mas isto só será possível, sem dúvida alguma, quando os cidadãos e cidadãs se tornarem conscientes da sua condição de telespectadores, adquirirem competências para interpretar a televisão e assumirem os seus direitos face à mesma”.

Uma vez que a condição de telespectador se ampliou do meio televisivo para as diversas mídias móveis, tais avanços tecnológicos exigem, conseqüentemente, a mobilização de novas competências, e a emergência da internet fez necessária uma literacia para a informação, que responda às demandas de uma presença cada vez maior dos meios digitais. Nesse sentido, conforme Pinto, Cardoso e Soares (2021b), tais competências para interagir com a informação devem ocorrer nos níveis escolar, pessoal, profissional e pessoal, sendo alicerces para a democracia e uma cidadania ativa e sustentável.

Vimos a importância da literacia midiática de forma ampla no contexto dos meios de comunicação tradicionais e a necessidade de aquisição de novas competências para o consumo de conteúdos nas mídias digitais. Discutiremos a seguir a literacia fílmica de forma específica, assumindo a linguagem cinematográfica como uma matriz cuja morfologia e sintaxe, em grande medida, tornaram-se transversais às diversas mídias de imagens em movimento que a sucederam até as tecnologias da atualidade.

3 A LITERACIA FÍLMICA NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO

Dentre os meios audiovisuais, o cinema destaca-se como “um dos mais completos modos de expressão cultural da sociedade industrial e tecnológica contemporânea [...]” (Pinto; Cardoso; Soares, 2021a, p. 39). Dessa forma, as culturas cinematográficas da Europa são consideradas um patrimônio por muitos países, os quais desejam que seja acessível às crianças e aos jovens. Por conseguinte, os europeus têm uma grande tradição em educação cinematográfica, mas que, comparada aos estudos das artes clássicas (literatura, música, pintura, entre outras), que comumente fazem parte dos currículos escolares oficiais, o estudo do cinema e dos meios de comunicação em geral encontra-se, por vezes, marginalizado. Como forma de amenizar ou reverter essa condição, Reia-Baptista *et al.* (2014) relata que um estudo realizado em 2012, envolvendo 32 países europeus, defendeu a educação cinematográfica sob dois aspectos: como um direito ou bem social, semelhante ao direito à educação universal, e como meio essencial para o desenvolvimento de consumidores e público para o cinema.

Com base na definição de literacia fílmica da Comissão Europeia, esses autores descrevem-na como o nível de compreensão de um filme, a capacidade de ser consciente e curioso na seleção de filmes, a competência para ver criticamente uma obra cinematográfica e analisar seu conteúdo e aspectos técnicos, e a habilidade para manipular sua linguagem e recursos tecnológicos na produção criativa de imagens em movimento.

Por conseguinte, os objetivos da literacia fílmica e da literacia midiática, conforme Reia-Baptista *et al.* (2014), convergem em diversos pontos: fomentar uma literacia que incorpore ampla experiência cultural, apreciação estética, compreensão crítica e produção criativa – esta última, particularmente impulsionada pelo desenvolvimento de equipamentos de gravação móveis, mais acessíveis e portáteis. Esses autores defendem que, nesse sentido, a literacia fílmica é um subconjunto da literacia midiática, lembrando que a linguagem

cinematográfica é multimodal, isto é, engloba diversas linguagens, como a da imagem, da palavra falada, música, arquitetura, ação dramática e outros, dentro das estruturas de filmagem e edição. Esses autores acrescentam a tais objetivos o direito universal de todos os cidadãos a serem educados nos fundamentos do cinema e capacitados no domínio da sua linguagem, inclusive para a produção. Isso se torna particularmente importante nesta época de amplo acesso às tecnologias digitais, uma vez que, não obstante a publicidade dos dispositivos e aplicativos, o simples acesso à tecnologia não torna uma pessoa necessariamente criativa ou dominadora das linguagens.

Também neste contexto tecnológico atual, o dispositivo tradicional da exibição cinematográfica (a sala escura, a tela gigante, o som envolvente, centenas de pessoas reunidas no mesmo recinto com a atenção focada no filme exibido diante delas, partilhando socialmente a experiência) viu-se em franca competição com os novos aparelhos, primeiramente a televisão, e mais recentemente, os dispositivos digitais, como computadores, *smartphones* e *tablets*. Conforme argumentam Pinto, Cardoso e Soares (2021a), se antigamente ir ao cinema era um evento social, emoldurando por certa relevância e formalidade, os meios audiovisuais que o seguiram levaram a experiência de assistir a um filme para o ambiente doméstico (no caso da televisão), até o ponto de tornar-se uma experiência individualizada, no caso dos dispositivos digitais móveis. Estes últimos, munidos de acesso à internet, permitiram que os filmes pudessem ser assistidos em qualquer lugar e a qualquer hora, de maneira cotidiana e informal, e, por conseguinte, alteraram a forma como muitas pessoas, em especial as gerações mais novas dos nativos digitais, vivenciam o audiovisual e consomem cinema, tornando-se, mesmo com suas pequenas telas, alternativas à tela gigante das salas de cinema.

Além disso, para Reia-Baptista *et al.* (2014), o cinema sempre foi uma forma de arte inquieta e inovadora, e devido ao entorno digital, à internet participativa e à cultura relacionada aos *videogames*, novos gêneros e estilos foram criados de obras e narrativas com imagens em movimento. Como exemplos, vídeos produzidos para YouTube, como

os *mash-ups* (remixes de vídeos musicais, que misturam duas ou mais músicas em uma só), os tributos, as paródias, os *reacts* (vídeos em que o produtor do conteúdo reage a algum outro vídeo, seja do próprio YouTube, algum programa da TV ou mesmo cenas de filmes, e suas expressões e comentários são feitos com base nas impressões que tem no instante em que o visualiza pela primeira vez); vídeos curtos produzidos para os *stories* e *reels* do Instagram e para o TikTok, que têm a condensação do conteúdo em uma curta duração como uma das principais características, assim como adotar a verticalidade da tela dos *smartphones* como orientação padrão; e a *machinima*, forma de animação que utiliza os *engines* (“motores”, softwares básicos em que são programados e construídos os mundos virtuais de muitos *videogames*) para criar filmes que utilizam elementos gráficos dos jogos.

Pinto, Cardoso e Soares (2021b, p. 96) complementam:

Vê-se assim que a constante evolução da tecnologia transformou o cinema a vários níveis, desde a produção à distribuição até ao consumo. A invenção do sonoro, a aplicação da cor, o aparecimento da televisão, o vídeo e a massificação do CD/DVD, são alguns dos exemplos reveladores [...], mas são também evidências de avanços técnicos que o enriquecem e lhe têm oferecido, ao longo do tempo, novas possibilidades. A mudança do milénio trouxe a digitalização à indústria cinematográfica, revolucionando-a uma vez mais; a Internet, por sua vez, revolucionou as formas de distribuição e de consumo. Aliás, alterou mesmo de forma fundamental a lógica tradicional subjacente ao cinema.

Além disso, conforme afirmam Pinto, Cardoso e Soares (2021a), na atual sociedade altamente midiaticizada, as redes sociais e plataformas digitais tornaram-se os meios mais utilizados para a divulgação de conteúdos artísticos e culturais, entre os quais os audiovisuais têm especial destaque nas redes sociais, devido a um crescente interesse por contar histórias por imagens em movimento – o que as aproxima do modelo mais tradicional e consagrado do cinema, o de arte narrativa. Dessa forma, Pinto, Cardoso e Soares (2021a, p. 42), concluem:

Esta realidade de confluência de dois *media* – as redes sociais e o cinema-, a que os alunos tendem a estar permanentemente expostos e com os quais estão cada vez mais interligados, tem, de igual forma, implicações no modo como se concretizam aprendizagens, quer em contextos formais e/ou escolarizados, quer em contextos informais ou não formais.

Por conseguinte, a literacia fílmica torna-se fundamental para o cotidiano de qualquer cidadão na atualidade. Ainda que esteja historicamente relacionada ao cinema, com a expansão da presença das imagens em movimento nos mais diversos dispositivos eletrônicos, a literacia fílmica também extrapolou o âmbito exclusivo do cinema, passando a englobar quaisquer conteúdos com imagens em movimento.

Segundo Pinto, Cardoso e Soares (2021a, p. 42), “Através da análise fílmica, pode ser ativado um amplo processo de percepção e reflexão sobre os saberes e as práticas inerentes à linguagem cinematográfica, possibilitando a realização de aprendizagens que conduzam à construção de conhecimento”. Por conta disso, a literacia fílmica já foi objeto de preocupação em diversos momentos, nos âmbitos cultural, social e pedagógico, mas nas últimas décadas intensificaram-se as iniciativas de promoção da literacia fílmica. Muitos deles eram de alcance apenas local ou regional, mas que formaram a base e constituíram modelos para outros projetos de aplicação mais ampla. Entre esses, foi desenvolvido e implantado em Portugal o Plano Nacional de Cinema, sobre o qual discutiremos a seguir.

4 O PLANO NACIONAL DE CINEMA EM PORTUGAL

O Plano Nacional de Cinema (PNC) de Portugal foi implantada em 2013, articulado ao Plano Nacional das Artes, em uma iniciativa governamental conjunta entre o Instituto do Cinema e do Audiovisual (ICA), a Cinemateca Portuguesa/Museu do Cinema e a Direção-Geral da Educação (DGE),

direcionada para o contexto escolar, que visa precisamente educar crianças e jovens para a linguagem do cinema e, conseqüentemente, para a leitura e interpretação das imagens em movimento, assim os preparando para serem melhores cidadãos nesta sociedade cada vez mais audiovisual e mediatizada. (Pinto, Cardoso & Soares, 2021c, p. 147)

O PNC foi criado como um programa formalmente instituído, mas que veio somar-se a outras iniciativas mais informais ou de menor divulgação e alcance que também promovem a literacia fílmica, como cineclubes, festivais de cinema, circuitos de exibição, associações culturais, programação de salas municipais e projetos escolares. Tendo seu foco nas escolas, o PNC busca integrar tais projetos e iniciativas em suas atividades em todo o território português.

Entre seus objetivos, está a compreensão do cinema em suas dimensões estética, cognitiva, social e psicológica, assim como de sua história e linguagem. Dessa forma, aborda o cinema como objeto de conhecimento e meio de comunicação e expressão artística, promovendo a literacia na leitura de imagens em movimento, aprofundando a capacidade de reflexão sobre os filmes e sua contribuição para o desenvolvimento cultural, social e pessoal. Contempla também a formação de público para o cinema e os novos modos de consumo, fora das salas comerciais e do modo tradicional, através dos atuais meios e formatos trazidos pela tecnologia digital móvel. Dessa forma, concluem Pinto, Cardoso e Soares (2021c, p. 150), “Ao promover o encontro das novas gerações com o cinema, como preconiza também o PNC, será possível fazer (res)surgir o cinema como forma de melhor interpretarem a essência da imagem em movimento”.

Contudo, o PNC foi criado com base em outras experiências anteriores de levar a literacia fílmica ao contexto escolar português. A Profa. Ana Isabel Soares acompanhou de perto os programas que vieram a culminar no PNC, e atualmente, colabora mais diretamente com o Plano na elaboração de dossiês pedagógicos para o estudo dos

filmes, os quais já estão na casa das quatro dezenas, e são disponibilizados online a todos os interessados¹. Na entrevista que realizamos para esta pesquisa, conclui:

A literacia é um tópico absolutamente essencial. E não faz sentido se não for entendida como uma necessidade de aplicação desde cedo, porque de fato, uma educação para o cinema é uma educação própria para o audiovisual em geral, e essa educação é absolutamente necessária para nos movermos no mundo de hoje. Para entendermos, por exemplo, como é que as notícias são transmitidas no audiovisual, seja numa televisão convencional, seja nos noticiários que vêm através do Facebook ou do Twitter, se, em última análise, não extravasarmos o âmbito artístico que o cinema queria cingir-se numa determinada altura, estamos no âmbito de mediação total da nossa existência e, portanto, uma literacia, um estudo consciente é uma exigência para uma cidadania plena, é uma exigência para uma existência absolutamente integrada e justa.

João Pinto, em sua pesquisa sobre a atuação do PNC nas redes sociais, em especial durante o fechamento das escolas devido à pandemia da COVID-19, reforça que a literacia fílmica enfrenta atualmente um grande desafio tecnológico. Com os novos meios, o cinema, a sua linguagem e modo de consumo passaram por mudanças profundas, especialmente entre os mais jovens, para os quais os filmes chegam com outros parâmetros e valores culturais e sociais. Isso implica que, para esse público, o cinema adquiriu uma linguagem própria sobre as quais fazem a sua própria interpretação, o que demanda um acompanhamento e uma educação para o consumo desta linguagem. Neste ponto, insere-se o PNC, o qual teve um desenvolvimento tímido nos primeiros anos, mas mais recentemente, contou com bastante apoio e investimento, o que elevou a sua presença em apenas 150 escolas, no início da pesquisa de João Pinto, para quase 500, à época desta entrevista (primeiro semestre de 2023).

1 A lista de filmes que compõem o PNC e os materiais didáticos podem ser acessados no site oficial do programa: <https://pnc.gov.pt/>. Acesso em: 19 ago. 2024.

Esse desenvolvimento do Plano reflete-se de várias formas: além dos dossiês pedagógicos, o PNC conta com uma plataforma de *streaming* própria com os filmes indicados, de acesso livre às escolas integrantes do programa. E a sua presença *online*, nas redes sociais, ampliou-se e profissionalizou-se significativamente, contando com página e grupo no Facebook, perfil no X/Twitter, Instagram e YouTube.

Entre os alunos que participaram do PNC, conforme relata João Pinto, a partir de depoimentos dos professores, nota-se um envolvimento muito interessado e prático nas atividades, inclusive uma valorização maior do cinema português, uma vez que os filmes a que têm maior facilidade de acesso nas salas comerciais são filmes em grande parte de origem estadunidense. Porém, segundo João Pinto, um dos desafios iniciais enfrentados pelo PNC na sua aplicação em sala de aula é o próprio conceito de “cinema”. Tradicionalmente associado a ideias consagradas como uma forma de arte, linguagem, tecnologia e forma de consumo em salas de exibição, este modelo mostra-se bastante limitador, quando tenta-se aplicar no atual contexto tecnológico das mídias digitais e redes sociais. Como ligar essas ideias de cinema, de um filme de duas ou três horas de duração, com os vídeos de 30 segundos ou um minuto que são publicados no TikTok e largamente consumidos pelos jovens?, questiona João Pinto. Dessa forma, ele admite preferir referir-se não ao termo “cinema”, mas à imagem em movimento, por ser mais generalista, pois, afinal, um jovem que produz um vídeo ou um curta-metragem, seja para as redes sociais ou outras plataformas de vídeo, estará fazendo cinema, utilizando-se das linguagens e conceitos associados à arte cinematográfica.

Além disso, quando o cinema é transposto de um contexto de entretenimento para o contexto educacional, encontra resistência por parte dos alunos, que o associam à ideia de filmes “chatos”, de filmes “velhos” ou “para gente velha”. Contudo, quando essas obras são aproximadas didaticamente de séries e produções da Netflix, por exemplo, ou a vídeos do YouTube ou de outras redes sociais, mais próximas

da realidade cotidiana de consumo de imagens em movimento dos jovens atuais, esses preconceitos são gradualmente deixados de lado.

Com a orientação dos professores, tomam contato com a linguagem cinematográfica, seus tempos e ritmos, que por vezes podem ser considerados muito “parados”, especialmente pelas novas gerações, habituadas com a velocidade e a curta duração. Alguns professores utilizam-se de filmes mais atuais ou que os alunos gostam e depois, quando veem um filme mais antigo e do qual supostamente não gostam, conseguem fazer relações, observar o trabalho de câmera, uso da iluminação e das cores, e a partir disso, conseguem interpretar e compreender, o que os deixa mais incentivados. João Pinto também comenta sobre essa metodologia:

Normalmente os professores trabalham com eles, atendendo às matérias, disciplinas ou currículo. Portanto, se há um filme que fala sobre determinado assunto que estão a aprender, escolhe-se um filme sobre esse assunto e, portanto, há ali logo uma ligação temática. E depois, quando o professor seleciona um filme mais antigo, não comercial, eles ficam curiosos. Primeiro porque, como já aderiram às atividades, já sabem mais ou menos o que é que vem e já sabem o que esperam daquilo. E há sempre uma curiosidade sobre como se fazia e depois, quando é explicado, e neste caso, o Plano Nacional de Cinema trabalha isso muito bem, explicando a sequência, os planos, o porquê ou por que não, a linguagem, o significado, eles gostam muito daquilo.

Ao ampliarem seus conhecimentos sobre os filmes e começarem a produzir seus próprios vídeos, nem sequer pensam mais que estão fazendo cinema, mas estão a empregar os conceitos e linguagem aprendidos: tornam-se o que atualmente convencionou-se chamar de *prosumers* (produtores e consumidores) ou *producers* (produtores e usuários).

Com relação a isso, João Pinto chama a atenção para outra importante questão: a pulverização dos meios de produção de imagens em movimento e seu impacto na audiência, ocorrida com a ascensão das mídias digitais e das redes sociais. Ainda que o cinema tradicional continue existindo, com a sua cadeia de produção, distribuição e consumo com a concentração e hegemonia nas mãos de algumas empresas e países, uma nova situação se configura:

No quarto, provavelmente, um miúdo com o TikTok num minuto faz um filme de alguns segundos. E tem mais público do que um filme do realizador super-super há uns anos atrás. E ele não pensa, não tem consciência disto, mas provavelmente ele está a utilizar equipamentos tecnológicos similares. A linguagem não é assim tão diferente. Não mudou assim tão radicalmente, nem os meios, porque há produção, há guião (nem que seja mental), há distribuição, há essas coisas todas, há a cadeia toda. Só que são coisas que assumem aspetos diferentes. E o Spielberg fazia um filme de milhões e milhões e milhões com aqueles custos de tantos recursos. E hoje em dia, se calhar, o processo – não sei se posso chamar idêntico ou não –, mas existe mais ou menos o mesmo processo. O miúdo está ali num quatinho, faz aquilo em 5 segundos, e as coisas podem coexistir.

Os conteúdos produzidos pelos alunos PNC, por sua vez, refletem um efeito de imitação de múltiplas referências, entre o que veem nas redes sociais e os filmes exibidos. Conforme afirma João Pinto:

O que eu observo é que normalmente eles procuram criar coisas à imagem do que veem nos filmes que são passados. Provavelmente trazem a experiência dos seus pequenos vídeos que fazem e põem no TikTok ou qualquer coisa parecida, mas que tentam criar aquilo à imagem. Penso que como as atividades também são orientadas pelos professores e então os vídeos que eles fazem são, digamos assim, com orientações que muitas vezes vêm dos filmes que eles veem, dos curtas e longas-metragens e essas coisas todas. [...] Vídeos mais informais que eles veem que eles muitas vezes adaptam conteúdos que já viram nas redes sociais e muitas vezes, tal como se fossem memes, digamos assim, a brincarem com determinadas coisas que estão na moda e aplicam aquilo a temas sociais da comunidade deles. [...] Ou seja, há um efeito de inspiração de determinados movimentos ou determinados conteúdos que estão na moda, que eles trazem aquilo como se fosse inspiração. E imagino que isso seja trabalhado depois nos projetos do PNC para replicar.

Paralelamente às atividades nas escolas, o PNC investiu em sua presença online. Isso se mostrou não ser apenas um complemento às atividades presenciais, mas de particular importância no contexto da pandemia de COVID-19, conforme veremos a seguir.

5. A PRESENÇA DO PNC NAS REDES SOCIAIS DURANTE A PANDEMIA DA COVID-19

O PNC utiliza-se das redes sociais para difundir conteúdos, incluindo informações sobre a própria atividade e outras relacionadas ao seu âmbito, ampliando a sua missão, conforme Pinto, Cardoso e Soares (2021c). Em face aos vários desafios impostos pela pandemia de COVID-19 a toda a sociedade, entre 2020 e 2021, e com os sucessivos encerramentos das aulas presenciais nas escolas, o PNC também se mostrou preparado para manter as suas atividades em andamento e cumprir parte relevante de seu papel pedagógico, ainda que de forma remota, graças à sua presença *online* nas várias plataformas e redes sociais. Segundo Pinto, Cardoso e Soares (2021a), houve um crescimento médio de 6,1% no público das redes sociais do PNC entre os meses de março a junho de 2020, correspondente ao período do primeiro encerramento das escolas. Apesar de não ser um aumento expressivo, é significativamente superior à média de 2% nos outros meses do ano, ainda mais se considerarmos que as atividades presenciais do PNC nas escolas e nas salas de cinema estavam suspensas.

As postagens realizadas, também segundo Pinto, Cardoso e Soares (2021a), privilegiavam os textos, seguidos por imagens e *links* para outros conteúdos externos. A divulgação de eventos e as *lives* completavam os conteúdos compartilhados nas redes do PNC, mas com percentuais bastante inferiores. Sendo os textos o tipo de postagem realizada em maior quantidade, esses mesmos pesquisadores observam “uma escrita informal, mobilizadora de afetos e promotora de emoção, empatia e convite à ação (por exemplo, incentivando à interação com a publicação). Assim, as evidências indicam que existe uma intenção de evitar textos distantes ou apenas de caráter informativo” (Pinto, Cardoso & Soares, 2021a, p. 56).

Os temas das postagens também foram analisados em termos estatísticos. Pinto, Cardoso e Soares (2021a) identificam, em ordem decrescente, uma maior quantidade de publicações referentes a “Projetos portugueses” relativos ao cinema, seguidas por notícias gerais sobre cinema; filmes estrangeiros; filmes portugueses; televisão/rádio; projetos internacionais; sobre o próprio PNC; assuntos científicos e divulgação de ciência; notícias referentes à atualidade e à situação da pandemia, assim como suas implicações no ramo audiovisual; atividades do PNC nas escolas, anteriores ao período pandêmico; outras postagens de teor lúdico e, por fim atividades do PNC, referentes às iniciativas da coordenação do Plano.

Também conforme Pinto, Cardoso e Soares (2021c), as sugestões de filmes a serem assistidos, um dos principais papéis do PNC em suas atividades presenciais, foi transposta às redes sociais, acompanhadas das respectivas informações e documentações de apoio, a fim de promover não só o entretenimento, mas também a reflexão cognitiva. Além disso, durante o período da pandemia, uma das categorias profissionais mais afetadas com a interrupção das atividades foi o setor audiovisual. O PNC, nesse momento, também incentivou o compartilhamento de fotos desses profissionais nos seus postos de trabalho, a fim de lembrar à sociedade de sua existência e importância, muitas vezes invisibilizada por trás do produto audiovisual finalizado. Pinto, Cardoso e Soares (2021c, p. 161) complementam: “além [de] ser uma atitude solidária, é uma homenagem a estes técnicos dos bastidores, lembrando que o PNC não se reduz apenas à visualização de filmes, mas procura abraçar todas as áreas/profissionais do cinema, em particular, e do audiovisual no geral”.

Pinto, Cardoso e Soares (2021a) também quantificaram as interações e respostas do público às postagens do PNC: a imensa maioria (77%) correspondeu às “Emoções”, como “Curtir/Like”, seguida pelos compartilhamentos (19%) e apenas 2% de comentários. A relevância maior deste último tipo de interação recai sobre o grupo do Facebook,

espaço colaborativo que permite que todos os membros, ao invés de somente os administradores, compartilhem conteúdos, o que reforça o sentimento de inclusão e pertencimento na comunidade do PNC.

Portanto, mesmo afetado pela pandemia nas suas atividades presenciais, as redes sociais permitiram ao PNC manter a sua proximidade com o público escolar, assim como adaptar-se aos tempos atuais, em que o cinema e a aprendizagem envolvem a presença das pequenas telas, e promover, dessa forma, o engajamento dos alunos com outras literacias e disciplinas por meio da literacia fílmica.

Enfim, Pinto, Cardoso e Soares (2021b, p. 97) concluem:

As ferramentas e potencialidades disponibilizadas pela Internet, que começaram a ser utilizadas, de modo reforçado, como apoio às atividades de caráter presencial, ganharam caráter de resposta necessária aos constrangimentos e desafios em tempos de pandemia, gerando práticas inovadoras e permitindo a continuidade do trabalho do PNC.

Superada a pandemia, João Pinto, na entrevista que realizamos, relata que com a volta das aulas presenciais, o PNC também voltou ao normal, com força nas atividades presenciais e integrado nas escolas. Porém, ficou demonstrado que é importante que o PNC tenha uma forte presença *online* como forma de aproximar as pessoas – e que, inclusive, pode funcionar só com a parte virtual, caso seja necessário. O planejamento e o investimento nas redes sociais do PNC, antes mesmo de declarada a pandemia, prepararam-no para utilizá-las muito intensamente e muito bem. Quando se deu o encerramento das escolas e atividades presenciais, o PNC, conforme afirma João Pinto, estava “na primeira fila do cinema para enfrentar a pandemia”, publicando conteúdos adaptados às redes, mencionando filmes que falavam sobre pandemias, indicando em quais canais abertos poderiam vê-los, sugerindo atividades para os alunos fazerem em casa e enviando e-mails e

conteúdos para os professores trabalharem com eles remotamente.

Dessa forma, os alunos, por meio dos seus computadores e celulares, puderam continuar fazendo as atividades propostas pelo PNC em suas casas – o que incluía assistirem aos filmes propostos na televisão e junto da família, algo que, comenta João Pinto, provavelmente não faziam há muito tempo. A relevância das redes sociais do PNC nesse período deu argumentos para provar a importância destes meios perante vozes resistentes de dentro da coordenação do próprio Plano, que não os valorizavam. Provou-se que a presença *online* do PNC era uma forma de aproximar a todos, e dada essa maneira afirmativa de utilização das redes sociais, o PNC conquistou mais defensores para o seu investimento tecnológico.

O PNC, reforça João Pinto, é um plano a ser aplicado presencialmente, dentro das salas de aula e das salas de cinema, uma vez que as escolas são presenciais. Mobiliza também no processo pais, famílias, professores e a comunidade. Contudo, conclui João Pinto,

Neste momento, o PNC está a ser aplicado presencialmente, mas tem as redes sociais como aliadas. Ele tem uma missão e as redes sociais ajudam a cumprir a sua missão na divulgação de conteúdos científicos, entretenimento, as atividades, enfim. Digamos que, em termos gerais, o PNC criou aqui uma comunidade de todos os interessados em cinema e educação, não são só alunos, nem pais, nem realizadores. São todos eles e mais alguns que seguem o PNC nas suas redes sociais.

Após vermos o processo de implantação do PNC e a importância da sua presença *online*, em particular nos tempos da pandemia de COVID-19, discutiremos a seguir alguns resultados que se fazem sentir entre os alunos que participaram das atividades do Plano.

6. O QUE SE OBSERVA (E O QUE SE ESPERA) DE RESULTADOS ENTRE OS ALUNOS DO PNC

Conforme Ana Isabel Soares afirma sobre a atividade dos cineclubes, e que se prolonga entre os objetivos principais do PNC, é dar a conhecer e provocar a reflexão sobre os tópicos que os filmes trazem e as formas como os abordam, aspectos que vão além do objeto fílmico e que exigem um investimento crítico de quem vê para que possa ser educado nesse sentido. Por conseguinte, complementa:

Isso poderá ajudar a quem produz e quem cria o cinema, porque, por exemplo, no caso da literatura, ninguém é um bom escritor se não for primeiro um bom leitor. E um bom leitor não é só o que lê muito, mas é o que lê muito com uma determinada atenção, com um tipo particular de atenção. E esse tipo particular de atenção que também se pratica no visionamento de filmes com a característica de um cineclube ou com a característica de um clube de cinema numa escola.

Nessa mesma analogia entre o conhecimento e o repertório necessário para a literatura e para a produção de filmes, o Prof. António Costa Valente, na entrevista que realizamos, faz uma interessante comparação entre o Plano Nacional de Leitura português, já solidamente implantado no país há várias décadas, e o PNC. No primeiro, são propostos livros para leitura por parte dos alunos. Estas obras são debatidas em termos não só da sua linguagem e estética, mas também temática, aproximando-as às questões que envolvem a atualidade dos jovens. O PNC foi criado com uma proposta semelhante, ao que Costa Valente comenta:

Entre um livro e um filme, está sobretudo a escrita de um livro e a escrita de um filme e, portanto, eu diria que a situação é a mesma. Ou seja, nos tempos que correm, em que praticamente todos os alunos chegam à sala de aulas com um telemóvel [...], obviamente que o telemóvel vai

nos obrigar a que a escrita passe por ali e, portanto, se a escrita e a proximidade dos livros vai ter que passar por ali, o Plano Nacional de Leitura vai passar também por ter que olhar para os telemóveis e, portanto, fazer com que eles sejam a ponte para o papel. Também os telemóveis vão ser a ponte para a imagem projetada no ecrã das várias dimensões. E, portanto, de alguma forma, esta necessidade que hoje nós temos de literacia no espaço da sala de aula é uma necessidade que é ditada pelos tempos atuais, pelo fato de termos de novo este instrumento tão próximo de nós ou tão próximo de todos.

Essa onipresença dos dispositivos móveis no cotidiano das pessoas (incluindo nas salas de aula) e a já mencionada democratização das possibilidades de os usuários se tornarem não só consumidores, mas também produtores e distribuidores de imagens em movimento por meio desses aparelhos e das plataformas e redes sociais, contudo, são fenômenos relativamente recentes, que remontam a no máximo vinte anos, mas que se intensificaram de fato nos últimos dez – períodos esses que coincidem, conforme relembra Ana Isabel Soares, respectivamente ao Juventude-Cinema-Escola e à implantação do PNC.

Por conta disso, os dados mensuráveis, em termos de resultados subsequentes dos alunos que foram expostos a esses programas de literacia, são ainda incipientes, apesar de alguns primeiros estudos mais exaustivos estarem sendo conduzidos. Porém, Soares relata, pela sua experiência pessoal e pelas suas impressões enquanto docente, que houve uma diferença quando os seus alunos que ingressaram na Universidade do Algarve, e cursaram com ela disciplinas de estudos culturais, literatura e cinema, começaram a ser aqueles que haviam feito todo o JCE, do sétimo até o 12º ano. E reforça: “quando eu apanhei estes alunos nas minhas turmas, alunos que já tinham sido expostos a essa forma de literacia, eu notei uma diferença qualitativamente maior, uma preparação, uma forma de atenção, principalmente essa forma de

atenção e, naturalmente, uma partilha de referências”.

Ela também relata a sua própria experiência, ainda enquanto aluna, de participar do clube de cinema da escola, e nele assistir aos filmes do Charlie Chaplin, os quais eram seguidos de um debate. Hoje, ela argumenta, um aluno que não tenha passado por essa experiência talvez até reconheça a figura icônica deste clássico ator e diretor inglês e de seu personagem Carlitos, mas talvez não tenha a noção da sua importância para a história do cinema e da dimensão de crítica social de seus filmes, vendo nele apenas um nível superficial do humor físico. Por outro lado, alunos que tiveram contato com esse conhecimento e a mediação dessa literacia já estarão mais atentos. Soares destaca a questão dessa atenção despertada pela literacia:

Estarão mais atentos a essa potencialidade, independentemente de se tratar de um filme que é contemporâneo deles, portanto, uma coisa que é propagada com muita intensidade no momento em que eles estão a ser também receptores ativos, ou de se tratar de um filme que tem 100 anos de existência. Portanto, a ideia de uma espécie de condensação de referências é também muito importante porque, dada a compressão histórica a que nós estamos a assistir, em que o presente é cada vez mais denso [...], no sentido de abarcar tudo e apagar todo o resto, é uma literacia que envolva o ensino da história, ou seja, do passado, de uma determinada arte ou de uma determinada forma de expressão, é também essencial. E isto é que permite a ligação entre tempos diferentes e de entendimento do próprio tempo presente, e o entendimento que liberta esse tempo presente, aquela compressão absoluta.

João Pinto, por fim, admite: “Eu estou assim, curioso para ver como será o futuro, porque imagino que começam a aparecer aqui conteúdos feitos por alunos nas redes sociais do PNC, pelos professores, enfim, há uma dinâmica muito grande e eu sublinho até a palavra orgulho pela iniciativa”.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Expusemos neste artigo algumas perspectivas europeias referentes à literacia midiática, sua importância como forma de educar e estimular os jovens a relações mais críticas e criativas com os meios de comunicação, além de promover a cidadania e preservar a memória e a herança cultural. Vimos que a literacia no século XXI deve contemplar o envolvimento das audiências e a sua expressão através dos meios de comunicação, uma vez que as tecnologias digitais ampliaram as possibilidades de interação pelo receptor, que adquiriu um papel mais ativo na construção de relatos e narrativas utilizando-se de diversas linguagens (verbal, sonora e imagética).

Por conseguinte, tais avanços tecnológicos exigem novas competências, que respondam às demandas de uma presença cada vez maior dos meios digitais, as quais devem dar-se nos níveis escolar, pessoal, profissional e pessoal, sendo alicerces para o exercício de uma democracia plena e uma cidadania ativa e sustentável. Para tanto, a UNESCO recomenda, entre outras coisas, que a literacia midiática promova o conhecimento sobre as linguagens e o funcionamento das mídias, incluindo o domínio das tecnologias da informação e da comunicação, e capacitando os usuários e consumidores à produção de seus próprios conteúdos.

Em seguida, vimos a importância de uma literacia específica para o cinema, enquanto meio de comunicação e forma de arte, cuja linguagem é matriz para as outras mídias audiovisuais desenvolvidas posteriormente. Na atual sociedade altamente midiática, em que as redes sociais e plataformas digitais tornaram-se os meios mais utilizados para a divulgação de conteúdos artísticos e culturais, o audiovisual é de particular relevância, uma vez que há um crescente tráfego de imagens em movimento por essas mídias. Dessa forma, ainda que esteja historicamente relacionada ao cinema, a expansão da presença das imagens em movimento nos mais

diversos dispositivos eletrônicos fez com que a literacia fílmica extrapolasse o âmbito exclusivo do cinema, passando a englobar quaisquer conteúdos com imagens em movimento e, portanto, tornar-se fundamental para o cotidiano dos cidadãos da atualidade.

Com o objetivo de promover tal literacia, discutimos o Plano Nacional de Cinema português. Implantado e estruturado para promover a compreensão do cinema em suas dimensões estética, cognitiva, social e psicológica, assim como de sua história e linguagem, o PNC promove a literacia na leitura de imagens em movimento, aprofundando a capacidade de reflexão sobre os filmes e sua contribuição para o desenvolvimento cultural, social e pessoal. Suas atividades realizam-se nas escolas de educação básica e secundária desse país, mas também promove atividades fora do ambiente escolar, em salas de cinema e outros locais públicos, com vistas e envolver a comunidade em torno do conhecimento do cinema. Contudo, contempla também a os novos modos de consumo, fora das salas comerciais e do modo tradicional, através dos atuais meios e formatos trazidos pela tecnologia digital móvel.

Para a discussão sobre o PNC, trouxemos informações obtidas por meio de pessoas diretamente ligadas ao Plano, como Ana Isabel Soares, que participou do programa que lhe serviu de modelo, o Juventude-Cinema-Escola, e depois ocupou cargos de relevância durante o seu planejamento e implementação pelo governo português. João Pinto pesquisou o PNC em sua tese de doutorado, em particular a atuação do Plano em suas redes sociais durante o período da pandemia de COVID-19, que impôs o fechamento das escolas e o encerramento de suas atividades presenciais. Conforme observou, contudo, a presença *online* do PNC fez com que as atividades, mesmo remotamente, mantivessem-se presentes e relevantes para os alunos e familiares, constituindo-se também como fonte de informações para outros interessados no setor audiovisual.

António Costa Valente, com quem também conversamos, defende que uma literacia fílmica deve necessariamente contemplar a existência desses meios digitais, presentes de forma constante no contexto escolar, já que todos os alunos e professores possuem seus *smartphones*. E complementa:

É óbvio que experimentar outros mundos da produção, experimentar outros mundos da escrita, outros mundos de passar da escrita para as imagens, aproximar as imagens e este mundo daquilo que forma como podem ser os pensamentos, tanto narrativos, como pensamentos de análise, como pensamentos de debate, como pensamentos de emoção, obviamente que isso vai sempre passar e obrigar a que, de alguma forma, se pense sempre como é tão importante ter nos dias de hoje, não só um Plano Nacional de Leitura, como um Plano Nacional de Cinema, como isso nos obriga a transformar. E se tudo se transforma, esses planos também têm de se estar a transformar, tem de acompanhar este processo.

Finalmente, discutimos alguns resultados observados nos alunos expostos à literacia fílmica por meio das atividades do PNC. Ana Isabel Soares relata, pela sua experiência tanto como aluna de programas que antecederam o PNC, como posteriormente enquanto docente, uma diferença qualitativa na atenção ao assistir e analisar um filme, por conta dessa educação para a linguagem do cinema, a ampliação do repertório visual e a partilha de referências fílmicas, artísticas e históricas.

Porém, os dados são ainda escassos para avaliar os resultados e o desempenho, enquanto criadores e produtores de obras audiovisuais, dos alunos que foram expostos a esses programas de literacia, devido a esses programas terem sido implementados há pouco mais de uma década, de forma que fica em aberto, para futuros artigos, comentários acerca desses resultados, tão logo eles sejam publicados.

Conforme expusemos, o simples acesso à tecnologia de produção por meio dos dispositivos digitais, conforme criticam Reia-Baptista *et al* (2014) com relação aos discursos dos fabricantes de

hardware e *software*, não torna as pessoas criativas e conscientes de como se elabora uma peça dos pontos de vista conceitual e técnico. Faz-se visível a importância de uma literacia midiática, em geral, e filmica, em particular, através de programas como o PNC, como meios para um consumo (e produção) mais conscientes e para uma atuação cidadã plena, nesta sociedade atual tecnológica e midiaticizada. Como afirmam Reia-Baptista *et al.* (2014), a literacia filmica é parte de um sistema flexível e adaptável de práticas que se alteram dependendo do contexto: para dispositivos móveis ou salas de cinema, em estudos midiáticos ou História, como direito universal ou como caminho profissional. Em todas essas formas, a literacia filmica possui algo poderoso para oferecer aos jovens.

Agradecimentos

“Agradecimento: O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001”;

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguaded Gómez, J. I. (2008). Telespectadores inteligentes. *Revista Portuguesa de Pedagogia*, (42-2), 51–64. https://doi.org/10.14195/1647-8614_42-2_3

@maxqueseexploda. (2020, September 18). Acabou pra gente galera [Video]. TikTok. <https://www.tiktok.com/@maxchampionn/video/6873866853366648065>

Fontcuberta, M. de. (2008). Uma televisão de qualidade exige um receptor de qualidade. In G. Borges & V. Reia-Baptista (Orgs.), *Discursos e práticas de qualidade na televisão* (pp. 189–198). Livros Horizonte.

ONESIPOP. (2020, September 14). UN DÍA NORMAL #2020 [Video]. TikTok. <https://vm.tiktok.com/ZMBQ7DUKs/>

Orue, M.(2020, December 12). Un día cualquiera en el 2020 haciendo tiktok [Vídeo]. TikTok. <https://vm.tiktok.com/ZMBWBchFc/>

Pesce, M. (2020, September 5). Um dia após o outro!!! [Vídeo]. TikTok. <https://vm.tiktok.com/ZMBxYb4PT/>

Pinto, J. P. (2023). *Educação, cinema e redes sociais: uma investigação sobre o Plano Nacional de Cinema* [Tese de doutorado, Universidade do Algarve em associação com a Universidade Aberta]. <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/14921>

Pinto, J., Cardoso, T., & Soares, A. I. (2021a). Da tela gigante ao pequeno ecrã das redes sociais: o Plano Nacional de Cinema em tempos de COVID-19. In P. Silveira, R. Morais, & J. Dias (Eds.), *As gerações dos ecrãs: práticas e experiências relacionadas com o online* (pp. 35-66). IADE Press. <https://www.unidcom-iade.pt/wp-content/uploads/2021/12/Geracoesdosecras.pdf>

Pinto, J., Cardoso, T., & Soares, A. I. (2021b). Zoom out / zoom in às redes sociais digitais do Plano Nacional de Cinema: um visionamento em tempos pandémicos. *Revista Ciências Humanas*, 14(2). <https://doi.org/10.32813/2179-1120.2121.v14.n2.a750>

Pinto, J., Cardoso, T., & Soares, A. I. (2021c). Portuguese National Film Plan, literacies and social networks: Mapping good practices during the COVID-19 confinement. In C. Dias, C. Santos, L. Cardoso, & V. Correia (Coords.), *Congresso Internacional sobre Literacias no Século XXI (ICCL2021) – Livro de Atas*. Instituto Politécnico de Portalegre. <https://xxicl.ipportalegre.pt/2021/12/31/iccl-2021-proceedings-livro-de-atas/>

Reia-Baptista, V. (2010). Lenguajes filmicos en la memoria colectiva de Europa. *Comunicar*, 18(35), 10–13. <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=35&articulo=35-2010-02>

Reia-Baptista, V., et al. (2014). Literacia cinematográfica: Reflexión sobre los modelos de educación cinematográfica en Europa. *Revista Latina de Comunicación Social*, (69), 354–367. <https://nuevaepoca.revistalatinacs.org/index.php/revista/article/view/947>

PARTE II: RESSONÂNCIAS DA CULTURA EM REDE

CANTOS E RAÍZES: GRUPOS FOLCLÓRICOS EM DIÁLOGO LUSO-BRASILEIRO

Rosimária Sapucaia

**CIAC - Centro de Investigação em Artes e Comunicação
Universidade da Maia/Instituto Politécnico da Maia**

Resumo: Este artigo propõe uma reflexão sobre os diálogos culturais entre práticas folclóricas de Portugal e do Brasil, a partir da análise de dois grupos específicos: o Rancho Regional de Gulpilhares, em Vila Nova de Gaia, Porto, Portugal e a Folia de Santos Reis Maria do Bode, de Almenara, em Minas Gerais, Brasil. A pesquisa destaca o papel da música enquanto elemento estruturante na construção e renovação das identidades colectivas, bem como na preservação de tradições que atravessam dimensões religiosas, rurais e sociais.

Ao observar-se a prática destes grupos, verifica-se que, apesar das diferenças de contexto geográfico e histórico, existem pontos de convergência relevantes, nomeadamente no uso da música como forma de expressão do quotidiano e da espiritualidade. Através de repertórios transmitidos oralmente e de celebrações inseridas no calendário religioso e comunitário, estas manifestações revelam modos de resistência cultural e reafirmação de pertença.

No contexto português, os ranchos folclóricos reinterpretem cantigas de origem camponesa e cristã, enquanto no Brasil, as folias de reis combinam elementos bíblicos com práticas populares enraizadas na vivência rural. Em ambos os casos, os grupos folclóricos não só mantêm viva a memória das comunidades, como também atualizam os seus significados em diálogo com o presente, demonstrando a vitalidade das culturas tradicionais em contextos contemporâneos.

Palavras-Chave: Folclore; Identidade cultural; Música folclórica; Memória colectiva; Trocas culturais luso-brasileiras.

Abstract: This article offers a reflection on the cultural dialogues between folk practices in Portugal and Brazil, based on the analysis of two specific groups: Rancho Regional de Gulpilhares, from Vila Nova de Gaia, Porto, Portugal, and Folia de Santos Reis Maria do Bode, from Almenara, Minas Gerais, Brazil. The study highlights the role of music as a structuring element in the construction and renewal of collective identities, as well as in the preservation of traditions that encompass religious, rural, and social dimensions.

An examination of these groups' practices reveals that, despite their differing geographical and historical contexts, there are significant points of convergence — notably the use of music as a means of expressing everyday life and spirituality. Through repertoires passed down orally and festivities rooted in religious and community calendars, these manifestations reveal forms of cultural resistance and the reaffirmation of belonging.

In the Portuguese context, ranchos folclóricos reinterpret songs of peasant and Christian origin, while in Brazil, folias de reis combine biblical elements with popular traditions deeply embedded in rural life. In both cases, folk groups not only preserve the memory of their communities but also renew their meanings in dialogue with the present, demonstrating the vitality of traditional cultures in contemporary settings.

Keywords: Folklore; Cultural identity; Folk music; Collective memory; Luso-Brazilian cultural exchange.

1. UM DIÁLOGO LUSO BRASILEIRO SOBRE OS GRUPOS FOLCLÓRICOS

As manifestações folclóricas de Portugal e do Brasil revelam uma rica intersecção cultural que perpassa pelas tradições que revelam não apenas a influência do legado português na formação folclórica brasileira, mas também como ambas as culturas em dado momento se fundem em mútuas trocas que utilizam a música para celebrar a vida cotidiana, o trabalho e a fé. Os grupos folclóricos se constituem como expressões musicais, que integram elementos religiosos, cotidianos e seculares, preservando a memória coletiva e promovendo a identidade cultural.

Este trabalho tem como objetivo explorar o diálogo entre dois grupos folclóricos, o Rancho Regional de Gulpilhares, em Vila Nova de Gaia, no Porto, Portugal e o grupo da Folia de Santos Reis Maria do Bode, em Almenara, Minas Gerais, no Brasil, destacando a importância da música como elemento integrador de identidades culturais em contextos distintos. Nesse sentido, apresenta-se o legado histórico, análise sobre semelhanças, diferenças, influências e como esses grupos se renovam e resistem nos dias atuais.

Em Portugal, os ranchos folclóricos preservam e reinterpretam as cantigas de trabalho e fé, mantendo viva uma herança que reflete a ruralidade do passado e a religiosidade locais. Há encontros constantes de grupos por todo o país e em contexto europeu, o que mantém viva a tradição por todo o ano.

No Brasil, as folias de reis, são uma manifestação cultural de matriz religiosa, marcada por cantigas que combinam devoção, alegria e tradição. Inspiradas na história bíblica da visita dos reis magos ao menino Jesus, essas celebrações ocorrem durante o período natalício que perdura intensamente entre 01 e 06 de janeiro, perdurando em alguns casos até 20 de janeiro, dia de São Sebastião. Incluem cortejos musicais com instrumentos característicos, como violas, flautas, acordeões e percussão. Apesar de sua raiz religiosa, as folias também

refletem o cotidiano do trabalhador rural, sendo palco para expressões de fé, resistência cultural e integração social.

Entre as semelhanças notáveis, observa-se o papel central da música na construção de uma memória partilhada. Tanto em Portugal quanto no Brasil, as cantigas e cantos entoados pelos grupos folclóricos destacam valores de coletividade e espiritualidade, sendo frequentemente transmitidas oralmente de geração em geração. Além disso, ambas as tradições dialogam com o trabalho, seja na lavoura, no campo ou na recriação artística de experiências comunitárias.

2. CANTOS E RAÍZES: O CANTAR COMO MOTE DE VIDA

O cantar surge desde os primórdios atrelado as experiências humanas de imitação dos sons da natureza e de expressão oral. Nesse sentido, “a música [...] é uma atividade essencialmente humana, intencional, de criação e significações” (Penna, 2014, p.22). Sendo o canto uma das formas mais antigas de expressão humana, ligado intimamente às práticas rituais, sociais e comunicativas das primeiras comunidades, estudos arqueológicos sugerem que os primeiros indícios de música vocal podem ter surgido ainda no Paleolítico, quando sons vocais imitavam os ritmos da natureza ou serviam para fortalecer laços comunitários (Cross, 2003). Para Steven Mithen (2005), no livro *The Singing Neanderthals*, o canto esteve na base da comunicação humana antes mesmo do desenvolvimento da linguagem articulada, funcionando como uma “proto-linguagem musical”.

Dar voz e melodia as histórias dos povos ancestrais é representar povos que não estão vivos para nos contar suas histórias, suas performances (Sapucaia, 2022). Ao observarmos os povos originários brasileiros por exemplo, percebemos que eles vivem no seu cotidiano “a arte de saber viver na terra, com ternura” (Hüttner, 2010, p. 34). A natural arte dos rituais, dos cantos sagrados, do cesto confeccionado pela tribo, que pressupõe outra performance, um estilo de vida que

se configura no tempo necessário para tirar os cipós da árvore, sem prejudicá-la (Hüttner, 2010). Nas culturas indígenas e tradicionais, o canto continua a desempenhar um papel essencial na transmissão de histórias, mitologias, lendas e conhecimentos ancestrais. Segundo John Blacking (1973) em *How Musical is Man?*, o canto é universal e culturalmente enraizado, refletindo as emoções e valores de cada sociedade. As raízes do canto, portanto, entrelaçam dimensões biológicas, culturais e espirituais, mostrando-se como um dos primeiros instrumentos através dos quais o ser humano expressou sua presença no mundo. Turino (2021, p.18) destaca que “o canto continua a ser uma prática central para a construção de comunidades culturais no mundo contemporâneo, articulando sentidos de pertença, memória e resistência em contextos locais e globais” (Turino, 2021, p. 18).

A música vocal permanece como uma prática fundamental nas culturas humanas contemporâneas, funcionando não apenas como uma forma de arte, mas também como um meio de construir identidades sociais, preservar memórias coletivas e expressar emoções compartilhadas (Levitin, 2019, p. 122).

Tanto Turino (2021) quanto Levitin (2019) ao considerarem o canto como um veículo de memória e identidade, valorizam, por sua vez, a oralidade como patrimônio imaterial num contexto em que a música acompanha o ritmo da vida, conecta gerações e sustenta resistências. Nas comunidades e grupos folclóricos os cantos de trabalho, de roda, de reza e de ofício expressam modos de vida entrelaçados com a terra, com o corpo, com o sagrado e com a ancestralidade. Através desses cantos, narram-se saberes, práticas, afetos, ideologias e o resistir em sua mais profunda simbologia. “O que se percebe em relação aos cantos da tradição oral é que são processos criativos que emergem do cotidiano ao longo de gerações” (Cuervo & Rigo, 2023, p. 15). Processos esses que, independentemente da origem, da nacionalidade ou mesmo da pertença, remetem para algo maior e transcendental, que representa o próprio modo de ser e estar humano.

3. GRUPOS FOLCLÓRICOS EM PORTUGAL

A música que integra, encena, comenta ou refaz tantos poemas não é alheia a essa, dir-se-ia, onisciência do que Portugal é, do que os Portugueses são (Vieira de Carvalho, 1989, p. 11).

A palavra folclore não nasce em Portugal, tendo origem no inglês, em que *folklore* significa sabedoria popular, vindo da junção de *folk* (povo) e *lore* (sabedoria ou conhecimento). O folclore simboliza a cultura popular e tem grande importância na identidade de um povo (Santos, 2021).

De acordo com Nunes (1978), foi durante o período romântico que se começou a valorizar, em Portugal, o folclore e as expressões poéticas da origem popular e tradição oral. Este movimento ganhou força especialmente com o trabalho de Almeida Garrett, considerado uma figura central nesse processo, ao divulgar publicamente essas composições e reunir, pela primeira vez, uma colectânea do romanceiro popular português.

Borrajo (2020) afirma que as inquietações e curiosidade na dimensão etnomusicológica portuguesa surgem no século XX. Nesse período, muitos estrangeiros dedicaram-se a estudar a música portuguesa de tradição oral, entre eles Kurt Schindler, Michel Giacometti (que juntamente com o compositor português Fernando Lopes-Graça cria os Arquivos Sonoros Portugueses) e Rodney Alexander Gallop, que teve uma longa estadia no país e produziu uma vasta e completa investigação sobre a cultura popular portuguesa ultrapassando os limites da música tradicional e realizando a recolha de contos, provérbios, rituais de superstições e crenças populares.

Entre os maiores autores portugueses, Vieira (1978), apresenta alguns dos nomes que desempenharam um papel fundamental na recolha e valorização da música folclórica nacional. Entre eles, destaca-se Gonçalo Sampaio, cujo *Cancioneiro Minhoto* é especialmente valioso tanto pela riqueza musical como pelas informações

introdutórias que o acompanham, sendo uma referência incontornável quando se aborda a música das cantigas. Em Trás-os-Montes, o padre Firmino Martins dedicou-se com empenho à investigação do folclore do concelho de Vinhais.

No *Cancioneiro Popular de Vila Real*, A. C. Pires de Lima reuniu uma colecção cuidadosamente organizada, demonstrando um profundo conhecimento erudito. Já Pedro Fernandes Tomás publicou uma importante compilação intitulada *Canções Populares da Beira*, enquanto no Ribatejo, Alves Redol recolheu quadras com um evidente apego à sua terra natal, trabalho que Vítor Santos introduz no prefácio do *Cancioneiro do Ribatejo*. No Alentejo, Francisco Xavier Ataíde Oliveira deixou-nos um valioso *Cancioneiro e Romanceiro*. Outros contributos notáveis incluem a *Etnografia da Beira* de Jaime Lopes Dias, bem como a obra *A Canção Popular Portuguesa*, de Fernando Lopes-Graça, que aborda o tema com uma visão simultaneamente crítica, científica e estética. Por fim, João de Freitas Branco encerra a sua *História da Música Portuguesa* com um capítulo dedicado a esta temática.

Quando nos referimos ao povo português é imprescindível dizer que os grupos folclóricos mais reconhecidos são os *Ranchos*. E o que seriam os ranchos? Numa perspectiva brasileira, entender-se-ia, na maior parte do país, um “rancho” como um lugar, uma casa rústica de campo ou abrigo rural. Há uma música popular muito famosa que inclusive chama-se “*Rancho fundo*” (1948), composta por Ary Barroso e Lamartine Babo, que diz: “No rancho fundo/ Bem pra lá do fim do mundo/ Onde a dor e a saudade/ Contam coisas da cidade. O termo também já foi utilizado para designar os ranchos carnavalescos, que já não existem mais, pois deram lugar às escolas de samba. Entretanto, na perspectiva lusa os ranchos folclóricos são agrupamentos culturais dedicados à recolha, preservação e divulgação das tradições populares portuguesas, como as danças, músicas, trajes, festas e outras expressões do património imaterial. O seu desenvolvimento intensificou-se

ao longo do século XX, acompanhando movimentos de valorização das culturas locais e da identidade regional. Embora muitas vezes se apresentem como fiéis representantes da “tradição”, os ranchos constroem performances baseadas em práticas herdadas, submetidas a processos de seleção, estilização e encenação. Neste sentido, o seu papel ultrapassa a simples repetição do passado, atuando como mediações entre memória e identidade (Ribas, 1982).

A história dos ranchos começa nas aldeias onde as danças e cantares do povo por todo país constituíram, durante séculos, motivo para que as pessoas se reunissem, periodicamente, em locais pré-combinados, como necessidade de encontro e convivência, depois de passarem períodos de isolamento, entregues no cotidiano, ao amanho da terra para delas tirarem o sustento. Quando aparecia a Primavera, os campos enchiam-se de alegria, ornados com as flores, o cantar dos pássaros misturava-se com o das raparigas que segavam erva, cavavam a terra ou realizavam outras lidas. Também nesse período apareciam as Romarias, acontecimento de primordial importância para os lavradores, onde sacrificavam um ou mais galos, enchiam-se os cestos de saborosos salpicões, nacos de presunto entremeado, fazia-se um alguidar de arroz do forno, pão misturado e levava-se tudo em condessas, cestos retangulares ou gigas brancas, devidamente acondicionado em toalhas de linho, transportados à cabeça, em carros de bois ou carruagens de cavalos, em direção às romarias, no caso da região do Porto, como por exemplo, a Romaria do Senhor de Matosinhos, Senhor da Pedra, Senhora da Hora, Senhora da Ajuda ou S. Cosme e Damião (Santos, 2021; Valle, 1987)

Enquanto este texto era escrito, o autor Erik Brunar, publicou o artigo *The Rancho Folclórico, a Window onto the Past* no jornal *Gazeta das Caldas*, em 24 de abril de 2025, o que podemos concluir ser uma feliz coincidência, por trazer além de uma outra visão sobre os ranchos portugueses, é realizada uma entrevista com um dos ranchos. De acordo com o autor, os ranchos folclóricos portugueses,

possuem em média cerca de 30 a 40 bailarinos e músicos de todas as idades. Usam trajes inspirados em roupas de trabalho muito específicas das últimas décadas do século XIX, alguns participantes encenam momentos-chave estilizados, mas verificáveis, da vida profissional das pessoas representadas no palco: o pregoeiro, os fabricantes de redes, os pescadores, os peixeiros, etc. Outros desfilam com trajes mais luxuosos usados por pessoas importantes da aldeia ou por pessoas comuns em dias festivos.



Figura 1. Rancho Folclórico de Gerdaldes". In: *Gazeta das Caldas* (2025).

As coreografias são bastante simples e envolvem quadrilhas giratórias e pares que passam entre filas de dançarinos ao som de música tocada em instrumentos como o tamborileiro, o reco-reco, a gaita de foles, a guitarra ou o acordeão. O envolvimento dos bailarinos e o calor destes passos conferem aos procedimentos uma qualidade extática que parece moderna e intemporal ao mesmo tempo (Brunar, 2025).

Brunar (2025) entrevista Mariana Gomes, representante do *Rancho de Gerdaldes*¹, no conselho de Peniche, que ao ser questionada

1 Rancho Folclórico de Gerdaldes- <https://www.afrlae.pt/grupo/18>.

sobre: “Como conta a história de Ranchos em geral e de Geraldês em particular?” Responde:

MG: A missão dos grupos folclóricos é ser embaixadores da identidade cultural e das experiências que identificam uma comunidade específica, efetivamente aquilo que a UNESCO define como “espírito do lugar”. Muitos grupos folclóricos portugueses uniram-se no final do século XIX e início do século XX como a sua “janela de representação” ou o tempo cultural a que fazem referência. No início, a maioria dos Ranchos eram puramente recreativos, sem grande preocupação com a historicidade, limitando-se a dançar e a fazer música. Estes grupos floresceram sob o Estado Novo com a sua ênfase na “portugalidade”, o conjunto de marcadores e práticas culturais que tornam Portugal único. (Brunar, 2025, p.30).

Não temos a intenção de entrar por essa discussão sob o viés positivo ou negativo da ideologia do Estado Novo, até porque isso geraria muitas outras discussões, tais como a problemática questão de perceber se a representação folclórica dos ranchos é autêntica, fundamentada na história e na memória locais/regionais ou pelo contrário enformada pela visão político-ideológica do regime vigente na época. Em todo caso, ter uma visão crítica sobre esse processo, também permite que nos foquemos apenas na reprodução artística que é apresentada.

E nesse sentido, sendo ou não uma representação fiel à realidade vivida pelos portugueses em fins do século XIX, ao menos esses grupos foram criados e “re-existem” de modo uniforme até os dias atuais. Nesta entrevista, nos sites investigados e mesmo nos livros disponibilizados pelo historiador Henrique Guedes, da freguesia de Gulpilhares, é perceptível que houve um esforço dos grupos em realizar pesquisas etnográficas e mapeamento de indumentárias mais utilizadas pelos moradores dos concelhos no passado, além de uma constante busca por recolher peças e registos orais.

3.1 Rancho Regional de Gulpilhares

Dentre os muitos grupos que existem em Portugal, selecionei o Rancho Regional de Gulpilhares (RRG), por ser o primeiro rancho que vi atuar quando cheguei ao Porto e por pertencer ao conselho onde atualmente resido, Vila Nova de Gaia. Além de acreditar que a valorização artística começa quando damos visibilidade aos artistas que estão a nossa volta. Um olhar bairrista, mas que acima de tudo cria significado, ao mesmo tempo em que reforça laços e nos permite falar com mais propriedade daquilo que conhecemos e com quem sabemos das lutas.

No livro *Rancho Regional de Gulpilhares- Vida e obra* (1987), os autores afirmam que acredita-se que o nome da freguesia de Gulpilhares tem origem latina *Golpelha*, onde *vulpecula* é o diminutivo de *vulpis* que quer dizer raposa, tendo o sufixo *arium*, que refere-se a lugar, o que culminaria em *vulpecularium*, isto é, lugar onde há raposas pequeninas” (p.135). Valle (1987), por sua vez, indica que seria “*Vulpeliales*” com raiz em *Vulpella* ou *vulpecula*. Os dois autores concordam que todas essas variantes partem do termo *vulpis* e que o significado final seria lugar onde há raposas pequeninas.



Figura 2. RRG- “Rusga ao Senhor da Pedra” (2022).

Fonte: <https://www.rancho regionaldegulpilhares.pt/rusgassenhordapedra>.

Segundo Valle (1987), o RRG obteve amplo reconhecimento em festivais, tanto a nível nacional como internacional. O seu repertório, composto por cantigas autênticas e enraizadas na tradição popular, distingue-se pela expressividade das letras e pelo encanto das danças que as acompanham. Algumas dessas composições foram gravadas e transmitidas pelas emissoras nacionais. Um exemplo é a conhecida quadra popular:

“Ó malhão, malhão,
Ó ‘magaridinha’
Era do teu pai
Ó terem, tim, tim,
E agora és minha!”
(Valle, 1987, p.131)

O RRG foi fundado em 1936, por iniciativa de um pequeno grupo de habitantes da freguesia, naturais ou por adoção, entre os quais se destacam Joaquim Duarte Pereira, Adolfo José Duarte Pereira, Alfredo José da Silva Braga e Onofre Domingues Ferreira, entre outros signatários da ata de constituição do grupo. Durante o período da Segunda Guerra Mundial, o rancho interrompeu temporariamente a sua atividade, retomando-a mais tarde, sem perder, contudo, o acervo de recolhas efetuadas desde os seus primórdios, que remontam a meados do século XIX. O primeiro responsável pelos ensaios do grupo foi António Bernardino, que assumiu essa função até ao ano de 1950. Em 1962, o rancho realizou a sua estreia internacional num festival em Vigo, Espanha, dando início a um percurso marcado por apresentações em diversos países (Santos, 2021).



Figura 3. RRG- “A nossa história”. Fonte: <https://www.ranchoregionaldegulpilhares.pt/historia>

O rancho é composto por um número variável de dançadores, geralmente entre vinte a trinta elementos, integrando ainda dois solistas responsáveis pelas partes vocais mais destacadas. A secção instrumental é formada por uma tocata constituída por onze instrumentos, incluindo duas violas vareiras, duas violas, duas concertinas, dois cavaquinhos, um reco-reco, ferrinhos e um tambor. Nas suas apresentações fora da localidade, esta rusga típica de Gulpilhares é acompanhada por figurantes que envergam trajes tradicionais alusivos a diversas ocupações regionais, como a leiteira, a mulher que coze o pão, o moleiro, o podador e a ceifeira com a sua foicinha, entre outras figuras representativas do quotidiano rural (Valle, 1987).

As danças são numerosas e algumas muito conhecidas entre os locais e as pessoas que acompanham os ranchos. Um das mais famosas do grupo é a “Rusga ao Senhor da Pedra”, o “Malhão” de Gulpilhares - que tem corrido o mundo - os “Viras”, as “Pastorinhas”, o “Velho”, a “Cana Verde Vareira”, a “Ciranda”, o “Furta ou Pai do Ladrão”, e a “Tirana”, um regalo de ritmo e de coreografia (RRG, site).

O grupo promove muitos eventos, o mais recente aconteceu no dia 27 de abril de 2025, a “Recriação da Malhada”. Nas palavras do próprio RRG, em suas redes sociais:

“A malhada consiste em separar os grãos de milho das espigas, processo essencial para o armazenamento e consumo. Tradicionalmente, este trabalho era realizado na eira, um espaço amplo e plano onde as espigas eram espalhadas e batidas com manguais, muitas vezes ao ritmo de cantigas e danças populares. Este momento não era apenas de trabalho árduo, mas também de convívio”. (RRG, 2025)



Figura 4. “Recriação da Malhada”.

Fonte: <https://www.facebook.com/search/top?q=rancho%20regional%20de%20gulpilhares>.

Na atualidade o RRG está organizado em associação, com mesmo nome, tendo estatuto de utilidade pública. Possui como presidente o senhor Valentim Machado e diretor técnico o senhor António José Santos. O RRG possui muitos livros publicados e um site² que conta toda a sua história, com a relação de medalhas, participações em festivais, países em que se apresentaram e a participação no filme *A Costureirinha da Sé* (1958)³.

Além de participar de festivais o Rancho também organiza um festival que representa todo o concelho de Vila Nova de Gaia, o *GAIA FOLK - Festival Internacional de Folclore de Gulpilhares* que no ano de 2025 realizará em agosto a sua 59ª edição. Na edição do ano passado, muito chamou atenção uma criança de 2 anos que participou da apresentação e gerou visibilidade para o movimento de continuidade do grupo. Isto porque foi criada a *Escola de folclore Rancho Regional de Gulpilhares* que reúne crianças uma vez por semana para terem aulas de dança, instrumento musical e conhecerem as tradições da terra. Uma iniciativa importante para a renovação e sobrevivência da tradição cultural. er

² Site oficial do RRG <https://www.ranchoregionaldegulpilhares.pt/>

³ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=7S7l8vW1VnY&t=3609s> . A participação do grupo pode ser vista a partir do minuto 59.

4. GRUPOS DE FOLIAS DE REIS NO BRASIL

As Folias de Reis constituem uma manifestação cultural e religiosa de grande relevância no Brasil, especialmente em Minas Gerais, onde essa tradição se mantém viva tanto em áreas rurais quanto urbanas. De origem ibérica, associada às celebrações do ciclo natalício e à visita dos Três Reis Magos ao menino Jesus, a folia foi ressignificada no contexto brasileiro, incorporando elementos das culturas africanas e indígenas, o que lhe conferiu uma identidade própria (Cascardo, 2012). Em Portugal a celebração mais próxima desse contexto seria as *Janeiras*.

Entre o sagrado e o profano as manifestações folclóricas no Brasil, assumem múltiplas formas e nomeações, entre elas, Folias/ Companhias/Embaixadas de Reis, o Terno de Reis (baiano e sulino), Pastor, Tiração de Reis, o Presépio, as Pastorinhas, os Pastoris, o Bumba-meu-boi do Nordeste brasileiro oriental (e em parte de Minas Gerais), o Boi-de-Mamão, o Boi de Reis, Boi de janeiro, o Reis de Boi, o Cavalo-Marinho, a Companhia de Pastores, as Reiadas, Reis de Careta e tantas outras manifestações em praticamente todo o território brasileiro (Torres & Cavalcante, 2008, p.203).

Ainda num sentido de perceber como o Brasil transformou heranças culturais portuguesas, temos a lenda que origina o “bumba-meu-boi”, muito provavelmente essa história é diferente em várias partes do BR. Assim, iremos reproduzir a contada por Souza, Zimerer e Zoldan (2015), onde a narrativa do Bumba-meu-boi desenrola-se no contexto de uma fazenda de gado, constituindo uma expressão rica do imaginário popular brasileiro. Segundo a tradição, Nego Chico, um trabalhador da fazenda, abate um boi para satisfazer o desejo de Catirina, sua esposa grávida, que manifestava vontade de comer a língua do animal. Após o abate, reparte a carne entre os vizinhos, restando apenas os chifres e o rabo, que ninguém quis. Ao dar-se conta da ausência do seu boi preferido “oriundo, segundo a lenda,

do Egípto” o senhor da fazenda ordena que os vaqueiros e os indígenas saiam em busca do animal desaparecido. Um dos vaqueiros, ressentido por não ter recebido qualquer porção da carne, denuncia o sucedido ao fazendeiro. Nego Chico e Catirina, ao saberem disso, decidem fugir para outra cidade.

Na tentativa de recuperar o seu boi, o fazendeiro convoca médicos, religiosos, feiticeiros e pajés, mas todos os esforços para ressuscitar o animal se revelam infrutíferos. Com o passar dos anos, a tristeza pela perda mantém-se viva, e a história dissemina-se pela região. Arrepentidos, Nego Chico e Catirina tomam conhecimento da repercussão da tragédia. O filho do casal, já crescido, ouve a história e convence os pais a regressarem à fazenda. Uma vez lá, pega no rabo do boi, observa o seu interior e sopra fortemente três vezes. Milagrosamente, o boi ressuscita e começa a correr, agitando os chifres diante de quem encontrava. O senhor da fazenda, tomado de alegria, abraça todos os presentes e perdoa Nego Chico e Catirina. A narrativa culmina numa grande celebração comunitária.

Este enredo simbólico encena a convivência das três principais matrizes étnico-culturais que constituem a identidade brasileira: o senhor branco, o casal afrodescendente (Pai Francisco e Catirina) e o indígena, representado pela figura do pajé. Embora muitas vezes interpretada como manifestação profana, esta tradição contém elementos religiosos subjacentes, frequentemente expressos através dos rituais e do simbolismo associados à morte e à ressurreição. O ciclo narrativo, ao ser repetido anualmente, reforça uma percepção cíclica do tempo e da vida, expressando uma mensagem de continuidade, renovação e esperança através do “milagre” da ressurreição do boi. Recriar, fundir, misturar e dar novos significados é algo que naturalmente é notado em todas as manifestações folclóricas, populares e culturais brasileiras.



Figura 5. Grupo de Folia Santos Reis. Com o boi de janeiro. Imagem extraída do documentário Folia Senhor Santos Reis (2024). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8sn5E4uYz-U>.

Tendo em vista a imensidão de grupos e movimentos distintos, dissertar sobre Folia de Reis no contexto Brasil seria demasiado ambicioso, por isso reduziremos nossa amostra ao estado de Minas Gerais, onde situa-se Almenara, cidade da Folia de Santos Reis “Maria do Bode”, grupo ao qual descreveremos no tópico a seguir.

Em 2017, a Folia de Reis foi declarada patrimônio cultural imaterial do estado de Minas Gerais (Rodrigues, 2017). Atualmente, Minas Gerais possui 2.643 grupos de Folia de Reis cadastrados, distribuídos por 586 municípios, conforme dados de janeiro de 2025 divulgados pela Secretaria de Estado de Cultura e Turismo de Minas Gerais (Secult-MG) e pelo Instituto Estadual do Patrimônio Histórico e Artístico (Iepha-MG). Esse número torna a Folia de Reis o patrimônio cultural imaterial o mais registado no estado (Secult-MG, 2025). Informalmente estima-se que existam mais de 4.000 grupos em Minas.

Conforme Alves (2009), a organização de uma Companhia de Folia de Reis está tradicionalmente a cargo do mestre, também denominado Capitão da Folia, que assume tal responsabilidade em cumprimento de uma promessa votiva. Este compromisso pessoal e espiritual marca o início do ciclo ritual. Cada folia deve contar com

um número mínimo de doze foliões, podendo, no entanto, ultrapassar este número sem qualquer limite pré-estabelecido, conforme os recursos e adesões locais.

A dinâmica espiritual da folia estrutura-se num complexo sistema simbólico de relações entre os foliões, as famílias visitadas e os Reis Magos. Segundo Tremura (2005), o ritual funda-se num “triângulo de fé inspirado na reciprocidade”, no qual as promessas realizadas pelos devotos convertem-se em bênçãos, proteção e recompensas, desde que cumpridas com devoção e rigor. Nesta concepção, as canções entoadas ao longo do percurso da folia assumem papel central, não apenas pela sua função estética e narrativa, mas sobretudo como forma de mediação espiritual entre o grupo e a comunidade, expressando as necessidades e os anseios de todos os envolvidos no rito.

Um dos elementos mais significativos dos grupos é a bandeira, também designada por “Doutrina”. Confecionada com tecidos brilhantes e ostentando a imagem dos Três Reis Magos, a bandeira reveste-se de sacralidade. Durante as visitas às residências, é tratada com profunda reverência: os moradores são convidados a beijá-la com respeito, e a sua presença é associada a gestos de bênção, como o seu uso sobre camas de pessoas doentes. A bandeira não pode ser colocada em locais considerados indignos, sendo-lhe reservado um espaço elevado e reverência, geralmente sobre o altar doméstico, onde permanece enquanto a folia está em repouso. As suas fitas coloridas, suspensas com solenidade, reforçam o seu carácter sagrado e visualmente marcante.

No que tange os trajes, são coloridos e esbanjam vitalidade, utiliza-se com muita frequência o tecido chita/chitão, com estampas de flores, cetim e chapéus enfeitados. Os grupos menos favorecidos utilizam também t-shirts personalizadas ou somente a roupa simples de cada integrante.

A Folia de Reis articula-se como uma prática de religiosidade popular profundamente enraizada, que conjuga organização

comunitária, estética performativa e devoção, em torno de um ciclo de fé partilhado entre os membros do grupo e os habitantes das localidades visitadas.

4.1 Grupo de Folia Santos Reis “Maria do Bode”

A Folia de Santos Reis “Maria do bode” é um grupo folclórico tradicional de Almenara. Ao relatar sobre minhas influências sonoras na tese de doutoramento “Quintal dos Sons: Um caminho para a imersão sonora” (Sapucaia, 2022) relembro sobre o crescer a ouvir a folia todo mês de janeiro. No corrente ano, quando estive no Brasil, no dia 01/01/25, na passagem de ano, mesmo nos primeiros segundos do ano novo foi possível ver o cortejo a passar pela rua acima da minha casa. Do dia um ao dia seis de janeiro saem em cortejo de casa em casa a cantar aos Reis Magos. “Como muitas manifestações de cultura popular, a Folia de Reis tem dimensões simbólicas ligadas à religiosidade, à música e também à moda, já que as roupas dos integrantes são especialmente customizadas para as celebrações” (*Caderno de saberes: Ofícios e Tradições*, 2023, p.33).

Sapucaia (2024) descreve que Almenara situa-se no Vale do Jequitinhonha, vale que é rico em arte popular: artesanato; trabalhos manuais em cerâmica; manifestações culturais como reisado, Boi de janeiro, música folclórica; bordados em tecido, arte em barro, palha, poesia, além do canto folclórico e popular do Jequitinhonha. Cita Borges (2013, p. 113) ao indicar que a ocupação histórica do Vale do Jequitinhonha, deu-se com a corrida do ouro e diamante, cuja prosperidade regrediu quando houve a escassez destes minerais” durante a colonização. Almenara possuía na altura a maior praia fluvial do Brasil e em função disso, teve um porto onde a base colonial portuguesa extraía e escorria o ouro e minérios para a Bahia e de lá para Portugal. Infelizmente, não houve benfeitorias na região,

apenas a extração sem planejamento, o que deixou a praia devastada e os rios contaminados.

De acordo com Sapucaia (2016), a Associação Cultural Grupo Santos Reis foi fundada em 1953. Trata-se de um grupo de reisado que abrilhanta a cidade no mês de janeiro com as comemorações aos santos e que tem uma história bastante peculiar.



Figura 6. Grupo de Folia Santos Reis. Fotografia de Cida Almeida publicada no Blog <http://espacolivre-jopinto.blogspot.com/2016/07/cultura-popular-do-jequitinhonha-em.htm>.

O Grupo foi criado por Maria Simplício, conhecida na cidade por *Maria do Bode*. Jô Pinto (2016) destaca que o grupo teria surgido a partir de uma promessa feita por D. Maria Simplício, que, certa vez, enquanto lutava contra a morte após ter sido picada por uma cobra ao acender fogo debaixo de uma árvore (pau-d’alho), ouviu uma voz que lhe disse para se apegar aos Santos Reis. Sem recursos financeiros e vivendo quase exclusivamente de favores e pequenos trabalhos, D. Maria, assustada, questionou como poderia seguir tal orientação se nem sequer tinha o que comer.

A voz ter-lhe-ia respondido que fizesse conforme lhe viesse ao pensamento, pois tudo haveria de correr bem. Ela prometeu então que, se fosse curada, sairia pelas ruas da cidade com uma folia em homenagem e agradecimento aos Santos Reis. Tendo-se livrado do risco de morte, relatou que, a partir desse momento, a sua vida começou a transformar-se. Acreditando nas orientações das vozes criou a folia e iniciou um negócio de compra e venda de carneiros/bodes, o que lhe valeu a alcunha de D. Maria “do Bode”. Conforme relatou, não chegou a enriquecer, mas, desde aquele dia, nunca mais passou necessidades.

Ailton Gomes, neto de d. Maria, relata um pouco dessa história no documentário *Folia Senhor Santos Reis / Projeto Lei Paulo Gustavo* do município de Almenara/MG – 2024 <https://www.youtube.com/watch?v=8sn5E4uYz-U>, produzido por Anderson D’Sotto com recursos públicos via Lei Paulo Gustavo.

A tradição começou com a graça alcançada e segue até os dias atuais, estando na 5ª geração. Além do cortejo há também em alguns festejos a ilustre presença do Boi de janeiro, que anima a festa da folia de Reis e todas as gerações da família da dona Maria do Bode se misturam. A Associação fundada por ela foi composta pelos grupos *Folia do Senhor Santos Reis de Almenara* ou *Grupo de reisado de D. Maria do Bode*, o *Boi*, o *Coral Renascer* (com as mulheres) e o *Coral esperança* (com as crianças). Mesmo depois da morte da matriarca em 2016, aos 114 anos, os familiares deram continuidade ao grupo e continuam a sair pelas ruas no mês de janeiro e nas festas culturais da cidade, tendo como presidente da Associação, Lucimar Maria Silva Gomes, Lu, como é conhecida. Lu foi a minha primeira coordenadora de grupo de canto infantil, no Coral Esperança (que resiste até hoje), quando eu comecei a cantar na igreja aos 8 anos de idade.



Figura 7. Fotografias de William Fróis publicadas no <https://www.almenara.mg.gov.br/noticia/detalhe/318/2018/10/almenara-recebe-o-sesc-nas-festas-populares>. Com o novo governante o histórico antigo de eventos municipais está indisponível.

Com poucos recursos e apoios financeiros, além de um número reduzido de projetos culturais que possam financiar os trabalhos da associação, ainda é muito escasso o número de publicações, materiais e mesmo documentação pública do grupo. Ou seja, tudo ainda se restringe quase que totalmente a oralidade. E nesse quesito percebemos uma desconexão entre o reconhecimento simbólico e suporte efetivo. A Associação Brasileira de Antropologia (ABA) alertou para os riscos da perda de trabalhos de longa duração no campo do patrimônio cultural imaterial, enfatizando a necessidade de profissionais qualificados e políticas públicas eficazes para a preservação dessas manifestações (ABA, 2021). O Programa Nacional do Patrimônio Imaterial (PNPI), criado pelo IPHAN, busca estabelecer parcerias para apoiar e fomentar o patrimônio imaterial. No entanto, a implementação efetiva dessas iniciativas ainda enfrenta desafios significativos (PNPI, 2020).



Folia de Santos Reis:

a tradição que atravessa gerações
e encanta Almenara

"Tenho orgulho de dizer: sou o
neto de Maria do Bode. Isso é
uma tradição, um legado que ela
deixou dentro da nossa cidade,
nas nossas raízes. É um amor
à cultura"

Figura 8. Ailton Gomes, declarando o orgulho de ser neto de Maria do Bode (Caderno de Saberes: Ofícios e Tradições 2023, p. 32).

Com ou sem apoios, Ailton Gomes, neto de dona Maria do Bode, mestre da folia, continua o trabalho de sua avó. Neste pequeno vídeo publicado pelo folclorista Carlos Farias, em sua conta pessoal do Facebook, Ailton faz uma pequena apresentação com um membro do grupo o Vítor, bisneto de dona Maria e fala um pouco sobre a história de sua avó e como têm dado continuidade a tradição familiar.



Figura 9. Screenshot retirado do vídeo publicado por Carlos Farias, disponível em <https://www.facebook.com/watch/?v=261902475892576>.

A folia de Santos Reis Maria do Bode além de manter viva a tradição, continua a integrar o cenário cultural do estado de Minas Gerais. Em 06 de janeiro desse ano de 2025, fizeram parte das apresentações regionais na Praça da Liberdade, em Belo Horizonte no evento “Cortejo de Reis”, onde vários grupos de folia de reis apresentaram-se:



Figura 10. Screenshot retirado Instagram no perfil do evento Festas da Liberdade, disponível em https://www.instagram.com/p/DEfSr3npVde/?img_index=2.

A folia é composta por diversos instrumentos artesanais, entre os quais se incluem pífanos (ou pífaros, como é conhecido em Portugal), gaitas e/ou canudos “espécies de flautas produzidas a partir de tubos de PVC. Magalhães (2010) afirma que a formação instrumental característica das folias da região do baixo Jequitinhonha se baseia no uso de duas gaitas, zabumbas artesanais (também conhecidas como bombo), caixa e pandeiro, sendo comum ainda a utilização de reco-reco de mola e triângulo. Para além destes, instrumentos harmónicos como a viola, a guitarra acústica e o acordeão também estão presentes, podendo, por vezes, juntar-se ainda matracas, maracás, pratos e garfos.

No canto destacam-se muito hinos aos reis magos e músicas do cancionero folclórico popular. *O hino de reis*⁴ e *Calix bento*⁵ são bons exemplos dos clássicos cantados tanto nas celebrações religiosas, nas novenas e nos reisados.

4 Hino de Reis (versão dos compositores Criolo e Seresteiro, 1997). Acredita-se se uma paródia da música “Reis do Oriente”, escrita por John Henry Hopkins Jr. em 1857. <https://www.youtube.com/watch?v=lltsIQDFg1s>

5 Calix Bento (recolhida do folclore brasileiro) <https://www.youtube.com/watch?v=iWiybROQMXU>

5. O ENTRELAÇAMENTO CULTURAL: O FOLCLORE ENTRE O PORTO E ALMENARA

A prática folclórica, tanto em Portugal como no Brasil, constitui um importante mecanismo de transmissão de saberes tradicionais, reforçando identidades locais e laços comunitários. No contexto do Porto, o *Rancho Regional de Gulpilhares* assume um papel estruturante na preservação das danças, trajes, músicas e práticas agrícolas do norte de Portugal, representando, em muitos casos, um ideal de ruralidade que se pretende salvaguardar diante das transformações da sociedade contemporânea. Já em Almenara, no nordeste de Minas Gerais, a *Folia de Santos Reis Maria do Bode*, desempenha função semelhante, embora profundamente marcada pela diversidade étnica e pela oralidade das culturas afro-brasileiras e indígenas.

Entre as semelhanças, destaca-se o carácter performativo e comunitário das manifestações. Tanto os ranchos como os grupos brasileiros se organizam em torno de apresentações públicas “frequentemente ligadas ao calendário festivo religioso e comunitário” nas quais música, dança e trajes tradicionais constroem narrativas simbólicas sobre o passado e os modos de vida locais. Em ambos os contextos, a transmissão intergeracional dos saberes é uma preocupação central, sendo comum a presença de crianças e jovens em atividades de formação e ensaio.

Contudo, há diferenças substanciais no que concerne à matriz cultural de base. Enquanto os ranchos folclóricos do Porto preservam expressões essencialmente ligadas à tradição rural portuguesa de matriz europeia, com destaque para os cantares ao desafio, as danças circulares e os trajes regionais cuidadosamente reconstituídos, os grupos folclóricos brasileiros revelam um sincretismo marcado por influências africanas, indígenas e europeias. Nesse sentido, elementos como os tambores, os cantos de lamento, as festas de reinado/reisado e as folias de reis testemunham a complexidade da cultura popular brasileira.

Além disso, em Portugal, os ranchos folclóricos frequentemente operam dentro de estruturas associativas estáveis, com apoio institucional, filiações a federações e participação em festivais nacionais e internacionais. Em contraste, muitos grupos folclóricos brasileiros, sobretudo em regiões do interior como Almenara, enfrentam limitações em termos de financiamento, visibilidade e apoio público, sendo mantidos sobretudo pela iniciativa voluntária de doações e pequenos projetos municipais e/ou estaduais com verbas pontuais.

Apesar das diferenças, ambas as realidades revelam uma forte vitalidade cultural e a importância da memória como resistência simbólica às forças homogeneizadoras da globalização. Neste sentido, o entrelaçamento cultural entre Porto e Almenara não reside apenas na comparação das formas, mas na partilha de um compromisso comum com a salvaguarda do património imaterial.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O diálogo entre o *Rancho Regional de Gulpilhares*, em Vila Nova de Gaia, e o grupo de *Folia de Santos Reis Maria do Bode*, em Almenara, revela como o folclore, enquanto expressão cultural viva, é simultaneamente um espaço de resistência, transmissão de saberes e celebração da identidade coletiva. Através da música, ambos os grupos preservam memórias ancestrais, renovando práticas que articulam o sagrado e o quotidiano em contextos geográficos e históricos distintos.

Apesar das particularidades que distinguem as manifestações folclóricas portuguesa e brasileira “nomeadamente na estrutura organizacional, nos instrumentos musicais, nos trajes, nos cantares e nas influências culturais que as sustentam” observa-se uma profunda convergência em torno do valor atribuído à oralidade, à participação comunitária e à fé como motor de ação. O canto,

neste cenário, emerge não apenas como ferramenta de expressão artística, mas também como veículo de pertença, solidariedade e continuidade cultural.

Estas manifestações demonstram, por fim, que o folclore não é uma herança imóvel do passado, mas sim um processo dinâmico e criativo, moldado pelas realidades contemporâneas, pelas transformações sociais e pelo compromisso ativo das comunidades. O entrelaçamento cultural entre Porto e Almenara confirma que, para além das fronteiras, subsiste uma memória comum que canta, dança e resiste “unindo tradições distintas sob o mesmo desejo de preservar o que nos torna humanos: a partilha de histórias, de fé e de música.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

Alves, A. (2009). Folia de Reis: Tradição e Identidade em Goiás. II Seminário de Pesquisa da Pós-graduação em História. Goiás: UFG/UCG.

Associação Brasileira de Antropologia. (2021). Em defesa do Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular. Recuperado de [<https://portal.abant.org.br/em-defesa-do-centro-nacional-de-folclore-e-cultura-popular/>]. Consultado em 27 de abril de 2025, às 21:00.

Barroso, A., & Babo, L. (1948). Rancho fundo [Canção]. RGE.

Blacking, J. (1973). How musical is man? Seattle, WA: University of Washington Press.

Borrajó, A. (2020). Folk music and poetry of Spain and Portugal: Kurt Schindler e a problemática da recolha de música popular portuguesa de tradição oral. Dissertação de Mestrado em Estudos Artísticos. Coimbra: Universidade de Coimbra. Disponível em <https://estudo-geral.uc.pt/handle/10316/93742>, acesso 20 de abril de 2025, às 22:00

Brunar, E. (2025). The Rancho Folclórico, a Window onto the Past. *Jornal Gazeta das Caldas*. Publicado em 24 de abril de 2025, p. 30.

Caderno de Saberes: Ofícios e Tradições. Belo Horizonte: SEBRAE/MG, 2023. 48p.: il

Cascudo, L. C. (2012). Dicionário do folclore brasileiro (19. ed.). Belo Horizonte: Itatiaia.

Cross, I. (2003). Music and evolution: Consequences and causes. In M. Clayton, T. Herbert, & R. Middleton (Eds.), *The cultural study of music: A critical introduction* (pp. 42–59). New York, NY: Routledge.

Cuervo, L.; Rigo, M. R. (2023). Pensamento Crítico na Formação de Professores de Música: Andragogia Mobilizada Pelos Cantos de Tradição Oral. Revista Orfeu, v.8, n.2, junho de 2023, pp 1-39.

Hüttner, É. (2010). Índios, Igreja: novos diálogos. In: Séculos indígenas no Brasil. Brasília: Fórum de atualização sobre culturas indígenas, II módulo, de 17 a 18 de junho.

Levitin, D. J. (2019). This is your brain on music: The science of a human obsession. New York, NY: Dutton.

Magalhães, D. L. (2010). Canudos, gaitas e pífanos: as flautas do Norte de Minas. Belo Horizonte: D. L. Magalhães.

Mithen, S. (2005). The singing Neanderthals: The origins of music, language, mind, and body. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Nunes, M.A. (1978). O cancionero popular em Portugal. Amadora: Bertrand, Instituto de Cultura Portuguesa; Secretaria de Estado da Cultura; Ministério da Educação e Cultura. 1ª ed.

Penna, M. (2014). Música (s) e seu Ensino. Porto Alegre: Sulina. 2ªed. ISBN 978-85-205-0575-5.

Pinto, J. (2016). Cultura Popular do Jequitinhonha em luto - Morre Dona Maria do Bode.

Publicado em 13/06/2016, <http://espacolivre-jopinto.blogspot.com/2016/07/culturapopular-do-jequitinhonha-em.htm>. Consultado em 27 de abril de 2025, às 20:00.

Programa Nacional do Patrimônio Imaterial. (2020). Programa Nacional do Patrimônio Imaterial (PNPI). Ministério da Cultura. Recuperado de [<https://www.gov.br/iphan/pt-br/acesso-a-informacao/acoes-e-programas/programas/programa-nacional-do-patrimonio-imaterial-pnpi>]. Consultado em 24 de abril de 2025, às 22:00.

Rancho Regional de Gulpilhares- vida e obra. (1987). III Volume. Vila Nova de Gaia: Rancho Regional de Gulpilhares.

Ribas, T. (1982). Danças Populares Portuguesas. Lisboa: Instituto de Cultura e Língua Portuguesa.

Rodrigues, L. (2017). Folia de Reis é declarada Patrimônio Cultural Imaterial de Minas Gerais. Agência Brasil. Disponível em <https://agenciabrasil.ebc.com.br/cultura/noticia/2017-01/folia-de-reis-e-declarada-patrimonio-cultural-imaterial-de-minas-gerais>. Publicado em 6 de janeiro de 2017. Consultado em 28 de abril, às 22:30.

Santos, A. (2021). Gulpilhares Terra de Folclore. Vila Nova de Gaia: Print & Cut.

Sapucaia, R. (2016). Meios, aproximações e possibilidades para a Educação musical no ensino médio. Universidade Federal da Bahia. Publicado em http://www1.ceart.udesc.br/arquivos/id_submenu/739/artigo_meios_aproximacoes_e_possibilidades_para_a_educacao_musical_no_ensino_medio_1.pdf. Consultado em 30 de abril de 2025, às 23:00

Sapucaia, R. (2022). Quintal dos Sons: Um caminho para a imersão sonora. Tese de doutoramento em Média-Arte Digital. Universidade Aberta/Universidade do Algarve.

Sapucaia, R. (2024). Quintal dos sons: uma ponte entre o Porto e o Vale do Jequitinhonha. Música Hodie, v.24, e78493, doi 10.5216/mh.v24.78493.

Secretaria de Estado de Cultura e Turismo de Minas Gerais. (2025). Minas Gerais amplia cadastro de Folias de Reis e valoriza patrimônio cultural. Disponível em: <https://secult.mg.gov.br/noticias-artigos/8440-minas-gerais-amplia-cadastro-de-folias-de-reis-e-valoriza-patrimonio-cultural>, consultado em 28 de abril de 2025, às 00:00.

Souza, R.; Zimerer, F; Zordan, A. R. (2015). Reis de boi: influência portuguesa na cultura popular brasileira. *European Review of artistic studies*, vol. 6, n. 3, pp. 45-66 ISSN 1647-3558.

Torres, L. B.; Cavalcante, R. (2007). Festas de Santos Reis. In: Salto para o Futuro, Boletim 02, abril de 2007. Aprender e Ensinar nas Festas Populares.

Tremura, W. A. A música caipira e o verso sagrado na folia de reis. Disponível em: <https://www.welsontremura.com/images/downloads/IASPM2004Texto.pdf>. Consultado 28 de abril de 2025.

Turino, T. (2021). *Music as social life: The politics of participation* (2nd ed.). Chicago, IL: University of Chicago Press.

Valle, C. (1987). *A freguesia de Santa Maia de Gulpilhares. Vila Nova de Gaia: Edição da Junta de Freguesia de Gulpilhares.*

Vieira de Carvalho, M. (1989). *O Essencial sobre Fernando Lopes-Graça*. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda.

JOGOS E COMPETITIVIDADE: DOS CLÁSSICOS À BD E AO CINEMA

Sónia Reis

Universidade do Algarve
INESC-ID Lisboa, Portugal

Resumo: O provérbio *Não ganhar já é perder* pode assumir crucial importância para os que competem por mais do que um simples prémio. Na Grécia Antiga, as competições eram mais do que disputas entre adversários, chegando a ter reflexos em toda a cultura helénica. Nos Jogos Pan-Helénicos, a competitividade assume grande expressão. Os vencedores gozavam de fama e prestígio, levando glória para todos os habitantes da sua cidade. Chegaram-nos relatos desses jogos em alguns clássicos como, por exemplo, a *Ilíada* e a *Odisseia*, obras que serviram de inspiração para muitos outros trabalhos de diferentes tipologias. Neste trabalho, será abordada a temática dos jogos e da competitividade em quatro obras: a *Ilíada*, a *Odisseia*, a banda desenhada *Astérix nos Jogos Olímpicos*, e a adaptação desta BD ao cinema. Pretende-se, assim, refletir sobre a permanência de certos valores culturais e simbólicos, analisando o modo como a Antiguidade Clássica continua a ser representada, reinterpretada e transposta para diferentes contextos e em suportes, entre a literatura, a banda desenhada e o cinema.

Palavras-chave: Jogos. Competitividade. *Ilíada* & *Odisseia*. Banda Desenhada. Cinema.

Abstract: The proverb *Não ganhar já é perder* (“Not winning is already losing”) can hold crucial importance for those who compete for more than just a simple prize. In Ancient Greece, competitions were more than disputes between adversaries; they had far-reaching effects on Hellenic culture as a whole. In the Panhellenic Games, competitiveness was strongly emphasized. Victors enjoyed fame and prestige, bringing glory to all the inhabitants of their city. Accounts of these games have reached us through classical works such as the *Iliad* and the *Odyssey*, which have inspired many other works across various genres. This paper addresses the theme of games and competitiveness in four works: the *Iliad*, the *Odyssey*, the comic book *Astérix nos Jogos Olímpicos* (*Asterix at the Olympic Games*), and its film adaptation. The aim is to reflect on the enduring presence of certain cultural and symbolic values, analyzing how Classical Antiquity continues to be represented, reinterpreted, and transposed into different contexts and media – including literature, comics, and cinema.

Keywords: Games, Competitiveness, *The Iliad* & *The Odyssey*, Comics, Cinema.

1. INTRODUÇÃO

Não reconhecer a importância dos jogos realizados na Grécia Antiga é negar as origens de uma das mais imponentes competições desportivas internacionais dos nossos dias – os Jogos Olímpicos.

Mais do que simples jogos, os Jogos Pan-Helénicos eram competições que iam para além das disputas entre adversários, chegando a ter reflexos em toda a cultura helénica. A este propósito, Tsuruda (2007) refere que:

[...] a prática esportiva, entre os gregos antigos, ultrapassou os limites estreitos da simples competição. Ela era parte de um modo de vida refinado, um sinal do status social do praticante, um veículo da honra e da glória, parte integrante da formação dos guerreiros e, de maneira especial, da formação do carácter dos jovens. (p. 19)

Os vencedores gozavam de fama e prestígio e levavam glória para todos os habitantes da sua cidade. Ainda que os prémios, por norma, não tivessem qualquer valor material, sabe-se que os vencedores eram premiados com ânforas panatenaicas¹, recebiam grandes banquetes em sua honra, podiam ter benefícios adicionais (e.g. isenção de impostos e convites para se juntarem à elite política)², e podiam ainda receber incentivos financeiros³. Acima de tudo isto, estava a honra, a fama, a glória e a imortalidade histórica que conseguiam alcançar. Estes heróis eram cantados por poetas⁴ em vida e os seus nomes perpetuados no

1 Cf. [https://www.infopedia.pt/\\$jogos-teatro-e-pan-helenismo-da-grecia-antiga](https://www.infopedia.pt/$jogos-teatro-e-pan-helenismo-da-grecia-antiga) (Último acesso: 14 de abril de 2025; todos os restantes *url* referidos neste documento foram verificados nesta data.).

2 Cf. https://www.ancient.eu/Olympic_Games/ [...] “the victors had huge banquets held in their honour and they could receive additional benefits such as exemption from tax and invitations to join the political elite.”.

3 Cf. https://www.ancient.eu/Olympic_Games/ “Cities also received prestige from victories at the Games and for this reason they sometimes offered financial incentives for athletes such as Solon’s 500 drachmas prize (a substantial sum considering one sheep cost one drachma at the time).”.

4 Cf. [https://www.infopedia.pt/\\$festivais-pan-helenicos?uri=lingua-portuguesa](https://www.infopedia.pt/$festivais-pan-helenicos?uri=lingua-portuguesa).

tempo, graças a listas que continham os nomes dos vencedores, a estátuas pessoais, ou mesmo a odes escritas em sua honra⁵.

Era nos Festivais Pan-Helénicos que as competições tinham lugar. De acordo com a *Infopédia*⁶, os Festivais Pan-Helénicos eram festas realizadas pelas cidades gregas em honra dos seus antepassados, “integradas no culto político e patriótico próprio de cada *pólis*”. Tinham “uma base eminentemente religiosa, congregadora da população da *pólis* em honra do seu deus, ao qual ofereciam procissões, vigílias, corridas, oferendas, preces, sacrifícios”. No mês dos festivais (Hecatombéon: o 7º mês grego) era cumprida uma trégua sagrada, ou seja, era declarada paz, suspendendo-se a realização de guerras e confrontos, o que denota a importância assumida por estes festivais.

Os Festivais Pan-Helénicos “eram enquadrados por concursos ou jogos disputados entre os representantes de cada uma das várias cidades do mundo grego”. Estes concursos ou jogos tinham essencialmente “um carácter religioso” e eram “fiscalizados e dirigidos [...] por sacerdotes e magistrados especializados”. Consistiam fundamentalmente em “concursos e provas atléticas, poéticas, musicais, representações dramáticas, canto e dança”.

É nas provas atléticas – Jogos Pan-Helénicos – que este estudo vai incidir. Sobre estes, diz-se ainda na *Infopédia* (*idem*) que os mais importantes eram os de Nemeia, os de Delfos, os de Corinto e os de Olímpia ou Olímpicos, sendo estes últimos os mais célebres. Ainda que já existissem antes, os Jogos Olímpicos realizaram-se entre 776 a.C. e 393 d.C., de quatro em quatro anos⁷, e tinham, geralmente, a duração de quatro dias. Maria Helena da Rocha Pereira (Pereira, 1997) refere, contudo, que, a partir de 472 a.C, a duração das festas era de cinco dias.

5 Cf. https://www.ancient.eu/Olympic_Games/ “However, the real prize for athletes was glory, fame and, in a very real sense, historical immortality. This was achieved through renown whilst still alive but was perpetuated after death via victor’s lists, personal statues and victory odes written in the victor’s honour.”

6 [https://www.infopedia.pt/\\$festivais-pan-helenicos?uri=lingua-portuguesa](https://www.infopedia.pt/$festivais-pan-helenicos?uri=lingua-portuguesa).

7 De realçar que a regularidade da sua realização poderá estar na origem do calendário grego (cf. [https://www.infopedia.pt/\\$jogos-teatro-e-pan-helenismo-da-grecia-antiga](https://www.infopedia.pt/$jogos-teatro-e-pan-helenismo-da-grecia-antiga) e Pereira (1997, p. 341)).

A mesma autora (*idem*) indica que no tempo de Píndaro eram aí disputadas 14 provas. Eram estas: equestres, de corrida, de luta, de pugilato, de pancrácio e de pentatlo⁸. Acrescenta ainda que o prémio não tinha valor pecuniário, era uma coroa de oliveira brava ou azambujeiro, a árvore simbólica de Hércules. Como se disse, era pela honra que nestes jogos participavam “concorrentes vindos de todo o mundo grego”.

Ainda que os Jogos Pan-Helénicos tivessem uma índole eminentemente religiosa, Maria Helena da Rocha Pereira mostra que, para os Olímpicos a celebração era tripla, na medida em que eram celebrados em honra de Zeus, a divindade, de Hércules, o criador dos jogos Pan-Helénicos, e de Pélops, “o que pela primeira vez ficou vitorioso, ganhando na corrida de cavalos a mão de Hipodamia” (*idem*, p. 340).

A este propósito, Píndaro, no início da IIª *Ode Olímpica*, canta os seguintes versos:

Hinos, senhores, da lira, que deus, que herói,
que varão celebraremos?
Em Pisa é Zeus o senhor; os Jogos Olímpicos,
Hércules os criou,
como primícias da luta

Píndaro, IIª *Ode Olímpica*, *apud* Pereira (1997, p. 340)

Partindo-se do mote *Não ganhar já é perder*, neste trabalho, será trabalhada a temática dos jogos e competitividade em quatro obras: os clássicos *Ilíada* e *Odisseia*, poemas épicos da Grécia Antiga atribuídos a Homero; a banda desenhada *Astérix nos Jogos Olímpicos* da autoria de Goscinny e Uderzo, cuja edição original da Hachette Livre data de 1968; e a adaptação dessa mesma BD ao cinema, o filme realizado por Thomas Langmann e Frédéric Forestier, de 2008.

⁸ Pereira (1997, p. 342) discrimina as seguintes provas. *Equestres*: carros de quatro cavalos, carros de mulas, cavalos de sela; *corrida*: estádio (200 m) para homens, estádio para rapazes, «diaulos» (400 m), «dolichos» (4.800 m), corrida revestido de armas; *luta*: para homens, para rapazes; *pugilato*: para homens, para rapazes; *pancrácio*: (luta e pugilato combinados) e, por último, *pentatlo*: salto, corrida, disco, dardo e luta [itálicos nossos].

De seguida, iremos verificar de que forma os jogos e a competitividade são tratados em cada uma destas obras, dando-se especial ênfase aos prémios, aos intervenientes, às modalidades desportivas aí retratadas e à competitividade entre atletas.

2. ILÍADA

Apenas por uma questão cronológica, esta análise tem como ponto de partida a *Ilíada*.

A *Ilíada*, poema épico atribuído a Homero, é, possivelmente, uma obra da juventude deste poeta grego⁹ que terá vivido nos anos 900 a.C. Neste trabalho, foi utilizada a tradução de Manuel Odorico Mendes (2009), em suporte digital, da Atena, e consultou-se ainda a versão de *A Ilíada* (1991), da Europa-América. Para um melhor enquadramento, apresenta-se uma sinopse¹⁰ da obra:

O rapto de Helena, mulher de Menelau, por Páris, leva os gregos a desembarcarem com as suas tropas e a pôr um cerco, que durou 10 anos, a Troia. A *Ilíada* vai narrar um episódio deste cerco.

Desta obra, trabalhou-se apenas o canto XXIII. É neste canto que Aquiles preside as cerimónias fúnebres em honra do seu amigo Pátroclo, guerreiro morto pelas mãos de Heitor, e que são realizados os jogos em sua honra. Nos pontos seguintes deste trabalho (§2.1. e §2.2.), serão apresentadas as provas aí disputadas, os intervenientes destas provas e a competitividade sentida entre estes, e os prémios pelos quais lutavam.

2.1. Modalidades desportivas e intervenientes

No canto XXIII da *Ilíada* são realizadas várias competições em honra de Pátroclo. Ainda que, pelo seu escopo, os jogos que foram realizados neste canto difiram dos jogos Pan-Helénicos já descritos

9 Cf. [https://www.infopedia.pt/\\$homero?uri=lingua-portuguesa/il%C3%ADada](https://www.infopedia.pt/$homero?uri=lingua-portuguesa/il%C3%ADada).

10 Todas as sinopses deste trabalho são da autoria da autora.

acima, várias são as semelhanças entre estes, quer seja pelas provas ou modalidades aí praticadas, quer pelo seu tom homenageante, ou mesmo pela competitividade sentida entre os participantes. O que os pode distinguir, por sua vez, são os prémios que eram atribuídos nestas disputas. Nos jogos fúnebres eram distribuídos os bens pertencentes ao finado, enquanto nos outros jogos o prémio era um ramo ou grinalda de ramagem.

Já no que diz respeito às provas, foram disputadas oito em honra de Pátroclo, designadamente, a corrida de carros, o pugilismo, a luta, a corrida a pé, o duelo, o lançamento do disco, o lançamento de flechas e o lançamento do dardo. Na tabela seguinte, nomeia-se os intervenientes de cada uma destas provas:

Tabela 1. Provas e intervenientes dos jogos fúnebres em honra de Pátroclo

| Provas | Intervenientes |
|-----------------------|--|
| Corrida de carros | Eumelo, filho de Admeto; <i>Diomedes</i> , filho de Tideu; o atrimida, Menelau; Antíloco, filho de Nestor; Merion, ou Meríones |
| Pugilismo | <i>Epeu</i> , filho de Panopeu [Panopides Epeu]; Euríalo, filho de Mecisteu |
| Luta | <i>Ájax</i> , filho de Télamon; <i>Ulisses</i> , filho de Laertes |
| Corrida a pé | <i>Ájax</i> , filho de Oileu; <i>Ulisses</i> ; Antíloco, filho de Nestor |
| Duelo | <i>Ájax</i> , filho de Télamon; <i>Diomedes</i> , filho de Tideu |
| Lançamento do disco | <i>Polipetes</i> ; Leonteu; <i>Ájax</i> , filho de Télamon; Epeu |
| Lançamento de flechas | Teucro; <i>Meríones</i> |
| Lançamento do dardo | <i>Agamémnon</i> ; Meríones |

Fonte: Elaborado pela autora. **Nota.** O *itálico* assinala o vencedor de cada uma destas provas.

A ordem pela qual se apresenta estas provas, na Tabela 1, corresponde à ordem pela qual as mesmas foram disputadas. Retomaremos este assunto na secção seguinte (§2.2.).

2.2. Prêmios e competitividade

Na *Ilíada*, antes de os jogos fúnebres terem início, são apresentados os prêmios. Estes prêmios provêm, como se disse, dos bens de Pátroclo, o guerreiro morto. Na primeira competição – a corrida de carros – Aquiles atribui ao 1º lugar, uma mulher cativa e uma trípode de asas de vinte e duas medidas; ao 2º lugar, uma égua bravia de seis anos, com um mulo no ventre; ao 3º, um caldeirão luzente e limpo de quatro medidas; ao 4º, dois talentos de ouro; e ao 5º, um boião de duas asas que não ia ao lume.

Antes do início da corrida de carros, as sortes são lançadas por Aquiles (“sacode Aquiles no elmo as sortes”, p. 414) para se determinar a posição de cada corredor. Os seus corações palpitam, como se pode observar nos versos: “Têm-se firmes nas selas os cursores; / *Pelo triunfo os corações palpitam; / Cada qual seus ginetes estimula*” (p. 414)¹¹.

Os próprios deuses intervêm a favor ou contra os corredores, contribuindo para avivar a competitividade entre estes. Apolo sacou ao filho de Tideu o chicote luzidio, o que o levou às lágrimas ao ver os seus cavalos correrem sem estímulo enquanto as éguas do adversário aceleravam ainda mais o passo (“Se infesto Apolo o açoute luzidio / Não sacasse a Tidides. *Este breme, / D’água os olhos arrasa, ao ver as éguas / Mais desenvoltas, os cavalos menos, / Por lhes faltar o estímulo*”, p. 415). Minerva (ou Atena), vendo que o filho de Tideu estava a ser prejudicado, restitui-lhe o chicote, e em seguida, investe contra o filho de Admeto, quebrando o jugo da sua atrelagem. As éguas desviam-se do caminho e o filho de Admeto cai, ferindo-se nos cotovelos, na boca, no nariz e ao pé das sobranceiras (cf. p. 415). A este “coalha a voz” e correm-lhe as lágrimas de ira (“*Fere-se, coalha a voz, lagrima irado*”, p. 415). Minerva encheu o filho de Tideu de glória e deu força aos seus cavalos, dando-lhes vantagem sobre os outros.

Outras expressões confirmam a competitividade entre os

11 Todos os itálicos deste estudo são nossos.

participantes: “«Eia, estirai-vos / Em celérrimo curso [...]»” (p. 415), incita Antíloco os cavalos, avisando-os ainda de que “ [...] «Antes mortos sereis a brônzeo gume, / Se obtenho um prêmio vil por vossa incúria» [...]” (p. 415). Menelau evita um embate com o carro de Antíloco, que corria que nem um louco, aguilhoando a sua parelha (“Cose-se a ele o Atrida, um choque evita; / Mas o rival torcendo empuxa os brutos / Um pouco fora, e desviado segue”, pp. 416-417), e sem sequer se importar com o que ouvia (“Surdo aguilhoa Antíloco a parelha: / Correram quanto solto abrange o disco”, p. 417).

Em relação ao pugilismo, ao vencedor cabia uma mula de seis anos, difícil de domar, e ao que ficasse em segundo lugar, uma taça de duas asas.

Logo após o anúncio dos prêmios de pugilismo, levanta-se o corpulento Epeu, filho de Panopeu e, agarrando a mula, exclama: “«Quem deseje a copa, / Venha; esta cuida que nenhum me ganhe [...]»” (p. 421). Acrescenta ainda que há de moer os ossos do adversário, que terá de ser dali retirado “domado”. Levantou-se Euríalo, filho de Mecisteu, que recebeu o entusiástico apoio do filho de Tideu, como se pode observar nos versos “O lanceiro Diomedes o acorçoa, / E lhe almeja a vitória; ata-lhe um cinto, / Guantes lhe calça de silvestre couro” (p. 421). Os dois adversários digladiam-se “*Punho a punho engalfinham-se e rebatem; / Bolha em cópia o suor, os queixos rangem*” (p. 421), mas Euríalo é atingido com um golpe na face e os seus membros desfalecem, saindo Epeu vitorioso.

Já no que diz respeito à luta, o vencedor ganhava uma trípode que ia ao lume, avaliada em doze bois, e o vencido, por sua vez, uma mulher habilidosa avaliada em quatro bois.

Nesta prova, digladiam-se Ájax e Ulisses. Os combatentes prontamente se engalfinham e as suas costas estalam “*constritos os costados / Pelo válido braço, harto rouquejam*”. O suor escorre e crescem-lhe “*roxas bolhas [...] nos ombros e quadris*”; “*Sujos enrolam-se ambos na poeira*” (pp. 421-422). A vitória era desejada por ambos e a disputa era

tamanha que ambos foram declarados vencedores por Aquiles (“Ulisses derribar a Ajax não pode, / Nem este a Ulisses de vigor pasmoso [...] «Cesse o cruel certame, / Tais forças não gasteis. Vencestes ambos [...]»”, p. 422), que não permitiu que se defrontassem uma terceira vez, mandando-os escolher um prêmio de igual valor.

Ao vencedor da corrida a pé ser-lhe-ia atribuída uma cratera de prata trabalhada de seis medidas, ao que terminasse em segundo lugar, um boi vistoso e farto em gordura, e ao que chegasse por último, um meio talento de ouro.

Prontamente os corredores se colocam em linha e começam a disputar a corrida. Ajax segue na dianteira seguido de perto por Ulisses “*Da barreira atiram-se: / Reluz avante Ajax, Ulisses perto*” (p. 423), que pisa as suas pegadas antes que o pó as apague “Antes que o pó se apague da pegada, / Ele a calca, e o pescoço lhe bafeja / No alado curso” (p. 423). Quase terminada a corrida, Ulisses pede auxílio a Atena (Minerva) “No extremo quase, em mente o Laercides / Ora: “Auxílio, Minerva olhice-rúlea!” (p. 423). Atena vem em seu auxílio [...] “os membros lhe agilita, / Pernas e mãos” (p. 423) [...] e faz Ajax escorregar sobre o “esterco das mugentes” e enlamear “a boca e as ventas” (“A Ajax, que sobre o esterco das mugentes / Vítimas imoladas ao Menécio, / Resvalando, enlameia a boca e as ventas”, p. 423). Ajax, levando como prêmio o “boi silvestre”, reclama, dizendo que a deusa o prejudicou; deusa essa que assiste Ulisses como quem assiste um filho, como se pode confirmar nos seguintes versos “Leva a cratera o paciente Ulisses; / Ajax do boi silvestre aferra os cornos, / A bosta escarra: «Os pés falsou-me a deusa; / Ah! de Ulisses mãe terna o assiste sempre.» / [...] / Toma o Nestório o derradeiro prêmio”, p. 423).

No duelo, o vencedor ganharia uma espada vinda da Trácia. As armas de Sarpédon e um festim seriam divididos pelos dois participantes.

Depois de armados, os combatentes começam a luta com um rosto severo que aterroriza os espetadores (“Preparando-se à parte,

à pugna investem / Com cenho que aterrora e espanta os Gregos”). Três vezes as lanças investiram um contra o outro (“Ardendo as lanças vezes três sopenam”, p. 424). Depois, Ájax perfura o escudo do adversário sem lhe chegar à pele e este responde a este ataque, levando os espetadores a temer por Ájax. Foi ao filho de Tideu que foi atribuído o primeiro prémio, ainda que os Aqueus tivessem pedido que a luta terminasse com iguais prémios.

Um bloco de ferro bruto era o prémio que caberia ao vencedor da prova seguinte – o lançamento do disco.

Nesta prova, puseram-se uns atrás dos outros para lançarem o disco. O primeiro a lançá-lo foi Egeu, não tendo sido bem-sucedido; seguiu-se-lhe Leonteu e depois Ájax, que “transcende as marcas” (p. 424); por último, Polipetes, que lança o disco “quanto o báculo voa do boieiro” (p. 424) superando todos os tiros e arrancando aplausos.

Na prova de lançamento de flechas, quem atingia a pomba recebia como prémio dez machados duplos; quem atingia a corda, dez machados.

Depois de sair a sorte do elmo (cf. p. 425), que designa Teucro o primeiro, este lança a sua flecha e não consegue acertar na ave, pois não tinha prometido a Febo uma hecatombe. Acerta, no entanto, na corda que a prendia, levando a ave a voar pelos céus. O seu adversário, apressadamente, retira-lhe o arco da mão, e como tinha prometido a Apolo uma hecatombe, conseguiu ferir a ave na asa, que acabou por sucumbir.

A última prova disputada no canto XXIII é o lançamento do dardo. Ao vencedor era atribuído um longo pique, e ao vencido um caldeirão do valor de um touro.

Nesta prova, não se poderá falar de competitividade, uma vez que Aquiles, reconhecendo a superioridade de Agamémnon, lhe pede que aceite o caldeirão e volte para bordo e que permita que a lança seja entregue a Meríones:

Ergue-se o amplo-reinante e o Cresso pajem
 Merion; mas atalha-os o Pelides:
*“É sabido, Agamemnon, quanto em forças
 E em dardejar exceles. Para bordo
 Manda o vaso, eu te rogo, e o pique demos
 Ao bravo Merion, se tu o consentes.”*
 Não se opôs Agamemnon: dado o pique
 A Merion, Taltíbio arauto aceita
 Para seu amo o caldeirão formoso [itálicos nossos] (p. 425)

Sigamos agora para a *Odisseia*.

3. ODISSEIA

Já no que respeita à *Odisseia*, foi utilizada a tradução de Frederico Lourenço (2003), da editora Cotovia.

A *Odisseia*, poema épico também atribuído a Homero, é, provavelmente, uma obra da sua velhice¹².

À semelhança do que foi feito anteriormente, em modo de enquadramento, apresenta-se uma sinopse da obra:

Ulisses tenta regressar a Ítaca, a sua pátria, depois da vitória na guerra de Troia. Na sua jornada, é atormentado por Posídon, deus dos mares, mas protegido por Atena, “a deusa de olhos garços”. Enfrenta vários perigos e obstáculos até conseguir voltar a Ítaca e para os braços da sua mulher, Penélope.

Desta obra, analisou-se o canto VIII. Neste, Alcínoo dá um banquete durante o qual um aedo canta as célebres façanhas de heróis e celebram-se os jogos atléticos. Evoque-se que Ulisses tinha naufragado na ilha dos Feaces (cf. c. V), sendo hóspede do soberano Alcínoo. O objetivo destes jogos é que o estrangeiro Ulisses conte na sua pátria que os Feaces são exímios atletas. Veja-se, a esse propósito, os versos:

12 Cf. [https://www.infopedia.pt/\\$homero?uri=lingua-portuguesa/il%C3%ADada](https://www.infopedia.pt/$homero?uri=lingua-portuguesa/il%C3%ADada).

“Escutai, ó príncipes e conselheiros dos Feaces!
 O coração já nos saciaram o banquete e a lira,
 que acompanha o abundante festim.
 Agora saíamos lá para fora para celebrarmos jogos
 atléticos, para que o estrangeiro conte depois aos amigos,
 quando chegar a casa, como nós somos excelentes
 no pugilato, na luta, nos saltos e nas corridas”.

(c.VIII, vv. 97-103, pp. 129-130)

A estes jogos assistiu “[...] uma multidão imensa / aos milhares [...]” (vv. 109-110, p. 130). Disputaram-se cinco provas diferentes: corrida a pé, luta dolorosa, salto em distância, lançamento do disco e pugilato. Realce-se que, no canto VIII da *Odisseia*, não se faz qualquer menção a prémios.

A corrida foi a primeira prova a ser disputada. Nesta participaram Acroneu, Oquíalo, Elatreu, Nauteu, Primneu, Anquíalo, Eretmeu, Ponteu, Proreu, Tóon; Anabiseneu, Anfíalo, filho de Polineu, filho de Técton, Euríalo, filho de Náubolo, Laodamante, Hálío e Clitoneu (cf. vv. 111-119). Aí “[t]odos correram depressa, levantando a poeira da planície” (v. 122). Foi a Clitoneu que coube a vitória; este termina a prova com “a distância de uma parelha de mulas em terra arável” (v. 123) dos outros homens.

Das provas de luta, saltos, lançamento do disco e pugilato apenas se indica o vencedor¹³, não sendo assim possível determinar a competitividade sentida entre os atletas nessas provas.

Podemos realçar, contudo, que a provocação de Laodamante, o belo filho de Alcínoo, a Ulisses o faz sentir desafiado, como denotam os seguintes versos: “«Agora vem também tu, ó estrangeiro, experimentar / qualquer contenda atlética, se porventura sabes alguma» [...]” (vv. 145-146), ao que Ulisses responde “«Laodamante, porque me desafiais, para fazeres troça de mim?» [...]” (v. 153). As ofensas entre ambos prosseguem e

¹³ Da luta dolorosa (Pancrácio), Euríalo; do salto em distância, Anfíalo; do lançamento do disco, Elatreu; do pugilato, Laodamante.

Ulisses, sentindo-se provocado, [...] “levantou-se de repente, ainda vestido com a capa / e agarrou num disco maior e mais grosso (e em não pequena medida mais pesado) do que os discos que tinham lançado os Feaces. / Dando voltas com o corpo, lançou-o da mão possante.” (vv.186-189), levando-o a voar “além das marcas de todos” (cf. vv. 192-193). Depois, desafia os rapazes a lançar outro tão longe e desafia-os ainda em todas as restantes provas, como se pode testemunhar nos versos “ [...] «*Se algum de vós sentir vontade no coração e no espírito, / que aqui venha para ser posto à prova, pois muito me irastes! / Seja luta, pugilato ou corrida: não me importo.*» [...]” (vv. 204-206). Estas palavras, todavia, não eram dirigidas a Laodamante (cf. vv. 207-208), pois estavam ligados por laços de hospedagem, o que, na época, atingia a mesma importância que os laços de sangue (cf. Tsuruda, 2007, p. 28).

Ninguém respondeu ao desafio de Ulisses. “[T]odos permaneceram em silêncio” (v. 234). Tomou Alcínoo a palavra, reconhecendo:

[...] “Pois não somos irrepreensíveis no pugilato nem na luta; mas corremos com rapidez e somos exímios marinheiros. A nós sempre caro é o festim, assim como a lira, as danças, as mudas de roupa, os banhos quentes e a cama. Agora, todos vós que sois os melhores bailarinos dos Feaces, dai início à dança! Para que o estrangeiro conte aos amigos quando chegar a casa como somos superiores aos outros na navegação, na corrida, na dança e no canto!” [...].

(c.VIII, vv. 246-253, p. 134)

Observemos, de seguida, a banda desenhada *Astérix nos jogos Olímpicos*.

4. **ASTÉRIX NOS JOGOS OLÍMPICOS, a banda desenhada**

Astérix nos Jogos Olímpicos da autoria de Goscinny e Uderzo, que teve a sua edição original editada pela Hachette Livre, em 1968, é uma das 38 histórias da coleção *Astérix*, baseada no povo gaulês.

Estas histórias foram traduzidas, até ao momento, em 83 línguas e 29 dialetos, incluindo o português e o mirandês¹⁴. Neste trabalho, foi utilizada a tradução da Meribérica (s.d.). Começemos pela sinopse desta obra:

Chega de Roma a notícia de que Claudius Cornedurus foi selecionado para representar Roma nos Jogos Olímpicos, o que desperta nos gauleses o interesse por estes jogos. Ao decidirem neles participar, são informados de que não o podem fazer, pois os mesmos se destinam exclusivamente aos gregos, aos cidadãos helenos livres e aos romanos. Apercebendo-se de que são romanos, escolhem os atletas que os vão representar, a dupla Astérix e Obélix, e partem para Olympia. Muitas serão as suas aventuras, que acabarão com a inesperada vitória de Astérix na última prova.

O prémio destes Jogos Olímpicos era uma “palma” (coroa de um ramo de árvore). Os atletas, por sua vez, tinham um tratamento especial. Tocavam cornetas à hora do rancho¹⁵ dos legionários de Aquarium, e até estava previsto um toque especial para Claudius Cornedurus, a quem todos faziam questão de deleitar. Às portas dos Jogos Olímpicos também se agradava os atletas: eram-lhes oferecidas apazíveis refeições (“e os nossos turistas iniciam-se nos prazeres das folhas de parra recheadas, nas espetadas, azeitonas, empadas e vinho resinoso” (p. 26) e faziam-se festas com danças gregas e vinho.

Não nos esqueçamos que o sucesso olímpico “contribui para o prestígio de uma nação” (p. 48). Disso dá conta Panoramix, o célebre druida da aldeia gaulesa, quando explica ao chefe Abraracoucix o que são os Jogos Olímpicos: “os jogos de estádio, os jogos sagrados, sob a égide de Zeus, realizam-se em Olympia, na Grécia, de quatro em quatro anos, no mês de Hecatombéon...” | “esses jogos constituem uma trégua sagrada e duram cinco dias. *grande é a glória do vencedor e do seu povo*” (p. 11) [itálicos nossos]; ou mesmo Tullius Mordicus quando expõe a Cornedurus que “se conseguires ganhar a palma nos

14 <https://pt.wikipedia.org/wiki/Asterix>.

15 Entenda-se grande refeição.

jogos olímpicos, haverá autorizações para ir ao circo e aumentos para toda a gente.” | *“o prestígio desportivo é tão importante para uma nação que, se ganhares, até posso tornar-te drefeito das gálias... não me deixes mal!”* (p. 7).

Participaram nestes jogos os Thermopilos, os de Samotrácia, os de Milo, os de Chythera, os de Maratona, os da Macedónia, os de Esparta, os de Rhodes e os da Gália. Disputaram-se a corrida, a luta, o pancrácio, o pugilato... Não se sabe ao certo quais seriam as outras modalidades disputadas, uma vez que as reticências surgem na própria obra original. De qualquer forma, parece ser um indicador de que este tipo de jogos integrava outras provas para além das apresentadas.

Tal como se pôde verificar que havia competitividade entre os participantes dos jogos disputados nos dois poemas épicos acima referidos, também na BD *Astérix nos jogos Olímpicos* se pode notar essa competitividade. Seja no início da história quando Astérix e Obélix fazem questão de mostrar a Claudius Cornedurus, que treinava no bosque para os Jogos Olímpicos, que eram mais velozes e mais fortes do que este, seja já dentro do recinto onde os atletas se iriam defrontar.

Depois de prestado o juramento olímpico, os atletas entram no estádio e começam o desfile. Os espetadores encontram-se ao rubro, uns torcendo pelos seus preferidos (*“GÁLIA! / GÁLIA! / GÁLIA! / AS-TÉ-RIX! / AS-TÉ-RIX! / AS-TÉ-RIX! / VIVÓÓÓÓÓ”*, p. 38), outros vaiando as equipas adversárias, como se pode observar em *“ÚÚÚÚÚÚÚ! / MANO! / ÚÚÚÚÚÚÚ!”* // *“CALMA, SEJAMOS DESPORTIVOS!”* (p. 38). Também aqui a corrida foi a primeira prova a ser disputada. Quando os vencedores sobem ao pódio, a claque dos vencidos comenta a prova, tentando justificar a derrota dos seus. ‘Ouvem-se’ comentários como: *“a pista é muito rija!...”* # *“e depois o clima... é duro o clima!”* / *“a altitude também...!”* [...] (p. 40).

Os gregos estavam a ganhar todas as provas e, temendo deixar de ter estrangeiros nos Jogos Olímpicos (*“mas se não damos a esses bárbaros romanos a oportunidade de ganhar uma palma, os nossos*

jogos deixarão de interessar os visitantes estrangeiros...” | [...] “sem visitantes não há dinheiro, não há negócio!” [...], reuniram-se, no Bouleuterion, senado olímpico, os magistrados, helenodices, sacerdotes e funcionários sob a presidência de croquemithéme e decidiram autorizar uma prova suplementar reservada exclusivamente aos romanos: uma corrida de XXIV estádios, o que corresponde a 4.614m e 48cm (14.000 sapatos, de tamanho 46). Entretanto, Astérix e o druida, Paronamix, deixam propositadamente escapar que a poção mágica que lhes dá uma força sobre-humana se encontra num caldeirão que está numa cabana mal vigiada e em que a porta não fecha muito bem. Vejam-se as seguintes falas: “A poção mágica? Aquela do caldeirão que está na cabana que fica lá em baixo?” // “Bem, sim... a poção mágica, quê?” (p. 42) “Sim, o caldeirão que está na cabana, lá em baixo, cuja porta não fecha muito bem e que ninguém guarda durante a noite... é disso que estás a falar Obélix?” (p. 42). Isto foi o que os levou à vitória, pois o druida acusa todos os participantes de terem tomado a poção mágica. É-lhe pedido que prove a sua acusação. Este havia deitado corante azul na poção e todos os que a haviam tomado tinham a língua azul. O senado olímpico delibera sobre a situação e decide dar a vitória a Astérix, o único que não tomara a poção.

Vejamos, de seguida (§5.), a adaptação desta banda desenhada ao cinema.

5. ASTÉRIX NOS JOGOS OLÍMPICOS, O FILME

Astérix nos Jogos Olímpicos é um filme realizado por Thomas Langmann e Frédéric Forestier, de 2008, baseado na banda desenhada franco-belga com o mesmo nome. Eis a sinopse do filme:

Astérix e Obélix têm de vencer os Jogos Olímpicos e derrotar Brutus, filho de César, para que Apaixonadix, um jovem gaulês, possa casar com a Princesa Irina.

Nestes jogos participam a Espanha, a Alemanha, a Gália, Roma, a Grécia e o Egito; e as provas disputadas são o lançamento do dardo, o lançamento do disco, o lançamento do peso, a luta, o salto em comprimento, o salto à vara, a corrida a pé (estafetas) e a corrida de carros. O prémio era uma coroa de um ramo de árvore.

Entre Apaixonadix e Brutus disputa-se ainda a mão da princesa Irina. Apaixonadix, receando que a mão de Irina fosse entregue a Brutus, filho do grande Júlio César, desafia-o a competir nos Jogos Olímpicos. A própria princesa Irina, não tendo a intenção de casar com Brutus, recorda o seu pai que o rei dos gregos tem o dever de dar a mão da sua filha ao homem cuja bravura seja igual àquela que caracteriza o seu povo. Brutus aceita o desafio e dá-se início ao ciclo de provas.

A primeira prova é o lançamento do dardo. Para ganhar, Brutus toma uma poção mágica e desenvolve uns músculos que o levariam à vitória se este não tivesse tocado com a ponta do dardo na sua perna e os seus músculos tivessem vazado. A segunda prova a ser disputada é o lançamento do disco. Astérix é o segundo a lançar. Bebe um gole da sua poção mágica, de melhor qualidade que a poção do adversário, e lança o disco mais longe do que os olhos podem alcançar. À medida que os atletas vão lançando, ouvem-se os gritos entusiásticos dos espetadores. Na prova seguinte, cabe a Obélix lançar o peso. O lançamento ultrapassa todas as marcas e sai da arena.

Quer Brutus, quer a equipa da Gália tomaram poções mágicas, mas, estando a Gália a ganhar (dois pontos), Brutus reclama e exige que sejam feitos testes para determinar se os gauleses estão sob o efeito de substâncias ilícitas que os tornam invencíveis. Os gauleses são desclassificados, o que leva a equipa grega à vitória.

No dia seguinte, os jogos recomeçam com a prova de luta. Brutus usa um trunfo: consegue subornar o júri com um presente em ouro e leva a sua equipa à vitória. Astérix reclama e César decide anular todas as provas e autorizar uma prova suplementar. O vencedor desta última prova – a corrida de carros – ganha os Jogos Olímpicos.

É então que o mago de Brutus propõe que raptem o druida gaulês

e lhe roubem a poção mágica, de forma a chegarem ao primeiro lugar e à vitória. Logo após a toma desta poção, Brutus começa a eliminar os seus adversários. Na primeira volta da corrida, afasta o adversário do Egito, mandando-o contra as colunas. Depois, vai eliminando os outros concorrentes, um por um, primeiro a Grécia e depois a Espanha. As três equipas remanescentes – a Alemanha, a Gália e Roma – lutam ferozmente pelo triunfo¹⁶. Brutus, temendo uma derrota, decide dar a poção mágica aos seus cavalos e corta a meta em primeiro lugar. Graças ao corante que o druida colocou na poção, Brutus é descoberto e desclassificado, e a Gália é declarada vencedora dos Jogos Olímpicos. Apaixonadix ganha a mão da princesa Irina.

6. ANÁLISE CONTRASTIVA

Após a análise individual destas obras, é agora possível ter uma visão global da importância dada à prática desportiva na Antiguidade. Recordemos que o objetivo deste trabalho era verificar de que modo são tratados os jogos e a competitividade quer nos clássicos que nos propusemos analisar – a *Ilíada* e a *Odisseia* –, quer na banda desenhada e no filme *Astérix nos Jogos Olímpicos*.

Independentemente do carácter mais ou menos sacro destes jogos, neles os homens podiam, por um momento, ser elevados aos píncaros da glória:

[Nos grandes jogos] o carácter sacro impõe-se, antes de mais, como o contexto permanente, onde os deuses dominam, na condução dos destinos humanos, e onde permitem, por um momento que a sensatez reduz à fugacidade de um raio, que o homem se eleve acima da sua natural efemeridade e pequenez. Que, em certas ocasiões, os jogos simbolizem homenagem aos mortos, heróis ou amigos, que o destino conduziu à outra margem da existência universal onde reinam as som-

16 O ator que interpreta a personagem de Schumix, o representante da Alemanha nesta corrida de carros, é o piloto Michael Schumacher.

bras, não deixa de ser um contacto com outros horizontes que os deuses igualmente regem, não sem que uma quota de relação humana agora se insinue.

(Silva 2000, p. 57)

As modalidades desportivas em que se competia eram variadas. Ainda que Pereira (1997) refira 14 provas diferentes, só encontramos atestadas algumas delas (#11)¹⁷. A corrida de carros é, sem dúvida, aquela a que se dá um maior destaque. Na *Ilíada* são dedicados 318 versos a esta prova, mais do que os consagrados a todas as restantes modalidades juntas. No filme *Astérix nos Jogos Olímpicos* também é a corrida de carros que merece maior destaque. Na *Odisseia* e na BD, contudo, não se faz referência a esta prova. Na Tabela 2, a seguir, mostra-se as modalidades apresentadas nas quatro obras:

Tabela 2. Modalidades desportivas

| | Ilíada | Odisseia | BD | Filme |
|-----------------------|--------|----------|----|-------|
| Corrida a pé | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Corrida de carros | ✓ | – | – | ✓ |
| Duelo | ✓ | – | – | – |
| Luta / pancrácio | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Lançamento de flechas | ✓ | – | – | – |
| Lançamento do dardo | ✓ | – | – | ✓ |
| Lançamento do disco | ✓ | ✓ | – | ✓ |
| Lançamento do peso | – | – | – | ✓ |
| Pugilismo / pugilato | ✓ | ✓ | ✓ | – |
| Salto à vara | – | – | – | ✓ |
| Salto em distância | – | ✓ | – | ✓ |

Fonte: elaborado pela autora.

¹⁷ Optou-se por considerar que as modalidades *luta* e *pancrácio* correspondiam a uma mesma modalidade desportiva, tal como as modalidades *pugilismo* e *pugilato*.

É na banda desenhada que ocorre o menor número de provas, apenas três. De realçar que se recorreu ao uso de reticências na obra original, o que parece justificar este parco número (cf. Ponto 4). Na *Ilíada* e no filme é disputado o mesmo número de provas (#8) [em maior número do que na *Odisseia* (#5)], mas estas nem sempre correspondem à mesma modalidade. Acrescente-se ainda que dentro de uma mesma modalidade desportiva pode haver diferentes (sub) modalidades. Pereira (1997, p. 342), por exemplo, dá conta de cinco modalidades diferentes de corrida.

Ainda que nem sempre seja possível indicar com precisão as (sub) modalidades de corrida disputadas, verificou-se que o filme apresenta uma corrida de estafetas¹⁸ não contemplada por Pereira (*idem*) e que parece não ocorrer em nenhuma das restantes obras analisadas. A luta e a corrida a pé são as únicas modalidades desportivas que estão presentes nas quatro obras. Em contrapartida, o duelo, o lançamento de flechas, o lançamento do peso e o salto à vara apenas ocorrem uma única vez (as duas primeiras na *Ilíada* e as seguintes no filme).

Já em relação aos prémios, a coroa de ramagem, com o simbolismo que lhe está associado, era o galardão atribuído aos vencedores. Os jogos fúnebres, como se disse, são os únicos em que os prémios têm um valor material. De notar que estes jogos surgem num contexto diferente. Honra-se o herói morto. De qualquer forma, era a honra e a boa fama que estava no topo dos interesses de quem competia.

É pela busca desta honra e prestígio, que imortaliza os heróis, que competiam homens vindos de diferentes locais. No filme *Astérix nos Jogos Olímpicos* chegaram a estes jogos concorrentes vindos de Espanha, da Alemanha, da Gália, de Roma, da Grécia e do Egipto. Na banda desenhada com o mesmo nome, participaram nos jogos os Thermopilos, os de Samotrácia, os de Milo, os de Chythera, os de Maratona, os da Macedónia, os de Esparta, os de Rhodes e os da Gália. Na *Ilíada* apresenta-se o nome dos participantes, decerto gregos, (cf. §2), por vezes com a indicação “filho de”, e na *Odisseia*,

¹⁸ Aqui integrada na modalidade *corrida a pé*.

também apresentados pelos seus nomes (cf. §3), surgem “muitos nobres e mancebos” e “os três filhos do irrepreensível Alcínoo” da ilha dos Feaces (cf. p. 130).

As competições eram ferozes, chegando, por vezes, a contar com a intervenção dos deuses que decidiam quem era merecedor de tamanho prémio. Na BD e no filme, no entanto, parece não estar presente a dimensão divina.

A competitividade era evidente entre os *homens*, palavra esta aqui utilizada na aceção ‘pessoa do sexo masculino’, já que era proibida a permanência e participação de mulheres neste tipo de competição¹⁹. A esse respeito são feitas algumas críticas na banda desenhada quer aquando da partida dos gauleses para Olympia, em que é apresentada uma vinheta só com mulheres em que se pode ver a seguinte fala “*Que estranho! De repente tenho a impressão de que nesta história faltam homens...*” (p. 18), quer aquando da entrada dos espetadores para o recinto em que se disputavam as provas, numa tira, na qual se verifica no balão de narração: “É chegado o grande dia! Os espetadores chegam, vindos de todo o mundo conhecido... espetadores não espectadoras, pois que às mulheres é proibido assistir aos jogos Olímpicos” e ainda, na mesma tira, as seguintes falas: “Verão um dia! As mulheres hão-de participar nos jogos! E não como espectadoras!” [mulher zangada]; “É isso, é isso! Conduzirão carros” [homem a rir] (p. 37).

Uma outra crítica que se pode considerar em *Astérix nos jogos Olímpicos* diz respeito ao uso de *doping* nestas competições. De notar que esta BD foi escrita para coincidir com os Jogos Olímpicos do México, em 1968. Tanto na BD como no filme se verifica que a sede de ganhar era tamanha que se chegava a fazer uso de poções mágicas para melhorar a performance dos atletas.

Ainda que se tenha verificado que há competitividade entre os participantes em todas as obras analisadas, é, sem dúvida, na *Ilíada*

¹⁹ Diz-se em [https://www.infopedia.pt/\\$festivais-pan-helenicos?uri=lingua-portuguesa](https://www.infopedia.pt/$festivais-pan-helenicos?uri=lingua-portuguesa) que “às mulheres não se reservava o direito de assistir aos jogos, embora frequentassem os festivais”.

e no filme – na prova *corrida de carros* – que a disputa pelo pódio é mais renhida. No filme, Brutus utiliza todas as armas que estão ao seu alcance para derrotar os adversários. Na *Ilíada*, por sua vez, ainda que se possa observar que os participantes tentavam a todo o custo alcançar a vitória (o que é evidente no comportamento de Antíloco), também se verifica, por outro lado, que a sociedade guerreira se constitui de nobres valores. São disso exemplo os versos em que Menelau exige que Antíloco lhe peça desculpa pelo seu comportamento na corrida e que lhe jure que agiu de forma involuntária, ao que Antíloco se desculpa, dizendo que foi um ato insensato, justificado pela sua “cega juventude irrefletida” e se oferece para lhe dar o prémio que tinha recebido. Para dar conta desta afirmação, terminamos com estes versos:

[...] Tange os cavalos, por Netuno jura
 Que o meu curso impediste involuntário.»
 Responde o sábio Antíloco: “Perdoa,
 Rei Menelau; na idade e na valia
 Me vences muito, os erros não ignoras
 Da cega juventude irrefletida;
 Sê comigo indulgente. A égua é tua,
 De mim recebe-a; se do meu quiseres,
 Tudo, ó ramo de Jove, aqui te oferto;
 Contanto que não saia do teu peito,
 Nem perjure as deidades.” [...] (p. 419)

7. CONCLUSÕES

Para finalizar, podemos dizer que a quantidade de pessoas que se reuniam para celebrar os jogos desportivos da Antiguidade dá conta da importância que estes festivais assumiam. Mais do que encontros desportivos, estas festas eram verdadeiras celebrações. Decerto que se poderá dizer que os concorrentes carregavam às costas a responsabilidade de saírem vitoriosos destes encontros.

Cabe destacar que a competitividade entre os participantes das provas desportivas é evidente. Verificou-se que não é necessário haver um prémio com valor material para haver competitividade: compete-se por uma coroa de ramagem, coroa esta que representava a honra. A fama dos vencedores impedia que caíssem no esquecimento e era extensível a todos os habitantes da cidade que representavam, daí os atletas serem agraciados e reconhecidos e gozarem de muitos outros privilégios.

Vimos ainda que os jogos fúnebres, pelo seu escopo, são os únicos em que os prémios apresentam um valor pecuniário: prestava-se homenagem ao guerreiro morto e os seus bens materiais eram repartidos pelos vencedores.

À semelhança dos clássicos analisados, também na BD e no filme é possível observar a competitividade entre os atletas, mas aí marcada pelo exagero, já que os participantes queriam ser vencedores a todo o custo, chegando inclusivamente a tomar poções mágicas para aumentar a sua performance.

Lutava-se pela vitória independentemente do contexto em que as competições decorriam. É assim possível dizer-se que competir é próprio dos Homens e que *Perder, nem a feijões*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Rocha Pereira, M. (1997). *Estudos de História da Cultura Clássica. Cultura Grega*. I. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Silva, M.F. (2000). Os Jogos Olímpicos na Grécia Antiga. Um Certame de Ideal e de Glória. In Oliveira, F. *O Espírito Olímpico no novo milénio*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, pp. 57-73.

Tsuruda, M. (2007). Origens da Prática Esportiva no Ocidente. *Mirandum 18*. CEMOrOc Feusp – IJI Universidade do Porto: Mandruvã. Disponível em <http://www.hottopos.com/>

OBRAS UTILIZADAS

Homero. *Ilíada*. (2009). Tradução em versos de Manoel Odorico Mendes. São Paulo: Atena. Versão digital: Ebooks.

Homero. *Odisseia*. (2003). Tradução de Frederico Lourenço. Lisboa: Cotovia.

Goscinnny, R. & Uderzo, A. (s.d.). *Astérix nos Jogos Olímpicos*. Lisboa: Meribérica.

OBRAS CONSULTADAS

Homero. *Ilíada*. (1999). Livros de bolso Europa-América. Tradução da versão francesa e nota introdutória de Cascais Franco. 3º ed. Mem Martins: Publicações Europa-América.

EFEMERIDADE E FRAGMENTAÇÃO - A COLEÇÃO DE CARTAZES DE JOAQUIM ANTÓNIO VIEGAS

Ricardo Jorge Gomes

Resumo: Efemeridade e Fragmentação é uma pesquisa sobre cartazes e colecionismo, que se desenvolveu durante a investigação da coleção de Joaquim António Viegas. O seu espólio foi entregue ao Museu Municipal de Faro nos anos 90, e está presentemente a ser catalogado, analisado e estudado. Desta forma, o presente artigo proporciona uma visão abrangente sobre as origens, história, contextualização e uso dos cartazes, onde se inclui alguns apontamentos sobre a coleção de Joaquim António Viegas, proporcionando assim uma visão sobre a abrangência da sua coleção, mas também uma reflexão sobre o impacto que os cartazes têm na compreensão do quotidiano de finais do século XIX e primeiras décadas do século XX.

Palavras-chave: Joaquim António Viegas, efêmera, cartazes, património.

Abstract: Ephemerality and Fragmentation is a research project on posters and collecting, which was developed during the investigation of the collection of Joaquim António Viegas. His estate was handed over to the Faro Municipal Museum in the 1990s, and is currently being catalogued, analysed and studied. In this way, this article provides a comprehensive overview of the origins, history, contextualisation and use of posters, including some notes on the collection of Joaquim António Viegas, thus providing an insight into the scope of his collection, but also a reflection on the impact that posters have on the understanding of everyday life in the late 19th century and early decades of the 20th century.

Keywords: Joaquim António Viegas, ephemera, posters, heritage.

INTRODUÇÃO

A necessidade de expressar mensagens de forma pública sempre esteve presente ao longo da história. O cartaz em particular, está intimamente ligado às cidades e aos grandes centros urbanos, figurando-se assim como um reflexo da realidade política, social e cultural, na qual os habitantes e transeuntes fazem parte. Embora o cartaz tenha sido desde muito cedo um item de colecionismo, nem sempre teve o peso e a importância que hoje lhe dedicamos, sobretudo para o estudo da comunicação e do seu impacto na sociedade.

Este artigo surge com base em três objetivos. Em primeiro lugar pretende indicar as dinâmicas que estão a ser seguidas relativamente à dinamização do arquivo de cartazes do cenógrafo e colecionador Joaquim António Viegas. Num segundo ponto descreve e contextualiza de que forma o cartaz nasceu e evoluiu até se tornar uma poderosa ferramenta, não só de comunicação, mas também de marketing e de propaganda, através dos artistas que usaram os cartazes como forma de expressão, os movimentos artísticos, o seu impacto no marketing e as tipologias de cartazes. Por fim, pretende demonstrar que foi a vontade e resiliência dos colecionadores que permitiu que o cartaz, sendo considerado um artigo efémero, sobrevivesse como documento histórico e social, possibilitando assim o estudo dos hábitos e costumes da época a que estes se referem.

Termino enunciando de que forma este é um arquivo de grande importância para o património e museologia portuguesa, tanto pela quantidade de cartazes como pela sua qualidade, mas também como um exemplo de colecionismo ímpar que importa estudar, investigar, digitalizar, e divulgar, para abrir canais de ligação de forma a relacioná-los com as artes, a comunicação e a sociedade.

1. JOAQUIM ANTÓNIO VIEGAS: O ARTISTA, PINTOR E CENÓGRAFO

Joaquim António Viegas (1874-1946) nasceu em Faro e começou a estudar na Escola de Belas Artes de Lisboa em 1885, no curso nocturno para operários. Em 1886 iniciou o trabalho como aprendiz com o pintor-decorador Domingos Costa (1867-1954), que foi um destacado pintor decorativo ativo na transição dos séculos XIX e XX, trabalhando maioritariamente na decoração de palacetes (Dias et al. 2024).

Joaquim António Viegas foi aluno da Escola de Belas-Artes de Lisboa entre 1885 e 1900, finalizando cada curso com honra e distinção. Primeiro no curso noturno, depois no curso geral de desenho, seguindo então para o curso especial de pintura histórica (Dias et al. 2024).

Em 1890 inicia a sua formação com um novo mestre, Eduardo Machado (1854-1907) ao participar na nova sala de espectáculos de Lisboa, o Coliseu dos Recreios. Não são conhecidos registos de actividade artística de Joaquim António Viegas antes de 1907, data do falecimento de Eduardo Machado, sendo nesse mesmo ano que Viegas recebe a sua primeira encomenda para criar um cenário para a



Figura 1 – Cartaz de Cinema
(Museu Municipal de Faro: JAV_02829)

revista “No Descanso”, estreada em Novembro no teatro da Rua dos Condes. Este foi apenas o primeiro trabalho de uma carreira de cerca de 50 anos dedicados à cenografia e de ter passado por quase todos os grandes teatros da capital, e um pouco por todo o país. Participou em largas dezenas de espetáculos distribuídos por revista, opereta, drama, comédia e fantasia, sendo que a revista parece ter sido aquele para qual mais trabalhou (Dias et al. 2024).

Para além de cenógrafo, exercia alguns trabalhos de decoração de festas, nomeadamente de recepções diplomáticas para o Rei D. Carlos, panos de boca, pinturas decorativas em tectos de casas que produzia de forma pontual, assim como algumas incursões na publicidade. A paisagem é a única prática que se pode encontrar no acervo do autor que continuaria a executar com relativa regularidade (Dias et al. 2024).

Joaquim António Viegas foi um cenógrafo notável na sua competência, na atenção ao detalhe, metucioso nas suas composições, e senhor de uma técnica realista fruto do seu desenho técnico irrepreensível. Foi sobretudo o seu melhor curador ao ter conservado a sua própria obra, permitindo desta forma, hoje termos acesso a uma série de documentação histórica, sobre um tempo em que há pouca documentação e registo, tornando possível resgatar um ofício muitas das vezes exercido em condições precárias e sem o devido reconhecimento (Dias et al. 2024).

1.1 O Arquivo de Joaquim António Viegas no Museu Municipal de Faro

O espólio do pintor e cenógrafo farense foi oferecido pelo seu filho Armando Viegas, em 1990, ao Museu Municipal de Faro¹. Neste espólio estão um grande número de desenhos e pinturas do seu período escolar, que documentam o seu percurso formativo na Escola de Belas-Artes de Lisboa, onde consta também imagens suas pintadas por

1 Conservas de Portugal (1 de Abril de 2025) <https://conservasdeportugal.com/colecao-de-cartazes-de-joaquim-antonio-viegas-1874-1946/>



Figura 2 - Cartaz de Festejades
(Museu municipal de Faro: JAV_02096)

outros pintores, amigos e colegas de curso, assim como várias paisagens que pintou em passagem por várias cidades do país, mas também gessos de figuras humanas que serviam de apoio didático, estudos, maquetes e documentação sobre o seu trabalho, terminando com cerca de 350 cartazes de fins do século XIX, e das primeiras duas décadas do século XX. A primeira exposição dá-se logo em 1994 onde é mostrado todo o seu esplendor como artista e cenógrafo, e onde é aproveitado o momento da exposição para limpar e restaurar, assim como avaliar e acomodar o seu espólio, sendo ainda incipiente o conhecimento sobre os cartazes que o autor havia colecionado.

Depois da fase inicial, cujo propósito foi descobrir o artista que fez parte da última geração de formados nas

Belas-Artes de Lisboa, antes dos modernistas, o próximo passo passou a ser descobrir o colecionador através do estudo, organização e exposição do seu arquivo de cartazes.

Após vários anos longe do olhar do público, em Julho de 2021 o Museu de Faro inaugurou uma nova exposição² com 33 cartazes de cinema francês, que testemunham o nascimento da indústria de cinema. Numa parceria entre o Museu Municipal de Faro e o Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC), da Universidade do Algarve, que serve de mote para o lançamento de um catálogo dos cartazes de cinema, de título “Cinema em Cartaz”, editado pela editora Caleidoscópico no mesmo ano, resultado de um estudo feito por Adelaide Ginga e Marta Mestre. Esta exposição é a primeira no âmbito de uma estratégia de divulgação deste acervo, delineada por Marco Lopes, director do Museu de Faro e Jorge Carrega, Investigador do CIAC.

A segunda exposição aconteceu em Junho de 2022 no Museu de Faro, e reuniu desenhos, pinturas, cadernos pessoais com apontamentos e esboços de cenografia, mostrando o seu percurso enquanto aluno de Belas Artes no início do século XX, e o seu respeitado currículo no mundo da cenografia, tendo trabalhado para os mais importantes teatros do País. Nesta exposição algumas das imagens foram exibidas pela primeira vez, nomeadamente alguns desenhos emprestados pela Faculdade de Belas Artes, em que Joaquim Viegas recebeu inúmeras e merecidas distinções, ou outras pertencentes ao acervo do Museu Municipal de Faro, que foram meticulosamente restauradas³.

A terceira exposição dá-se em Novembro de 2024 no Museu de Faro, onde foi revelado ao público 11 exemplares, de um total de 40, dedicados ao cinema italiano.

“A ascensão do cinema italiano na Coleção de Cartazes do Museu Municipal de Faro” teve também uma componente virtual, fruto de

2 Jornal Sul Informação (1 de Abril de 2025) <https://www.sulinformacao.pt/2021/07/foram-se-os-filmes-ficaram-os-cartazes-pecas-de-arte-vaio-estar-expostas-no-museu-de-faro/>

3 Jornal Sul Informação (1 de Abril de 2025) <https://www.sulinformacao.pt/2022/06/museu-de-faro-inaugura-exposicao-inedita-com-obras-de-joaquim-viegas/>

uma parceria entre o museu e o Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC) da Universidade do Algarve, com a intenção de conferir a esta mostra uma componente digital e tecnológica⁴. Neste evento foi também lançado o catálogo “Joaquim Viegas: a construção de um cenógrafo (1874-1946)”, com a coordenação editorial de Fernando Rosa Dias, investigador no Centro de Investigação e de estudos em Belas-Artes (CIEBA), e professor na Faculdade de Belas Artes da universidade de Lisboa (FBAUL).

No seu espólio de cartazes não existe nenhum exemplar de cartaz da tipologia de propaganda, toda a sua coleção incide apenas em cartazes publicitários, das mais diversas tipologias: cinema (figura 1), festas (figura 2), espectáculos (figuras 7 e 9), circo (figura 5), lutas (figura 8), Viagens (figura 6), eventos musicais (figura 4) e cartazes comerciais (figura 3). Joaquim António Viegas pode assim ser classificado como um colecionador temático uma vez que se especializou em cartazes de publicidade, deixando um legado sobre os hábitos e costumes da capital nos finais do século XIX e das primeiras décadas do século XX. Contudo foi antes de mais um tutor do seu próprio percurso académico e profissional, ao deixar um espólio minimamente organizado, e em excelente estado de conservação.

Enquanto colecionador de efémera, mais concretamente de cartazes, fê-lo não só como extensão da sua prática profissional, traço comum à grande maioria dos colecionadores de efémera, uma vez que se relacionavam profissionalmente com o objeto que adquiriram e compilavam, mas no caso dos cartazes de cinema, foi também pelo seu amor ao cinema, ao testemunhar o sucesso do animatógrafo e à exibição de filmes com alguma regularidade, colecionando com certeza não só pelo capricho de colecionar ou por ser um amante do cinema, mas também pela sensibilidade artística de alguém que estudou Belas-Artes.

4 A visita virtual ao Museu Municipal de Faro e à exposição de cartazes Italianos pode ser vista neste link: <https://cartazesmuseufaro.solidsolutions.pt/>

2. O CONTEXTO HISTÓRICO DOS CARTAZES

A comunicação pública iniciou-se com a publicação de editais que serviam para informar, comunicar ou proibir, podendo ser afixados pelo poder político, por comerciantes ou pela população. Com a invenção da imprensa em 1440 surgem as condições necessárias para começar a produzir cartazes de um modo mais semelhante ao que conhecemos hoje em dia, ou seja, a impressão no papel (Mesquita, 2018).

O cartaz do século XV era denominado por cartaz-folheto e caracterizava-se pela ausência de imagens, o texto era de uma só cor e marcava toda a composição. Um dos primeiros exemplares deste tipo do cartaz-folheto data de 1480 e denomina-se *The Pyses of Salisbury Use*. Foi produzido pelo inglês William Caxton, contemporâneo de Gutenberg e introdutor da imprensa no Reino Unido. O conteúdo era de caráter religioso e foi distribuído à porta das igrejas (Mesquita, 2018). Um conhecido exemplo são as famosas teses de Lutero que estiveram afixadas à porta da igreja de Wittenberg em 1515. Em Portugal o cartaz mais antigo é um edital de 1640 proibindo a leitura d'*Os Lusíadas* da edição de Faria e Sousa, patente na Biblioteca Nacional. A situação não sofreu grandes alterações até finais do século XVIII, ou seja, continuamos a ter um cartaz cuja mensagem assentava essencialmente no elemento escrito. A imagem só começou a acontecer de forma frequente no século XIX, após a invenção e desenvolvimento da litografia (Rocha, 1975).

A litografia foi inventada em 1798 por Alois Senefelder na Áustria, embora à época fosse um processo arcaico, os desenvolvimentos que foram tendo ao longo dos anos permitiram ser o primeiro processo capaz de imprimir a cores em grande quantidade, permitindo assim a circulação de textos e imagens no espaço urbano. Em 1848 já era possível imprimir 10.000 cartazes por hora, sendo que em 1858 foi impressa a primeira litografia a cores por Jules Chéret de nome *Orpheé aux Enfers* (Barnicoat, 1972). Os avanços na impressão na litografia colorida, e a criação de prensas cada vez maiores, permitiam a cópia em grande escala, que aliado aos baixos preços do papel e da tinta, tornaram o cartaz barato, altamente visível e facilmente substituível (Saunders & Timmers, 2020).



Figura 3 - Cartaz de Publicidade (Museu Municipal de Faro: JAV_ 01879)

A história do cartaz faz-se a par e passo com a história da impressão tipográfica, numa relação entre ilustração, design e tipografia, gerando assim uma ferramenta de comunicação em constante

mutação disponível para ser moldada pela criatividade dos seus criadores (Samara & Baptista, 1972). Para esse facto contribuiu muito a urbanização da Europa e dos Estados Unidos, que acompanhou a Segunda Revolução Industrial e o consumo em massa, que devido à melhoria de rendimento e conseqüente estilo de vida, significou um aumento do mercado, assim como de produtos e serviços. Em 1850 os cartazes e os murais de publicidade pintados eram muito comuns nas zonas urbanas, ao ponto de haver falta de área para alocar todos os cartazes, levando à criação de leis para controlar a sua proliferação, assim como a criação do *morris*, um móvel para cartazes, e a sua conseqüente propagação pelas estações de comboios e de autocarros (Saunders & Timmers, 2020).

Durante a Primeira Guerra Mundial o cartaz fica ao serviço da comunicação bélica, sobretudo através de mensagens de cariz patriótico, mas é com a Segunda Guerra Mundial que o cartaz se desenvolve como ferramenta de propaganda. Marcado por intensos espíritos nacionalistas, o cartaz começa a ser usado como ferramenta de propaganda para incentivar o recrutamento militar, propagar informações sobre as batalhas, ou promover os esforços de guerra. Contudo a linguagem gráfica tinha diferentes propósitos. Do lado dos Aliados, incidia na convocação de esforços de guerra, do lado dos nazis, permaneceu sobretudo uma mensagem de apelo aos grandes valores do regime, cuja imagem era muito focalizada na imagem de Adolf Hitler (Mesquita, 2018).

Com o final do conflito, o retomar da sociedade de massas assume novo fôlego. Atingida a estabilidade, gera-se um clima de euforia que permitiu atingir níveis de desenvolvimento significativos em termos sociais, económicos e tecnológicos. A litografia passa para segundo plano, e a impressão de cartazes em *offset* ganha muito mais importância. Com o final da guerra, os designers voltam a concentrar o seu trabalho na produção de cartazes, herdando muitas das características dos cartazes de guerra, apresentando-se assim com um estilo mais simples, directo, eficaz e humorístico. Nos primeiros anos da década de 50 surge nos Estados Unidos a primeira emissão de televisão a cores (Mesquita, 2018).

A partir de meados dos anos 80 do século XX inicia-se um novo marco na comunicação. O computador pessoal chega ao mercado de grande consumo, representando assim uma infinidade de possibilidades e de ferramentas criativas, seja através de ferramentas de produção de texto ou de ferramentas de manipulação de imagem. Não só o computador pessoal permite a autonomia do indivíduo como possibilita o desenvolvimento e produção de trabalho de forma mais rápida e eficaz. Esbatem-se assim as diferenças entre pintura, ilustração e fotografia. O cartaz sofre alterações a todos os níveis, desde o processo de criação, à disponibilidade de fontes tipográficas, cores, formas e outros recursos gráficos, assim como na impressão e os seus variados suportes (Mesquita, 2018).

Com a globalização e acesso generalizado da internet, surge na primeira década do século XXI, a par das redes sociais, o marketing digital. Do qual se destacam as propriedades de integração das imagens nos media digitais que podem ser consultados em qualquer momento, não só a partir do computador pessoal, mas também do telemóvel, permitindo que a tipologia digital dos cartazes sejam interativas e multi-mídia através do toque, som, movimento e imagem. A era do cartaz digital diversificou-se, nas quais convivem metodologias artesanais com as mais avançadas tecnologias digitais (Mesquita, 2018). O cartaz que em outros períodos da história marcou a visibilidade do espaço público, agora evolui e complementa-se. Continuando no espaço público, mas também no espaço pessoal e privado, aliado à mobilidade, está à distância de um smartphone, tablet ou computador pessoal.

2.1 O cartaz e a arte

A ligação do cartaz à arte tem a sua origem em vários fatores, que naturalmente estão interligados. Desde os processos de criação de gravuras, de imagens e de tipografia, passando pelo processo de impressão, pelos artistas que criaram e desenvolveram, a linguagem estética e visual dos cartazes, e terminando na evolução da concepção

dos cartazes, que transitou dos pintores para os ilustradores e designers, assim como a grande influência dos vários movimentos artísticos que foram eternizados em cartazes.

Em primeiro destaca-se o uso da litografia, que sendo um processo de criação de gravuras extremamente trabalhoso, é também um processo de impressão. Para além de ter sido um processo em constante evolução, foi amplamente desenvolvido e partilhado, permitindo também a cópia em série, sendo que o seu uso inicial incluía a impressão de textos, partituras e imagens para ilustrar livros. Até então a litografia era apenas usada para reproduzir obras de outros autores, e não como forma de criação (Barnicoat, 1972). Um dos primeiros pintores a usar com sucesso a criação com recurso à litografia foi Francisco Goya, na sua série *Touradas*, publicando as 33 gravuras em 1816. Outros pintores se seguiram ao longo dos anos no uso da litografia, tais como Édouard Manet, Pierre-Auguste Renoir, Gustave Doré, Paul Cezanne, Walter Crane, Georges Seurat, Paul Gauguin, Wilson Steer, Pablo Picasso e Salvador Dali.

Nos anos iniciais os cartazes eram feitos por pintores e ilustradores que tinham carreiras paralelas com a impressão de cartazes. A este respeito Henryk Tomaszewski (citado por Saunders & Timmers, 2020) afirmou que os cartazes eram pinturas que se tinham movido para a rua. Com a crescente demanda de cartazes e a natural evolução dos processos litográficos, permitindo imprimir com grande detalhe e a cores, surgiram autores que se dedicaram inteiramente à impressão de cartazes. O cartaz foi ganhando cada vez mais protagonismo na forma de comunicar, sendo o melhor design de cartazes aquele que incide na precisão e no foco, ou seja, a habilidade de pegar numa mensagem complexa e transformá-la numa mensagem acessível e legível que pode ser consumida e apreendida no próprio instante (Saunders & Timmers, 2020).

Para esse efeito, numa fase inicial, três artistas foram preponderantes no desenvolvimento da linguagem e comunicação visual no formato cartaz: Jules Chéret, Henry Toulouse-Lautrec e Alphonso



Figura 4 - Cartaz de Espetáculo Musical (Museu Municipal de Faro: JAV_02866)

em 1891 para a nova estrela *La Goulue*. O estilo deles é notoriamente diferente, Chéret mais tradicional e Lautrec mais moderno. Já

Mucha. Jules Chéret usava uma linguagem popular, mais direta. Enquanto estudava belas artes em Paris, trabalhava como aprendiz de litógrafo, sendo os seus cartazes feitos para agradar, deliciar e dar prazer a quem os consumia, muito semelhantes à ilustração dos livros da época. O seu trabalho hoje é visto mais como representativo na forma como sendo a tradição europeia, mais do que o início de uma nova linguagem estética. Em comparação, Henry Toulouse-Lautrec incutia um sentimento de desconforto através das suas imagens modernistas, dando assim início à criação de cartazes que iam beber na estética das artes plásticas e visuais. Ambos os autores fizeram cartazes para o *Moulin Rouge*. Chéret em 1889 para a abertura, e Lautrec

Alphonse Mucha adotou a Arte Nova como o estilo para a sua comunicação visual. Para a sua fama contribuiu em muito os trabalhos em regime de comissão encomendados pela actriz Sarah Bernhardt (Barnicoat, 1972). Não obstante o seu trabalho como designer e ilustrador, Mucha foi também um excelente pintor por direito próprio, qualidade bem patente nas 20 imagens de grande formato que pintou com o título de *A Epopeia Eslava*, cuja estética contrasta com o seu trabalho desenvolvido nos cartazes (Barnicoat, 1972).

Depois de uma fase inicial de evolução e experimentação, em constante desenvolvimento por vários artistas um pouco por todo o mundo, o cartaz torna-se uma ferramenta de expressão artística, tornando-se desta forma o espelho da arte do seu tempo, passando a estar intimamente ligado, não só a artistas, ilustradores e designers, mas sobretudo aos vários movimentos artísticos que se foram desenvolvendo ao longo dos anos (Barnicoat, 1972).

A Arte Nova foi o primeiro movimento a contaminar a estética dos cartazes através dos ornamentos. Esta caracterizava-se como sendo um estilo internacional de arquitectura e de artes decorativas, sendo a característica moderna do virar do século XX, e caracteriza-se sobretudo pelas suas formas e estruturas naturais, a decoração floral e o uso de linhas curvas. Mais tarde os simbolistas usavam padrões de Arte Nova nos seus trabalhos (Barnicoat, 1972).

O modernismo foi um dos movimentos com maior expressão na arte dos cartazes. Este é um conjunto de movimentos culturais que se foram desenvolvendo no início do século XX, definindo-se como um movimento de rejeição à tradição. Desse movimento fazem parte o expressionismo, o futurismo, o cubismo e o surrealismo. O expressionismo nasceu na Alemanha nos inícios do século XX, sendo um dos movimentos modernistas. Foi um movimento artístico e cultural de vanguarda, transversal à arquitectura, artes plásticas, música, cinema, teatro, dança, literatura e fotografia. Foi amplamente utilizado na concepção de cartazes. O seu cariz subjectivo não tem uma época ou espaço geográfico definidos, mas sim uma estética que recorre

à deformação da realidade para expressar sentimentos de solidão, angústia ou ansiedade. Através de uma paleta cromática agressiva e distorcida pretendeu ser o reflexo de um caráter existencialista do indivíduo que se vê cada vez mais encurralado numa sociedade moderna e industrializada (Barnicoat, 1972).

Com a Primeira Grande Guerra Mundial o cartaz é usado como ferramenta política e social, anunciando o recrutamento, a participação na guerra, ou apenas como recurso motivacional para a população. Com o fim da guerra começa a ressurgir a vida social e artística: Nesta fase nota-se a divisão entre a conceção e design dos cartazes em três linhas: a primeira mais tradicional anterior à guerra; a segunda é um prolongamento da Arte Deco; e a terceira ligado ao expressionismo do final dos anos 20 (Rocha, 1975).

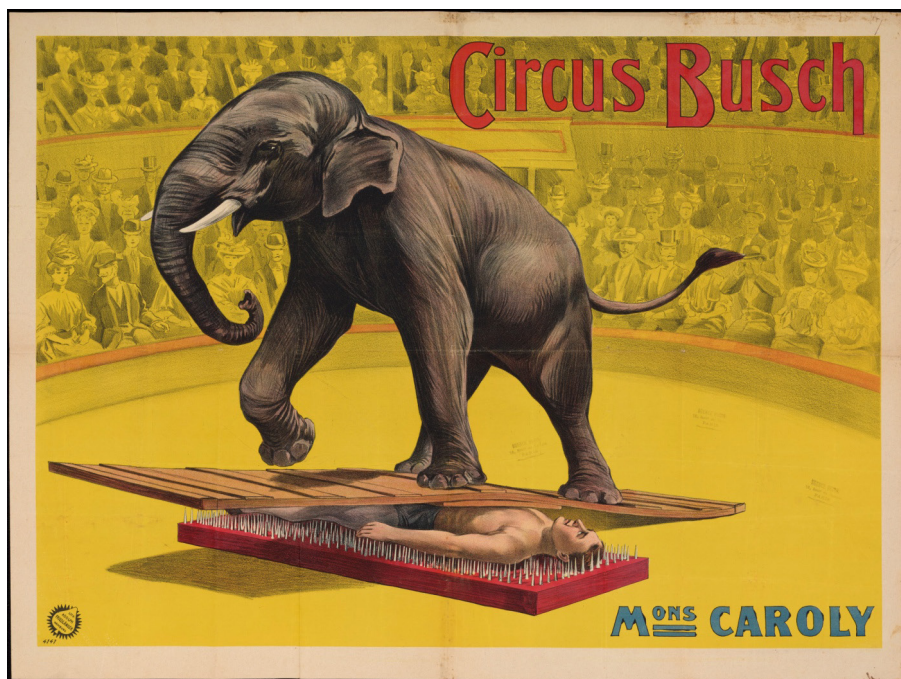


Figura 5 - Cartaz de Circo (Museu Municipal de Faro: JAV_02885)

O realismo foi adotado pelos designers de cartazes com o propósito de parecer familiar. A intenção era que estes cartazes fossem ilustrados de forma realista, como forma de enaltecer os produtos de alta qualidade. Depois do fim da primeira guerra mundial a fotografia passou a ser aceita nos cartazes, sobretudo nos Estados Unidos. Os anos 20 e 30 do século XX foram de ouro para os cartazes. Neste período entre as duas Grandes Guerras Mundiais, assiste-se ao desenvolvimento de vários movimentos artísticos no campo das artes visuais, Cubismo, Futurismo, Dada, De Stijl e a escola Bauhaus, fundada em 1930 na Alemanha e baseada no experimentalismo cultural. Não obstante, o cartaz enquanto forma de arte recebeu grandes contributos por parte do design russo, que começaram a surgir com a ascensão do governo soviético, tendo um carácter fortemente propagandístico. Estando envolvido nas vanguardas artísticas com influências da indústria, foi o mote para o movimento construtivista onde este ganha o espaço na comunicação visual com o uso de fotografias misturadas com elementos geométricos e ângulos fortes, também conhecido por fotomontagens (Barnicoat, 1972).

A partir dos anos 40 do século XX, a ligação da indústria ao design fez o mercado do *design* crescer de forma brutal, levando a que o designer se tornasse uma profissão extremamente requisitada. Nesta época houve também uma mudança de estilos na arte decorativa, devido sobretudo aos escandinavos representada pelo minimalismo e elegância (Barnicoat, 1972).

O surrealismo, que nasceu em Paris na década de 1920 e foi um movimento artístico que ajudou a definir o modernismo, fortemente influenciado pela psicanálise, teve o seu auge no período entre as grandes guerras mundiais. A influência do surrealismo na concepção de cartazes pode ser vista em duas fases distintas: a primeira de 1920 até ao final da segunda guerra mundial, onde na publicidade foi mais dedicada à decoração; e a segunda de 1950 até aos anos 70 é mais sinistra, bizarra erótica e selvagem, sendo aceites devido à sociedade endurecida pela segunda guerra mundial (Barnicoat, 1972).

Os recursos existentes neste período estavam muito dirigidos para a guerra, levando a que o design assumisse contornos monótonos, pasteurizados e minimalistas, este último no que concerne especialmente ao design de produto. Desta forma, os anos seguintes são também muito marcados pelo clima do pós-guerra e pelo ambiente de guerra fria que se instalou entre os dois blocos. A exploração do espaço e a ficção científica tornam-se obsessões dominantes e grandes áreas de intervenção dos dois lados da contenda (Mesquita, 2018).

Nos anos 50 surge no Reino Unido, a Pop Art, chegando mais tarde aos Estados Unidos. Este movimento não é mais do que a imagem dos produtos do dia-a-dia elevados à categoria de arte, onde a massificação da cultura popular capitalista acaba por definir a estética do movimento. Nos anos 60 assiste-se a uma época marcada pela pluralidade, seja na igualdade entre sexos, seja pela valorização das minorias. Com o movimento hippie, e o slogan *Peace and Love*, que se opunha à guerra através de ações de paz e amor, tendo na música a sua máxima manifestação, o cartaz atinge um novo patamar, influenciando-se no passado, sobretudo nas formas femininas da arte nova, onde o cartaz hippie acrescenta uma clara exageração na coloração e nas formas sinuosas que caracterizam a produção dessa época (Mesquita, 2018).

A partir dos anos 70, com a crescente globalização, não existem formas, estilos ou movimentos, tornando-se a concepção de cartazes muito heterogénea, não existindo um estilo novo ou único, tal como podemos encontrar em períodos precedentes. Existem, sim, muitas formas de fazer e de sentir que são expressas considerando todos os movimentos do século XV ao século XX. A inspiração deixa de estar nos movimentos artísticos e passa para as subculturas, como o punk onde se impõe o ruído visual, a colagem, a multimídia, a utilização de fragmentos, o layout caótico e anárquico, levando a uma postura visual gráfica instável, ambígua e camaleónica (Mesquita, 2018).

2.2 O cartaz e o marketing

O cartaz é uma ferramenta de comunicação visual utilizada para promover e difundir produtos, ideias, serviços ou eventos. Comumente utilizado em locais de grande circulação, o cartaz destaca-se pela capacidade de impactar rapidamente o espectador. Se a pintura tem uma finalidade nela própria, o cartaz é apenas um meio para alcançar um fim, uma forma de comunicação entre o publicista e o público (Barnicoat, 1972).

O cartaz foi-se desenvolvendo ao longo dos últimos 30 anos do século XIX até aos nossos dias, e é em si o reconhecimento da produção em massa e dos mercados massificados. A imagem comercial encorajava a compra e venda de bens numa grande escala, levando a que a partir de 1920 as agências de comunicação e de publicidade comesçassem a ganhar protagonismo. O envolvimento das artes na publicidade passou a ser feito através de várias funções, onde o objectivo do designer era melhorar a efetividade da publicidade, levando ao *advertising design* que se desenvolveu a diferentes ritmos conforme as regiões (Saunders & Timmers, 2020).

O *billboard* americano estabeleceu uma nova escala de cartaz que acabou por ser imitado pelo cinema americano, onde a escala é parte da mensagem. Por outro lado o cartaz reflecte o idioma popular, porque a sua função é comunicar bem e ao mesmo tempo ser decorativo, porque no fundo a sua principal justificação para existir, é que a comunicação visual seja completa, simples e fácil de ser compreendida pelos espectadores. O póster nunca deve ser obscuro ou arrisca-se a que as gerações seguintes não o possam desvendar, para isso deve ser entendido no imediato e entreter a sua audiência (Barnicoat, 1972).

Para melhor comunicar a mensagem, o cartaz recorre muitas das vezes a símbolos ou ícones, como o uso de imagens mitológicas para representar a força, a energia, a velocidade ou o poder, por outro lado recorre também ao sentido de humor, por vezes negro, para passar uma mensagem vincada, assim o uso do exagero como forma de marcar o espectador (Saunders & Timmers, 2020).

CHEMINS DE FER DU MIDI

PÈLERINAGE REDOMME
Fondateur du PIC DU GRAND JER (1.000m)
VUE SPLENDEDE SUR LES PYRÉNÉES

Billets spéciaux d'aller et retour à prix réduits pour

LOURDES

délivrés au départ de toutes les Gares et Stations
des 7 grands Réseaux Français

RÉDUCTIONS DE 20 A 40 %

SUIVANT LA CLASSE ET LA LONGUEUR DU PARCOURS

Chemins de Fer du Midi

UNION DES CHEMINS DE FER FRANÇAIS

MAISON FONDÉE EN 1825

PARIS

1898

MAISON FONDÉE EN 1825

PARIS

1898

Figura 6 - Cartaz de Viagem (Museu Municipal de Faro: JAV_02913)

Com a chegada da televisão nos anos 50, o papel dos cartazes mudou significativamente, uma vez que a televisão passou a ser o canal de eleição do *marketing*, passando os cartazes a ser uma forma de reforçar a mensagem. Houve também uma mudança no design e na estética passando a fotografia a impor-se, e desta forma a ser o meio mais utilizado para a concepção dos cartazes. A partir dos anos 80 os orçamentos de publicidade e *marketing* iam quase na totalidade para a imprensa e para a televisão. Os cartazes passaram assim a ser uma forma diferenciada de passar a mensagem apenas por algumas marcas, baseando-se na ética da própria marca e sendo estes cartazes objeto de trabalhos comissariados (Saunders & Timmers, 2020).

Em pleno século XXI o cartaz perdeu o seu fulgor inicial. Ainda existem cartazes em papel, sobretudo em locais com muita população e nos transportes públicos, mas são maioritariamente digitais e raramente têm uma estética marcante. A imediatez da internet, da fotografia e da partilha pelas várias plataformas, ao permitir que uma imagem seja partilhada e alterada facilmente tornou com que o cartaz seja menos apreciado como linguagem de comunicação, por outro lado o que se perdeu em estética e mensagem, ganhou-se em interação, partilha e redirecionamento através dos links, levando o cartaz ao um novo mundo, onde vivem em várias plataformas ao mesmo tempo, e onde só os cartazes digitais com mais tração vêm a sua mensagem impressa e difundida em papel (Saunders & Timmers, 2020).

2.3 Tipologias de Cartazes

O designer Norte-americano Charles Anderson (citado por Saunders & Timmers, 2020) descreveu o cartaz como arte com propósito de comunicar, anunciar, promover e informar (Saunders & Timmers, 2020). No seguimento desta descrição podemos dividir os cartazes em duas grande áreas: a publicidade e a propaganda.

O cartaz publicitário é sem dúvida a área mais abrangente uma

vez que se divide em comércio, entretenimento e turismo. A intenção dos cartazes de comércio é vender o produto usando *slogans* e imagens impactantes, que vendem desde géneros alimentares a bicicletas, passando pela venda de vestuário a produtos de higiene. No entretenimento é vasta a lista de áreas que vão desde o teatro ao cinema, circo, ópera, e espectáculos musicais ou de variedades, festas regionais ou desporto, tais como futebol, boxe, lutas greco-romanas ou touradas. No turismo a publicidade dá-se por dois caminhos, o que se debruça sobre o destino a visitar, geralmente exaltando as paisagens exóticas; e o cartaz que incide no modo de transporte que se pode ter para fazer uma viagem de luxo e de conforto, servindo estes como uma ferramenta das empresas de aviação, caminhos-de-ferro e de navegação, ou de marcas de automóveis e de combustíveis (Saunders & Timmers, 2020).

A diversidade do cartaz de propaganda é mais concisa e divide-se em guerra, política e protesto. Os cartazes de guerra eram polarizadores, uma vez que ou eram a favor ou contra a guerra. No pós-guerra havia também cartazes com intuito pedagógico de como ensinar os civis a plantar comida, conservar os seus mantimentos ou a guardar os segredos do seu país. Os cartazes políticos funcionam como uma ferramenta do estado, cuja única função é reforçar a mensagem oficial do regime ou autoridade no poder. O cartaz de protesto é a resposta civil, utilizada por cidadãos ou por associações, com a intenção de responder a uma autoridade, sendo no fundo uma tentativa de influenciar a opinião pública (Saunders & Timmers, 2020).

De certa forma, os cartazes políticos destinam-se aos cidadãos, e os cartazes publicitários destinam-se aos consumidores, sendo que desta forma os diferentes destinatários são interpelados de acordo com o seu género, estatuto social e poder de compra (Samara & Batista, 2010).

2.4 A natureza do Cartaz - Efemeridade e Fragmentação

Bilhetes, programas de entretenimento, postais, caixas de cigarros, cartões-de-visita, caixas de pastilhas elásticas, panfletos, calendários, menus e sobretudo os cartazes fazem parte do conceito de efêmera. Maurice Rickards (Citado por Iskin & Salisbury, 2021) declarou-os como *minor transient documents of everyday life*.

Em 1890 o colecionismo de cartazes era dramático havendo apenas algumas centenas de colecionadores. Passado uma década havia mais de



Figura 7 - Cartaz de Espetáculo
(Museu Municipal de Faro: JAV_02991)

mil colecionadores só em Paris, sendo que nos Estados Unidos da América existiam mais de 6000 colecionadores. A mobilidade do papel permitia que os colecionadores não colecionassem apenas de forma nacional, mas também internacional. Impressos em papel barato, os cartazes tinham como intenção servir os seus propósitos publicitários, sendo concebidos para serem efêmeros (Iskin & Salisbury, 2021).

Falar de efemeridade no colecionismo de cartazes é

abraçar a fragmentação. Nenhum colecionador ou museu tem todos os cartazes, todos os documentos, toda a efêmera que já foi produzida; mesmo que os juntemos a todos. Ao contrário da obra de um determinado artista, em que sabemos o seu percurso e a sua produção artística com pormenor e detalhe, no espectro dos cartazes não conhecemos todos os cartazes, não sabemos quantos foram produzidos, onde, quando e como foram produzidos, por vezes nem a autoria é clara, e em alguns casos é mesmo desconhecida (Iskin & Salisbury, 2021).

Durante muitos anos o colecionismo de cartazes foi visto como um processo amador. Hoje é notório que a cultura visual vai muito além das Belas Artes. Os colecionadores de cartazes viam muitas das vezes no ato de colecionar uma extensão da sua prática profissional, contudo estando fora do que era o colecionismo de artes visuais, conseguiam contribuir através do seu colecionismo. Preservados, restaurados, datados, catalogados, digitalizados e guardados, os cartazes passam a ser objeto de estudo, quer seja por motivos estéticos ou históricos. Para o colecionador, possuir é pertencer; é querer perceber o que é produzido, com que estética, e com que intenção. Assim, o ato de colecionar está intimamente ligado à produção de conhecimento, quer seja através dos objetos em si, quer seja sobre o contexto e a cultura onde foram produzidos e colecionados, mas também porque a coleção em si é já uma nova entidade, uma forma de dar significado a um conjunto de objetos organizados (Iskin & Salisbury, 2021).

O colecionismo e arquivismo de efêmera, no qual se incluem os cartazes, estão fragmentados também no seu alcance. Os colecionadores privados movem-se por paixões, levando a que as suas coleções incidam em algum tema ou área, seja esta estética, geográfica ou cultural, ignorando muitas das vezes todas as outras áreas ao seu redor. Desta forma cada coleção ou arquivo é uma narrativa solitária, suspensa e segmentada, cujo valor latente só é evidente quando é exposto, publicado, estudado, e sobretudo quando é cruzado com outras áreas do conhecimento. Só aí o colecionismo de efêmera se torna evidencial, sobre o que nos diz sobre o passado, e no caso de efêmera recente, o que nos revelará para as futuras gerações (Iskin & Salisbury, 2021).

2.5 Colecionismo de Cartazes

O colecionismo é uma questão comportamental centrada no indivíduo e na arte como instrumento de prazer estético. Para o colecionador importa a escolha do objeto de acordo com o seu gosto. Jean Baudrillard (citado por Duarte, 2016) afirma que a seleção de peças pode constituir um espelho do sujeito colecionador. Visto durante muitos anos como um apanágio da aristocracia ou das classes altas, onde o colecionismo perpassa a ideia de prestígio e distinção social; colecionar era

um passatempo para contrariar a fugacidade da vida, mas também uma motivação para inscrever o nome do autor da coleção para além do seu tempo (Duarte, 2016).

A coleção pode funcionar como um prolongamento do próprio colecionador, um papel de representação do seu estatuto, da sua riqueza, do seu saber e do seu gosto, levando a que a sua personalidade incorpore a identidade da coleção. Mas nem todos os colecionadores ambicionam a eternidade. Há também quem coleccione *souvenirs*, objetos



Figura 8 - Cartaz de Luta
(Museu Municipal de Faro: JAV_02943)

vulgares, fetiches e efémera. Este é um processo ativo, seletivo e apaixonante onde se adquirem objetos retirados do uso comum, considerados como parte de uma memória ou experiência. Coleccionar passa assim a ser um tipo especial de consumo onde o valor de mercado não reina, mas sim o prazer e desejo de possuir objectos (Duarte, 2016).

A sociedade de consumo trouxe a proliferação de objetos, e com isso o colecionismo enquanto acto de juntar, coligir, obter, adquirir e conservar um determinado conjunto de itens, sendo este acto dividido em três perfis: colecionador, amador e curioso. Contudo não podemos esquecer de que uma coleção necessita de ser organizada e identificada para se apresentar como tal. Desta forma podemos afirmar que colecionar é uma forma de classificar, tornando-se este acto um instrumento de memória que age directamente sobre o esquecimento do tempo (Duarte, 2016).



Figura 9 - Cartaz de Evento (Museu Municipal de Faro: JAV_03016)

Não podemos fugir ao fato de que o colecionismo funciona como um motor no mercado de arte, onde os estudos de mercados questionam constantemente sobre o que leva à criação de valor, porque motivo uns artefactos valem mais do que outros, e o que faz um objeto mais valioso do que outro. Há contudo que perceber a relação do mercado de colecionismo e as formas de construir coleções, seja no colecionismo das belas artes, seja no colecionismo de efémera. Sabemos contudo que colecionar efémera não é mais do que a vontade e entusiasmo individual por esses objectos, do que propriamente o factor económico que daí advém (Iskin & Salisbury, 2021). Dentro dos itens referenciados como efémera estão os cartazes que a partir de 1850 já dominavam o espaço público citadino. O primeiro artigo sobre cartazes foi escrito em 1884 por Ernest Maindron, seguindo-se um boom dos cartazes ao ponto de serem roubados das paredes (Barnicoat, 1972). Na última década do século XIX o colecionismo de cartazes já era uma moda, levando os impressores a imprimir cópias extra, assim como subscrições periódicas para vender os cartazes. Esbate-se assim a velha questão sobre se os cartazes eram ou não arte, sobretudo a partir das primeiras exposições de cartazes em 1899, onde Jules Chéret foi convidado. Com o crescente interesse nos cartazes por parte de colecionadores, nasce também o interesse de grandes entidades públicas ligadas ao património e às artes como o MoMA nos Estados Unidos ou o Victoria & Albert Museum em Inglaterra, que acabaram por colecionar cartazes de forma autónoma, mas também por incorporar nos seus espólios coleções privadas (Saunders & Timmers, 2020).

O interesse no colecionismo de cartazes cresceu exponencialmente nas últimas décadas. No caso específico do colecionismo de efémera, o seu valor advém do seu valor intrínseco, seja o impacto que determinado cartaz teve ou causou no seu lançamento, seja a sua raridade, mas sobretudo pela virtude de serem incluídos numa coleção, fazendo do conjunto de impressões um verdadeiro arquivo de memória visual (Iskin & Salisbury, 2021).

A era digital facilitou a acessibilidade e a partilha de imagens digitalizadas moldando a forma como o estudo dos cartazes, dos

colecionadores, dos investigadores, dos estudantes e do público em geral se concretiza, democratizando e expandindo o conhecimento dos cartazes em formato papel através do digital. Já no que respeita aos cartazes criados e difundidos digitalmente o colecionismo necessita de recursos que não estão ao alcance do indivíduo comum, uma vez que são necessárias equipas interdisciplinares de especialistas, assim como para instituir um arquivo digital são necessários recursos institucionais substanciais. Com os média digitais e a tecnologia a evoluir, a nossa noção de efémero está a mudar. As imagens nos ecrãs são ubíquos, uma impressão em papel parece menos efémero por comparação, fazendo com que a efemeridade do pós-analógico faça parecer a impressão em papel mais sólida e duradoura. Os desafios contemporâneos são como colecionar efémera feito para os novos média (Iskin & Salisbury, 2021).

Desta forma, o mercado de colecionismo de cartazes é ainda muito voltado para o passado e não tanto para o contemporâneo. Seja porque os cartazes mais antigos eram produzidos com recurso à litografia, que como foi referido anteriormente, é um processo artístico complexo e demorado, e logo têm maior valor comercial; seja porque os cartazes contemporâneos são na sua grande maioria digitais, logo com pouco ou nenhum valor comercial. Não obstante, ambas as tipologias desempenham um papel importantíssimo no estudo nas áreas das ciências da comunicação, do marketing e da publicidade, mas também da economia e da vida social da época a que cada cartaz se refere, independentemente se o seu formato é analógico ou digital (Iskin & Salisbury, 2021).

3. RÉQUIEM PARA UM COLECIONADOR DE EFÉMERA

A palavra efémera é usada para tudo aquilo que é de pouca duração. O termo provém do grego e significa originalmente “com a duração de um dia”. Contudo, no seu uso, a duração que lhe é atribuída depende sempre do contexto e da relatividade da comparação. Por exemplo, se olharmos ao tempo que são 100 anos, este é muito para a vida humana, não tanto se olharmos em contexto temporal

da humanidade, e ainda menos se compararmos com a idade do universo. Assim, a duração que lhe for atribuída é relativa a algo e está sempre dependente dos desejos que o sujeito pretende alcançar.

Desta forma, os cartazes que cumpriram a função de mostrar, cativar, anunciar e vender, terminando aí o seu ciclo, foram guardados e são agora objeto de estudo artístico, cultural e social. Através dos exemplares da coleção de Joaquim António Viegas podemos identificar vários autores e respectivos estilos artísticos, sabemos quem representava a cultura e entretenimento da época, que produtos a sociedade consumia e de que forma passavam os seus tempos livres naquele período de tempo.

O efémero também pode ser visto como a propensão de tudo o que é belo e perfeito a caminhar para a decadência. No ensaio *A Transitoriedade* (Freud, 2015), observamos que o ato de assumir o limite pela finitude, é o que dá sentido e valor à nossa existência. A inexorável passagem do tempo e o doloroso processo de assumir a decadência do belo e do perfeito pela passagem do tempo, transforma-se na verdade noutro tipo de beleza, aquela que com o peso do tempo, é capaz de persistir e de escapar a todos os poderes de destruição. O autor reitera que nenhuma obra de arte ou realização intelectual deveriam perder o seu valor devido à sua limitação temporal. Assim, o valor da transitoriedade é o valor da escassez no tempo, onde a limitação da possibilidade de fruição eleva o valor dessa fruição.

Joaquim António Viegas transformou a fruição do efémero numa memória intemporal. Os cartazes que colecionou já não eram vistos nem lembrados. Parte do passado de uma cidade, de um país e de uma cultura. Imagens que a passagem dos anos esqueceu e o peso do tempo diluiu, são agora alvo de fruição, não só dos cartazes, mas do colecionador que acreditou que a passagem do tempo aumentaria o seu valor. *Amazing archives* foram as palavras de Octave Uzane (citado por Iskin & Salisbury, 2021) para se referir ao colecionismo de cartazes, considerando esta como uma arqueologia da modernidade, que so ao fazer parte de coleções, os cartazes constituem a memória e compreensão do dia-a-dia de uma época (Iskin & Salisbury, 2021).

4. CARTAZES, PATRIMÓNIO E CULTURA

Joaquim António Viegas colecionou um fabuloso acervo de cartazes de cinema, de circo e de publicidade, não só em quantidade mas em diversidade, sendo hoje candidato ao Tesouro Nacional e uma das mais prestigiadas coleções do Museu Municipal de Faro. Nas palavras de José Mendes (2013), cabe aos museus transformar os documentos em monumentos, originando assim o objeto testemunho, libertando-os da tirania do gosto e das obras-primas. É muito importante que este espólio, tão rico e diversificado, que permite um estudo e divulgação ímpares, esteja em constante diálogo com a contemporaneidade, fazendo com que o próprio museu passe de um local que armazena objetos, para se transformar num local que armazena conhecimento. O Museu Municipal de Faro tem aqui uma tarefa de grande importância, sendo o seu maior desafio definir estratégias e metodologias que permitam que este arquivo dialogue com outros, e incentive ao seu acesso de forma a construir e incentivar um processo participativo, consciente e intencional, entre técnicos, estudantes, docentes e investigadores, mas também o cruzamento com outros acervos semelhantes, com a intenção clara de criar, partilhar, integrar, incorporar e difundir este arquivo, assim como Joaquim António Viegas enquanto colecionador.

Como referiu Manuel Ramos (2004) a conservação de património não nos garante o conhecimento total sobre a obra. É portanto necessário mais do que guardar, conservar, estudar, investigar, digitalizar, educar, e divulgar os cartazes de Joaquim António Viegas; é urgente criar relações entre as várias disciplinas que se cruzam nesta coleção: a cultura, as artes, o património, a museologia, a sociologia, a psicologia, o marketing, o design e a comunicação. Mais importante ainda, é que estas relações tragam discussão e criem conhecimento, e que este não fique na bolha da patrimoniomania, nem nos corredores da academia, nem tão pouco que se torne uma coleção que serve apenas para evocar o

passado, mas que se torne um património com valor de uso e capacidade de diálogo com o presente.

O espólio de Joaquim António Viegas, em particular a sua coleção de cartazes, deverá ser um recurso educacional e patrimonial agregador, tendo em conta que, cada vez mais é necessário, se não urgente, usar a cultura como aprendizagem permanente, e ver o património cultural como uma forma de combater o esquecimento e a indiferença (Martins, 2009).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente investigação resulta da necessidade de compreender e contextualizar o arquivo de cartazes de Joaquim António Viegas, com a intenção de proporcionar uma visão histórica, sobre as várias características e particularidades do cartaz enquanto ferramenta de comunicação e divulgação.

O presente estudo contribui assim para o entendimento das origens e aplicações do cartaz, a forma como foi uma ferramenta para artistas e o espelho de vários movimentos de arte, e como este foi usado pela publicidade e propaganda como forma de comunicação e disseminação de mensagens visuais.

Efemeridade e Fragmentação é também uma reflexão sobre o colecionismo e a forma como o colecionador contribui para um conhecimento histórico da sociedade de que faz parte, revelando a vontade destes, permitindo ao cartaz ser alvo de estudo, enquanto documento histórico e social.

Termino indicando a grande importância deste arquivo para o património e museologia portuguesa, tanto pela quantidade de cartazes como pela sua qualidade, mas também como um exemplo de colecionismo ímpar que importa estudar e divulgar, mas sobretudo criar relações com outras áreas, de forma a criar conhecimento social e cultural, e desta forma escapar do abandono e alienação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFIA

Barnicoat, J. (1972) *A Concise History of Posters*. London: Thames & Hudson

Dias, F., Louro, S., Faria, A. & Azevedo, E. (2024) *Joaquim Viegas (1874-1946) A Construção de Um Cenógrafo*. Faro: Museu Municipal de Faro.

Duarte, A. (2017). *Da Coleção ao Museu. O Coleccionismo Privado de Arte Moderna e Contemporânea em Portugal*. Vol. 6. Coleção Estudos de Museu. Casal de Cambra: Caleidoscópio e Direção-Geral do Património Cultural.

Iskin, R. & Salisbury, B. (2021) *Collecting Prints, Posters and Ephemera - Perspectives in a Global World*. New York: Bloomsbury.

Mesquita, F. (2018) *Do Paleo-Cartaz ao Cartaz Camaleónico - Design, Criatividade, Inovação e Tecnologia*. Lisboa: Adverte.

Martins, G. (2009) *Património, Herança e Memória*. Lisboa: Gradiva.

Mendes, J. (2013) *Estudos do Património - Museus e Educação*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.

Ramos, M. (2004) *A Matéria do Património - Memórias e Identidades*. Lisboa: Edições Colibri.

Rocha, R (1975) *300 Anos do Cartaz em Portugal*. Lisboa: Biblioteca Nacional de Lisboa.

Samara, M. & Baptista, T. (2010) *Os Cartazes na Primeira República*. Lisboa: Tinta da China.

Saunders, G. & Timmers, M. (2020) *The Poster - A Visual History*. London: Victoria & Albert Museum.

Sigmund, F. (2010) *Introdução ao Narcisismo, Ensaios de Metapsicologia e Outros Textos (1914-1916)*. Obras Completas, Volume 12. São Paulo: Companhia das Letras.

AS LINHAS DE SEGMENTARIDADE DE DELEUZE & GUATTARI: UMA ANÁLISE DA MARIA MUTEA¹

Fábio Ricardo Gioppo
Anna Claudia Soares

UTP - Universidade Tuiuti do Paraná

Resumo: Este artigo propõe uma análise interdisciplinar das obras do escritor brasileiro João Guimarães Rosa, em particular sobre a personagem Maria Mutema, e dos conceitos filosóficos desenvolvidos por Gilles Deleuze & Félix Guattari (1996), destacando a dinâmica das linhas de segmentaridade – linha dura, linha molecular e linha de fuga – como uma ferramenta conceitual para compreender as complexidades da subjetividade e da transformação. As confluências entre as reflexões de Guimarães Rosa com os conceitos de Deleuze & Guattari (1996), destacam como as narrativas do escritor brasileiro exploram as interações entre essas linhas de segmentaridade, revelando os momentos de tensão e negociação entre a conformidade e a resistência, entre a estabilidade e a mudança. Desta forma, este artigo propõe uma abordagem interdisciplinar para explorar as dinâmicas da subjetividade e da transformação em Guimarães Rosa e Deleuze & Guattari (1996), destacando a relevância de considerar tanto as narrativas literárias quanto os conceitos filosóficos na busca por uma compreensão mais profunda da condição humana.

Palavras-chave: Narrativas literárias. Linhas de segmentaridade. Análise Literária. *Grande sertão: veredas*

1 O presente trabalho foi realizado com apoio da CAPES, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil.

Abstract: This article proposes an interdisciplinary analysis of the works of Brazilian writer João Guimarães Rosa, particularly focusing on the character Maria Mutema, and the philosophical concepts developed by Gilles Deleuze & Félix Guattari (1996), highlighting the dynamics of segmentarity lines – hard line, molecular line, and line of flight – as a conceptual tool for understanding the complexities of subjectivity and transformation. The confluences between Guimarães Rosa's reflections and the concepts of Deleuze & Guattari (1996) underscore how the Brazilian writer's narratives explore the interactions among these segmentarity lines, revealing moments of tension and negotiation between conformity and resistance, stability and change. Thus, this article proposes an interdisciplinary approach to explore the dynamics of subjectivity and transformation in Guimarães Rosa and Deleuze & Guattari (1996), emphasizing the relevance of considering both literary narratives and philosophical concepts in the pursuit of a deeper understanding of the human condition.

Keywords: Literary narratives. Segmentarity lines. Literary analysis. *Grande sertão: veredas*.

1. INTRODUÇÃO

A obra literária *Grande Sertão: veredas* (2006), de João Guimarães Rosa e a filosofia de Gilles Deleuze & Félix Guattari (1996) convergem em explorar as complexidades da condição humana, especialmente no que diz respeito às forças que moldam e desafiam a subjetividade. Neste contexto, este artigo se propõe a analisar a dinâmica das linhas de segmentaridade presentes nos textos de Guimarães Rosa, especificamente sobre a personagem Maria Mutema, e na obra de Deleuze & Guattari (1996), com enfoque nos conceitos de linha dura, linha molecular e linha de fuga.

A personagem Maria Mutema é uma mulher que vive no sertão de Minas Gerais, Brasil. Essa personagem é descrita como uma figura determinada, que enfrenta os desafios da vida no sertão. Desta forma, por ter uma personalidade marcante foi escolhida como nosso objeto de análise.

O problema que esta pesquisa busca responder é: Como essas diferentes linhas de segmentaridade dos autores Deleuze & Guattari (1996) atuam na construção da identidade e nas decisões das personagens, tanto em contextos ficcionais quanto na vida real? O diálogo entre a narrativa literária e a filosofia contemporânea oferece uma perspectiva ampla e profunda sobre as questões existenciais e éticas que permeiam a experiência humana. Desta forma, o objetivo desta pesquisa é analisar a personagem Maria Mutema de Guimarães Rosa, sob uma perspectiva interdisciplinar que integra a literatura e a filosofia, especificamente os conceitos de Deleuze & Guattari.

Primeiramente, abordamos o conceito de linha dura, representando a rigidez das estruturas sociais, culturais e individuais que moldam as ações das personagens e impõem limites à sua liberdade e criatividade. Em seguida, exploramos a linha molecular, que se manifesta nos fluxos de desejo, afeto e resistência que desafiam e subvertem as estruturas estabelecidas. Por fim, abordamos a linha de fuga, que representa a possibilidade de escapar das determinações fixas e explorar novas formas de ser e agir.

Desta forma, para analisar esses conceitos à luz das narrativas de Guimarães Rosa e das reflexões de Deleuze & Guattari (1996), utilizamos como metodologia de pesquisa a análise literária:

[...] pressupõe dois movimentos: a desmontagem do texto (a análise propriamente dita, no sentido literal dessa palavra) e a sua articulação em torno de um seu princípio configurador (uma estrutura, um tema) capaz de explicar o sentido de sua construção. Essa articulação tem em vista uma síntese – isto é, uma visão de conjunto do texto analisado (Abdala Junior, 1995, p. 8).

Conforme supracitado, é nessa movimentação que o conhecimento se desenvolve. Portanto, este artigo busca contribuir com uma visão sobre a complexidade da condição humana e das forças que influenciam nossas escolhas e trajetórias de vida.

2. AS LINHAS DE SEGMENTARIDADE

A produção de Gilles Deleuze & Félix Guattari (1996) não coloca a questão do bem e do mal nos mesmos termos em que o faz Benedictus de Spinoza (2013), no entanto, depreendemos das reflexões sobre as linhas de segmentaridade um pensamento profícuo sobre os movimentos da ação humana pelos meandros disso que denominamos bondade ou maldade. Segundo Deleuze & Guattari:

Existe aí, como para cada um de nós, uma linha de segmentaridade dura em que tudo parece contável e previsto, o início e o fim de um segmento, a passagem de um segmento a outro. Nossa vida é feita assim: não apenas os grandes conjuntos molares (Estados, instituições, classes), mas as pessoas como elementos de um conjunto, os sentimentos como relacionamentos entre pessoas são segmentarizados, de um modo que não é feito para perturbar nem para dispersar, mas ao contrário para garantir e controlar a identidade de cada instância, incluindo-se aí a identidade pessoal (Deleuze & Guattari, 1996, p. 61).

Sobre as linhas de segmentaridade, os autores ainda firmam que:

Há pelo menos três delas: de segmentaridade dura e bem talhada, de segmentação molecular e em seguida a linha abstrata, a linha de fuga, não menos mortal, não menos viva. Na primeira há muitas falas e conversações, questões ou respostas, intermináveis explicações, esclarecimentos; a segunda é feita de silêncios, de alusões, de subentendidos rápidos, que se oferecem à interpretação. Mas se a terceira fulgura, se a linha de fuga é como um trem em marcha, é porque nela se salta linearmente, pode-se enfim falar aí “literalmente”, de qualquer coisa, talo de erva, catástrofe ou sensação, em uma aceitação tranqüila do que acontece em que nada pode mais valer por outra coisa. Entretanto, as três linhas não param de se misturar (Deleuze & Guattari, 1996, p. 65).

Entendemos que a linha dura seriam as áreas de nossas vidas que estão estabilizadas de tal forma pela maneira como ela, a vida, foi sendo talhada durante a caminhada do sujeito. E essa formação está diretamente relacionada às nossas atitudes, pois elas vêm se desenvolvendo com o passar do tempo fazendo com que enxerguemos nossa própria subjetividade, nossos relacionamentos, nossas decisões a partir desse modo de ver o mundo que, com o tempo, foi formado dentro de nós.

Conforme nossa vida foi se “desenhando”, juntamente com ela e nela uma linha dura estava sendo talhada. O que não é bom nem ruim, isso nos garante uma espécie de estabilidade e poderíamos até pensar que seria muito bom se apenas existisse esse modo, essa linha, porque as coisas, aparentemente, sempre estariam no seu devido lugar: não precisaríamos nos mexer, nos incomodar, nos desconfortar, enfim, estaríamos estáveis. Porém, não é assim que acontece, segundo Deleuze & Guattari, pois juntamente com essa linha dura agem as outras duas linhas existentes: a molecular e a de fuga. Na verdade, são infinitas as linhas prováveis que podem ser propostas e “surgirem” em nosso caminho, nos movimentos molares, moleculares e de fuga.

As linhas moleculares e de fuga nos atravessam o tempo todo e nos conclamam a uma tomada de decisão o tempo todo, desafiando a linha dura, estável.

Os autores (1996) afirmam que:

[...] a linha de vida, linha de segmentaridade dura ou molar, de forma alguma é uma linha de morte, já que ocupa e atravessa nossa vida, e finalmente parecerá sempre triunfar. Ela comporta até mesmo muita ternura e amor. Seria fácil demais dizer: “essa linha é ruim”, pois vocês a encontrarão por toda a parte, e em todas as outras (Deleuze & Guattari, 1996, p. 62).

Compreendemos que a linha de segmentaridade dura não é negativa nem positiva. Como já afirmamos, ela tem uma função de até mesmo ter o poder de garantir certa estabilidade em nossas vidas. Essa estabilidade pode nos afetar de diversas formas, fazendo com que apenas nos agarremos mais a ela ou nos desafiando a transpassá-la. Conforme supracitado pelos autores (1996) “Ela comporta até mesmo muita ternura e amor” (Deleuze & Guattari, 1996, p. 62). O problema (ou não) é que ela está, constantemente, sendo desafiada e colocada à prova pelas linhas moleculares e de fuga. Nossa estabilidade, quando desafiada, em um primeiro momento nos causa um incômodo, pois estamos confortáveis em nosso lugar.

Podemos aceitar o desafio que é proposto pelas outras forças que agem, e sempre irão agir à revelia de nós mesmos. As outras linhas sempre estarão nos atravessando, tentando desestabilizar/modificar/romper/transformar a linha dura, o que certamente, à frente, nos lançará para uma nova maneira de vida, podendo nos recolocar sobre uma nova linha dura, que é aparentemente estável, porém ela nunca deixará de ser atravessada pelas outras forças, as quais se apresentam como novas possibilidades de vida. Não há como ficarmos passivos diante do que a “vida” nos propõe como opções, pois o fato de não fazer nada já se coloca diante de nós como uma possibilidade que potencialmente nos levará para novas possibilidades. Possibilidades que poderão transformar totalmente a vida.

Entendemos que essa transformação pode não ser boa, como pode não ser ruim, ela é somente uma opção que nos é apresentada. Compreendemos também que as transformações que surgiriam pela nossa tomada de decisão em fazer um novo rizoma ao aceitarmos as opções advindas das outras linhas de força não viriam prontas. Isso quer dizer que a responsabilidade por essas transformações é nossa. Não somos passivos nessas prováveis modificações e mudanças de caminho.

É certo que em diversos momentos não é sábio ceder à força das outras linhas (molecular e de fuga), mas quem disse que essas outras linhas também não possuem uma força tamanha capaz de nos cativar, lançando um engodo que tem o poder de nos capturar e de nos impulsionar a uma nova realidade, que pode ser mais viva que a primeira? Que pode ser mais mortal que a primeira? Estamos a todo o tempo sendo atravessados por essas linhas de força.

Ao interagirmos com as pessoas à nossa volta em nossa casa, no trabalho, na escola, nas ruas, estamos nos expondo à ação de forças, sentimentos, afetos que nos impelem a tomadas de decisão. Os nossos pensamentos estão sendo sempre bombardeados por outros tipos de pensamentos que não são necessariamente os nossos, mas que nos fazem querer pensar e agir de outra determinada maneira, a tal ponto que podemos mudar o nosso jeito de agir por conta daqueles pensamentos, que não são nossos, mas passam a habitar o nosso próprio pensamento, como se fossem novas flores, novas ervas daninhas semeadas em nosso jardim.

Quando os autores afirmam que “Na primeira (linha dura) há muitas falas e conversações, questões ou respostas, intermináveis explicações, esclarecimentos” (Deleuze & Guattari, 1996, p. 65), entendemos perfeitamente que isso tudo é necessário, pois vivemos a maior parte do tempo alinhados com essa linha. Seria loucura se não pudéssemos embasar nossos atos e atitudes em um lugar aparentemente sólido, pois lembremos que a linha dura é atravessada a cada instante. A linha dura parece ser mais fixa. Ela, através do bom senso, da lógica, da inteligência, da racionalidade pode tentar querer provar

para nós que é necessário viver dentro de alguns padrões que são aceitáveis (e saudáveis) para a nossa própria vida. Padrões que podem ter sido colocados como corretos pela nossa família, pelos nossos professores, pelos religiosos, pelos nossos governantes. Mas não podemos afirmar que isso é bom ou ruim.

E isso parece ter para a vida em sociedade uma certa lógica e uma certa proteção, pois se não fosse assim, o caos poderia se instalar. Se cada um agisse o tempo todo somente de acordo com as suas próprias linhas de fuga, onde é que nos encontraríamos uns com os outros? A linha dura traz uma possível (aparente) ordem à vida, figura como uma mantenedora dos bons costumes, bons hábitos, boas maneiras, fazendo com que hajamos com sensatez.

Arriscamos a propor que até um bandido tem a sua linha dura e age conforme essa linha. Embora ele aja de maneira contrária ao que a sociedade prega e com que os bons costumes morais nos ensinam ser verdadeiros. Para o marginal, aquilo que ele faz tem sentido e está sedimentado sobre uma linha dura. E dentro das intermináveis relações a que estamos suscetíveis a desenvolver, poderemos nos deparar com a linha dura de outrem que desafia nossa própria linha dura. Afirmamos que a linha dura não é única. Entendemos que há as instituições, Estado, Governo, Países. Mas que na individualidade do sujeito ele “cria” (ou recebe pronta?) para si uma própria linha dura, sobre a qual faz com que a sua vida funcione.

A outra linha proposta por Deleuze & Guattari (1996) é a linha molecular e a respeito disso, eles afirmam que ela “é feita de silêncios, de alusões, de subentendidos rápidos, que se oferecem à interpretação” (Deleuze & Guattari, 1996, p. 65). Ao percebermos a existência dessa linha, vemos que nela há muita força. Ela está nos impelindo a uma tomada de decisão, sempre.

Quando essas linhas nos atravessam, somos convocados a uma espécie de interrogatório em que a pergunta principal é: “O que você vai fazer agora?” Normalmente, tendemos a ficar sobre a linha dura. É mais

ou menos como que estivéssemos, a todo momento, sendo colocados à prova. Questões surgem no desenrolar de nossa história e nos “forçam” a tomar decisões. Essas decisões, obviamente, são tomadas através do olhar da linha dura, caso contrário, esta não teria razão de existir.

O “problema” é que a linha dura está, constantemente, sendo desafiada a mudar; e se ela cede, incorpora um novo modo de ser, que a partir de então, se transformará, se modificará em uma nova espécie de linha dura, e tudo isso por ter “cedido” à linha molecular. Temos a impressão de que a linha molecular, se fosse ela uma pessoa, não fica muito “chateada” se não a recebem a todo momento. A questão é: em algum momento ela será aceita, e isso implicará em uma mudança de postura na vida do indivíduo. E é lógico que todo esse jogo de forças está condicionado a uma decisão do sujeito.

Os autores (1996) afirmam que:

Essa linha molecular mais maleável, não menos inquietante, muito mais inquietante, não é simplesmente interior ou pessoal: ela também põe todas as coisas em jogo, mas em uma outra escala e sob outras formas, com segmentações de outra natureza, rizomáticas ao invés de arborescentes. Uma micropolítica (Deleuze & Guattari, 1996, p. 66).

Visto que a linha molecular não é apenas interior e pessoal, tendemos a crer que ela age através dos relacionamentos a que estamos expostos, a que as personagens estão expostas. Essas linhas que nos atravessam o tempo todo têm a força de causar em nós mudanças significativas a ponto de desestabilizar a linha dura existente, transformando-a em uma outra. Entendemos que as segmentações a que estamos destinados são de diversas naturezas: religiosa, emocional, relacional, profissional, amorosa e identitária.

Essas segmentações estão caminhando junto a nós e sempre se colocando “à disposição”. Cabe ao sujeito tomar a decisão de se lançar a uma nova proposta de segmentaridade. Entendemos que a alteração da subjetividade pode estar atrelada a uma imposição de

força maior, como uma catástrofe, por exemplo. Mas mesmo assim caberá ao sujeito se adaptar dentro de uma nova linha dura, a qual foi imposta, temporariamente, pelas circunstâncias. Os autores (1996) dizem que “A segmentaridade maleável não tem nada a ver com o imaginário, e a micropolítica não é menos extensiva e real do que a outra” (Deleuze & Guattari, 1996, p. 72).

Para embasar o que dissemos acima, lemos as palavras de Deleuze & Guattari (1996) as quais dizem que:

[...] a segmentaridade maleável não seria mais do que uma espécie de compromisso, procedendo por desterritorializações relativas, e permitindo reterritorializações que bloqueiam e remetem para a linha dura. É curioso como a segmentaridade maleável está presa entre as outras duas linhas, pronta para tombar para um lado ou para o outro — essa é a sua ambiguidade. E ainda é preciso ver as diversas combinações: a linha de fuga de alguém, grupo ou indivíduo, pode muito bem não favorecer a de um outro; pode, ao contrário, barrá-la, interdita-la a ele, e lançá-lo ainda mais em uma segmentaridade dura. Ocorre bastante no amor que a linha criadora de alguém seja o aprisionamento do outro (Deleuze & Guattari, 1996, p. 73).

“A linha abstrata, a linha de fuga, não menos mortal, não menos viva” (Deleuze & Guattari, 1996, p. 65). Enquanto que a linha dura e a linha maleável parecem ser muito reais, muito concretas, por apresentarem, de certo modo aquilo que pode ser visto, pode ser tocado, pode ser sentido, a linha de fuga, embora real, parece se esconder nas entrelinhas de realidade.

Os autores (1996) afirmam ainda que:

Quanto às linhas de fuga, estas não consistem nunca em fugir do mundo, mas antes em fazê-lo fugir, como se estoura um cano, e não há sistema social que não fuja/escape por todas as extremidades, mesmo se seus segmentos não param de se endurecer para vedar as linhas de fuga. Nada de imaginário nem de simbólico em uma linha de fuga. Não há nada mais ativo do que uma linha de fuga (Deleuze & Guattari, 1996, p. 72).

Ela é responsável por trazer à tona uma possibilidade apresentada pela linha de segmentaridade maleável, que por sua vez desafia a linha dura. A linha de fuga é como uma pequena explosão que está prestes a acontecer. Quando ela irrompe, com certeza deixará para trás de si um modo velho de vida e apresentará para o indivíduo um novo horizonte. Quando a linha de fuga se concretiza, uma nova perspectiva será apresentada e isso não tem nada a ver com algo bom ou algo ruim. Isso tem a ver com algo novo e diferente, que pode ser útil, como também pode ser nocivo.

Em contraposição à noção spinosiana de bem, Deleuze & Guattari dão à linha de fuga um potencial neutro, nem bem, nem mal, a linha de fuga é uma potência, em princípio neutra, ela pode vir a ser boa ou má, isso dependerá do movimento que ela estabelecerá ao fugir das outras linhas. As três linhas estão sempre juntas. Mas nem sempre o indivíduo se dá conta disso. Mas nem sempre o indivíduo quer se dar conta disso. As linhas de segmentaridade têm a ver com decisões, e essas decisões cabem ao indivíduo tomar.

Os autores (1996) negam que a linha de fuga é uma forma de se refugiar em algum lugar de tal forma a se esconder daquilo que confronta a realidade vivida e a que possa vir a ser. Eles afirmam que:

Quanto à linha de fuga, não seria esta inteiramente pessoal, maneira pela qual um indivíduo foge, por conta própria, foge às “suas responsabilidades”, foge do mundo, se refugia no deserto, ou ainda na arte... etc. Falsa impressão (Deleuze & Guattari, 1996, p. 72).

Essa falsa impressão a que se referem os autores talvez tenha a ver com o modo que se dá a linha de fuga. Ela é abstrata, porém faz parte do momento de vida do herói, da pessoa, configurando assim uma realidade alternativa pulsante. Poderíamos pensar na linha de fuga como uma visão por parte do indivíduo, a qual engloba as outras duas linhas. Ele vê a linha dura, percebe a linha molecular e flerta com a linha de fuga como quem anda à beira de um abismo.

A linha de fuga intima o indivíduo para uma tomada de decisão. Mesmo que ele volte para a linha dura, ele retornará diferente ao ponto de início, pois a linha de fuga propicia ao sujeito uma desterritorialização capaz de alterar radicalmente a linha dura em que ele se encontra. A linha de fuga proporciona ao indivíduo possibilidades, mas este é quem decide “andar” por ela. Se bem que no momento em que ela, a linha de fuga aparece (não que ela seja independente do sujeito – ela já está ali), de certo modo o sujeito já se deixou “contaminar” por ela, vivendo-a assim de certa maneira.

Sendo assim, a partir deste momento, passaremos a observar com se dá o funcionamento dessas linhas de força dentro do romance de Guimarães Rosa. Entendemos que essa teoria filosófica, sobre a qual escrevemos acima, pode muito bem valer para a “vida real” das pessoas, como também faz sentido dentro de uma perspectiva ficcional. O que faremos a seguir é analisar como pode ser verdadeiro esse pensamento desenvolvido pelos filósofos Deleuze & Guattari e estar cheio de sentido em um ambiente observável na vida de um personagem.

3. MARIA MUTEMA

Anotamos, a partir de agora, o funcionamento das linhas de força Deleuze & Guattari (1996) no episódio em que se narra a história de Maria Mutema. Jõe Bexiguento, jagunço companheiro de Riobaldo, conta a este a história dessa mulher e tenta ilustrar como ele concebe o bem e o mal, pois na teoria riobaldiana sobre essa temática, o narrador afirma, na conversa com Jõe:

Que isso foi o que sempre me invocou, o senhor sabe: eu careço de que o bom seja bom e o rúim rúim, que de um lado esteja o preto e do outro o branco, que o feio fique bem apartado do bonito e a alegria longe da tristeza! Quero os todos pastos demarcados (Rosa, 2006, p. 221).

A história de Maria Mutema, contada por Jõe Bexiguento, é capaz de ilustrar que essa hipotética teoria de bem e de mal, desenvolvida por Riobaldo, não pode ser tão simples como parece. Pelo que Riobaldo nos diz, podemos inferir a respeito de sua visão de mundo. Está evidente em um primeiro momento que para Riobaldo a dualidade bem e mal necessita de demarcações muito bem claras. Porém, a história que Jõe conta a Riobaldo, talvez sirva para confundir ainda mais o pensamento de Riobaldo, no que diz respeito a essa dualidade. Pois veremos, na simplicidade de Jõe, que o bem e o mal não estão muito bem delimitados assim como se pensa. Pelo contrário, às vezes, eles estão misturados, a ponto de não se poder distinguir a que ponto um começa e o outro termina, ou quando um termina e o outro passa a vigorar, ou quando os dois, lado a lado, parecem coexistir, de tal maneira que não dá para saber o que é branco e o que preto, pois a cor que se nos apresenta é cinza. Vamos à história dessa personagem.

Maria Mutema, “pessoa igual às outras, sem nenhuma diversidade. Uma noite, o marido dela morreu, amanheceu morto de madrugada” (Rosa, 2006, p. 222). Nesse pequeno trecho, podemos identificar como era a vida de Maria: igual a de todo mundo. Ela era casada. Vivia com o marido, sobre o qual a narrativa afirma que “[...] tinha estado nos dias antes em saúde apreciável” (Rosa, 2006, p. 222).

Podemos inferir que viviam aparentemente bem. Um casal sem filhos. Um casal de boa saúde física e mental. Como sabemos sobre a saúde mental das personagens? O texto afirma que ela não apresentava nenhuma diversidade. Percebe-se ainda que eles apresentavam uma vida social saudável na comunidade a que pertenciam, pois “Maria Mutema chamou por socorro, reuniu todos os mais vizinhos. O arraial era pequeno, todos vieram certificar” (Rosa, 2006, p. 222). Sabemos que eles eram conhecidos de todos ali e a todos conheciam. Constituída está, aparentemente, a linha dura da vida dos dois.

Marido e mulher, moradores de uma pequena comunidade do interior sertanejo de São João Leão, pessoas comuns,

aparentemente benquistas por toda a vizinhança. Vida normal. Aparentemente, pois sabemos, pelo fim dessa história, que em uma determinada noite, Maria Mutema assassinou o marido. Mas por que motivo ela faria isso?

Linha de fuga fatal. A narrativa não deixa claro quais seriam os motivos de Maria, nem se ela era doente mental, ou atormentada espiritualmente antes de assassinar o marido, o que podemos notar é que para que haja a instauração dessa linha de fuga, que resulta no assassinato do marido, entraram em funcionamento, em cruzamento as linhas de vida do casal. É perceptível que as linhas moleculares, o não dito, o velado, os pequenos sentidos que não se registram explicitamente foram determinantes para a destinação que se deu na vida e morte desse casal. E esse movimento, que depreendemos aqui de um exemplo ficcional, pode-se constituir verdadeiro, também, e plenamente na vida real das pessoas.

Voltando ao texto de Guimarães Rosa, o que sabemos é que Maria Mutema, a partir de então, a partir do assassinato cometido, começa a apresentar um estilo de vida diferente do que costumava ter. E diferente até mesmo do estilo de vida dos vizinhos do arraial.

Desde o momento em que enterraram o marido, Maria Mutema substitui a linha dura do casamento pela linha dura da religião, mas mesmo aí agirão as linhas moleculares e, por fim, a linha de fuga: “a religião da Mutema, que daí pegou a ir à igreja todo santo dia, afora que de três em três dias agora se confessava” (Rosa, 2006, p. 222). Lembremo-nos que o texto diz que ela era igual aos outros, e Jõe Bexiguento narra que ir à igreja com a frequência que Mutema ia, após a morte do marido, e a constante vida de confissão eram atitudes por demais excessivas. Linha dura atravessada pelas linhas moleculares.

A aparente religião e devoção de Maria Mutema são derivadas da linha de fuga constituída pela ação assassina, essa linha de fuga, já se demonstrava, já se assentava como uma nova linha dura, mas poderíamos entender que uma outra linha de força, linha maleável, começou a exercer sua potência sobre Maria: “E, estando na igreja,

não tirava os olhos do padre” (Rosa, 2006, p. 222). Percebemos através desse detalhe, a possível paixão carnal que Maria pode estar começando a nutrir pelo padre. Será que ela estava apaixonada pelo padre e resolveu matar o marido para poder experimentar uma vida de amor proibido com o sacerdote? Poderíamos tentar especular sobre essas possibilidades de vida da Maria Mutema não fosse a sua confissão pública sobre o verdadeiro motivo de suas atitudes. Fato é que, tempos depois, o padre morre em circunstâncias quase tão inexplicáveis como a morte do marido de Mutema.

Por fim, passados anos, em uma época de reuniões festivas na igreja do povoado, com a participação de dois missionários estrangeiros, algo acontece. Após anos sem ir à igreja, Maria Mutema resolve, na penúltima missa daquele tempo de missão, voltar à casa de Deus. No momento em que ela entra na igreja, o missionário condutor daquela celebração recebe uma revelação divina sobre a vida da “[...] pessoa que por derradeiro entrou” (Rosa, 2006, p. 225). E por uma inspiração celestial, tomado de fúria, ele ordenou que Maria saísse daquele local, que saísse “com seus maus segredos, em nome de Jesus e da Cruz!” (Rosa, 2006, p. 225). Ela, ali, de preto, no meio da igreja, tem diante de si uma proposta de vida, uma nova linha maleável se apresenta, uma alternativa se dá à Maria Mutema.

Ela agarra essa possibilidade. Oportunidade de confissão, contrição, conversão, perdão e salvação, como iremos ver. Mas tamanha foi a autoridade com que o missionário levantou a voz para advertir Maria Mutema, que algo sobrenatural ocorreu na igreja, na vida daquelas pessoas que ali estavam. Todos começaram a se arrepender de seus próprios pecados e com choros e súplicas manifestaram uma atitude de arrependimento. Parece que todos, naquele momento, levaram um choque coletivo e decidiram se consertar com Deus.

Faremos neste momento da nossa escrita uma pequena pausa, para notarmos nessa cena criada por Rosa, a incrível semelhança

(poderíamos chamar de intertextualidade²) com algo que aconteceu durante uma das reuniões de avivamento espiritual comandadas pelo avivalista Jônatas Edwards (1703 – 1758). No dia 8 de julho de 1741 em Enfield, Conecticut, nos Estados Unidos, o missionário Edwards pregou um sermão intitulado: “Pecadores nas mãos de um Deus irado”. Enquanto ele pregava, a plateia que o escutava começou a chorar em alta voz, declarando seu arrependimento e clamando por salvação desesperadamente. Muitos se agarravam às colunas da igreja, como se estivessem sentindo ser engolidos pelo inferno (Boyer, 2002, p. 39-45). O que Jõe Bexiguento nos conta é que:

Isso o missionário comandou: e os que estavam dentro da igreja sentiram o rojo dos exércitos de Deus, que laboram em fundura e sumidade. Horror deu. Mulheres soltaram gritos, e meninos, outras despencavam no chão, ninguém ficou sem se ajoelhar. Muitos, muitos, daquela gente, choravam (Rosa, 2006, p. 225).

Poderíamos imaginar que, dentre as leituras de Guimarães Rosa, pudesse estar livros e textos religiosos, além da Bíblia. Sabemos que existem estudos literários que se encarregam de investigar o que Guimarães Rosa lia e estudava. Não é nosso objetivo nos aprofundar nessa direção, apenas gostaríamos de realizar essa observação tamanha a igualdade da cena descrita por Jõe, com o relato do avivalista norte-americano. Voltemos para a análise da história narrada por Bexiguento.

Maria Mutema é atravessada pela linha de fuga de um arrependimento fora da expectativa litúrgica: em vez de confessar seus pecados apenas no escondido do confessionário, decide admitir seus erros publicamente. O que será que a comunidade pensaria dela? Passaria de mulher-viúva-reclusa a vilã de toda aquela história, caso dissesse toda a verdade. Está diante dela uma possibilidade de vida. Ela tem uma escolha a fazer. E eis o que ela faz: confessou diante de todos os presentes na missa que matara o marido, afirmando que fizera isso porque gostava do padre “em fogos amores” (Rosa,

2 “conceito depurado dos estudos de Júlia Kristeva, entendido como a presença efetiva de um texto em outro texto. Estudar a intertextualidade é analisar os elementos que se realizam dentro do texto” (Guimarães, 2012, p. 56).

2006, p. 226). Confessou também que passou a declarar sua paixão lasciva (e mentirosa) ao padre, durante suas confissões, de três em três dias. Sabemos que padre Ponte “de desgosto adoeceu, e morreu em desespero calado” (Rosa, 2006, p. 226) em decorrência do peso dessas declarações de Maria Mutema. Ele não sabia que era mentira. Apenas ela sabia de toda a verdade. E por que ela fez tudo o que fez? As duas mortes causadas por Maria Mutema não foram motivadas por nenhuma razão específica. Do marido não trazia rancor; do padre Ponte muito menos. Mas qual seria o motivo disso tudo? Uma provável resposta seria: não havia motivo.

Maria Mutema, depois de um tempo, foi presa e muitos diziam que ela estava se tornando santa. Isso mesmo, de assassina a santa. Mas algo aconteceu naquela pequena vila em decorrência desses assassinatos realizados e confessados por Maria. Antes de ser presa, as pessoas vinham até ela para perdoá-la e para rezarem juntamente com ela. Até a Maria do padre, esposa de Padre Ponte, e seus filhos vieram para dar a Maria Mutema o perdão. E a narrativa diz que “tantos surtos produziam bem-estar e edificação” (Rosa, 2006, p. 227).

Vemos aqui, a dinâmica de um mal em ação, os assassinatos cometidos por Maria, que após um tempo traz um bem, ou seja, esse bem-estar na vila de que nos fala Jõe. É óbvio que ninguém, na pequena vila da Maria Mutema, gostaria que tudo isso tivesse acontecido. Afinal de contas, o marido dela, aparentemente, era uma boa pessoa; e a respeito do padre Ponte a narrativa deixa bem claro que era muito benquisto por todos. Esse mal não era necessário. Mas por que será Riobaldo foi contar toda essa história, que ouviu de Jõe Bexiguento, ao seu interlocutor, após todos esses anos que se passaram?

Duas prováveis hipóteses: a primeira é a de que ele entende, com o passar do tempo de sua vida, que o bem e o mal se misturam e obram, muitas vezes, em conjunto – um espera o outro trabalhar, para que depois venha a realizar a sua obra também. Há uma espécie de territorialização, desterritorialização e reterritorialização nas ações da vida e muitas vezes esses movimentos vêm influenciados

pela ação do bem e do mal.

Podemos pensar na possibilidade de ser difícil, ou quase impossível, viver uma vida sempre dedicada ao mal ou sempre dedicada ao bem. O que queremos afirmar é que, em algum momento da caminhada, aquele que tem a tendência para o mal fará o bem; e que aquele que tem a tendência de fazer o bem obrará o mal. O apóstolo dos gentios, São Paulo, na epístola aos Romanos no capítulo 3, versículos 10 e 12 afirma que “[...] não há um justo, nem um sequer... não há quem faça o bem, não há nem um só” (Bíblia, 2003).

Talvez uma pessoa mais moralista condenasse esse tipo de discurso, não há problema, mas a verdade é que erramos. Até mesmo esse moralista, em determinado momento de sua caminhada, a despeito de todo o zelo por fazer sempre o bem a todos, fará o mal a alguém, ou a si próprio. E citando, ainda, o apóstolo dos gentios, em sua primeira epístola aos Coríntios no versículo 12 do capítulo 10 “Aquele, pois, que pensa estar em pé, cuida para que não caia” (Bíblia, 2003).

Uma provável verdade é que estamos propensos a realizar obras más, mesmo sabendo, racionalmente, que é melhor fazer o bem. Estamos muitas vezes nos culpando por nossos erros e pedindo perdão aos outros (e a Deus) por nossas faltas, tentando evitar um castigo maior em decorrência de nossas falhas. Podemos imaginar que Riobaldo esteja contando essa história para nós, antecipando as culpas de seus assassinatos, sem motivos nenhuns, e se houve motivos eram justificáveis; mas podemos também perceber que um provável motivo desse relato repouse no seu forte desejo de se sentir perdoado. Temos a forte tendência de acreditar que ele já superou esses pesos que trazia em suas costas, pois ele diz assim: “[...] eu queria ter remorso; por isso, não tenho” (Rosa, 2006, p. 309).

A segunda hipótese que podemos levantar a respeito do motivo pelo qual Riobaldo lança mão da história de Maria Mutema é a de tentar fazer que ela funcione como uma epígrafe de sua vida criminosa. Ou seja, ele, Riobaldo, uma pessoa normal, que entra para a jagunçagem, mata pessoas “inocentes” e no final torna-se desculpável, afinal fez

o que tinha que fazer e isso através dos caminhos e propósitos do destino. Talvez, ao ouvirmos o fim do relato de Jõe Bexiguento, através da boca de Riobaldo, podemos imaginar que este aspire também à santificação, tal qual Maria Mutema.

Desta forma, apresentando a trajetória da personagem Maria Mutema e relacionando com as linhas de segmentaridade de Deleuze & Guattari (1996), analisamos como a complexidade das decisões da existência humana são destacadas na narrativa de *Grande sertão: veredas* (2006).

4. CONCLUSÃO

A análise da personagem Maria Mutema de Guimarães Rosa e dos conceitos filosóficos de Deleuze & Guattari (1996) revela uma profunda reflexão sobre a complexidade da condição humana e as forças que a moldam.

A dinâmica das linhas de segmentaridade – linha dura, linha molecular e linha de fuga – oferece uma lente através da qual podemos examinar as interações entre estrutura e devir, entre determinação e liberdade, tanto na ficção quanto na realidade.

Somos confrontados com uma personagem imersa em contextos sociais e existenciais complexos, onde as linhas de segmentaridade atuam de maneira sutil, influenciando suas escolhas e transformando suas vidas. Essa personagem nos traz a uma reflexão sobre a natureza fluida da identidade e a constante negociação entre conformidade e resistência.

A filosofia de Deleuze & Guattari amplia essa reflexão ao oferecer uma teoria que transcende os limites da narrativa literária, explorando as dinâmicas da subjetividade em um contexto mais amplo. Os conceitos de linha dura, linha molecular e linha de fuga nos permitem compreender melhor como as forças sociais, culturais e individuais interagem e se entrelaçam para moldar as experiências humanas.

Ao analisarmos as confluências entre a literatura de Guimarães

Rosa com a filosofia de Deleuze & Guattari, este artigo buscou apresentar uma visão abrangente e multifacetada da condição humana, destacando a importância de considerar tanto a rigidez das estruturas quanto a fluidez dos fluxos que as desafiam.

Desta forma, essa abordagem interdisciplinar enriquece nossa compreensão das forças que influenciam nossas vidas e nos convida a questionar e reimaginar as formas pelas quais habitamos o mundo. Portanto, esta pesquisa ressalta a relevância da colaboração entre literatura e filosofia na exploração das questões fundamentais da existência humana, oferecendo insights valiosos que transcendem as fronteiras disciplinares e nos convidam a mergulhar mais fundo na complexidade do ser humano.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abdala Junior, B. (1995). *Introdução à análise da narrativa*. Scipione.

Bíblia. (2003). *Bíblia Sagrada*. Editora Vida.

Boyer, O. (2002). *Heróis da Fé* (5.^a ed.). CPAD.

Deleuze, G., & Guattari, F. (1996). *Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia*. Editora 34.

Guimarães, D. A. D. (2012). *Histórias em quadrinhos & cinema: adaptações de Alan Moore e Frank Miller*. Editora UTP.

Rosa, J. G. (2006). *Grande sertão: veredas*. Nova Fronteira.

Spinoza, B. de. (2013). *Ética* (2.^a ed.). Autêntica.

ANÁLISE DO JORNALISMO LITERÁRIO E JORNALISMO INVESTIGATIVO A PARTIR DO LIVRO “COVA 312” DE DANIELA ARBEX

Ingrid Farias Fechine

UEPB - Universidade Estadual da Paraíba

Elissandra da Silva Souza

UEPB - Universidade Estadual da Paraíba

Resumo: O artigo analisa as características do jornalismo literário e investigativo na obra *Cova 312*, da escritora e jornalista Daniela Arbex, destacando como essas modalidades se complementam para criar uma forma mais humanizada de narrar histórias. O jornalismo investigativo é apontado como uma abordagem que valoriza a apuração minuciosa e a comprovação dos fatos por meio da investigação rigorosa, enquanto o jornalismo literário utiliza uma narrativa envolvente para aproximar o leitor da situação retratada. O livro *Cova 312* se destaca por unir essas duas abordagens ao relatar a história de Milton Soares de Castro e de outros presos políticos durante os vinte e um anos da ditadura militar no Brasil. Arbex emprega técnicas investigativas para revelar a verdade sobre esse período histórico e autoritário, mantendo um compromisso ético com o jornalismo e evitando o sensacionalismo tão presente na mídia contemporânea. Ressalta-se a importância de uma apuração detalhada e de uma narrativa humanizada, que proporcionem ao público uma compreensão mais profunda dos fatos.

Palavras-chave: Jornalismo literário; Jornalismo investigativo; Daniela Arbex; Livro-reportagem.

Abstract: The article analyzes the characteristics of literary and investigative journalism in *Cova 312*, by writer and journalist Daniela Arbex, highlighting how these approaches complement each other to create a more humanized way of telling stories. Investigative journalism is presented as a method that values thorough fact-checking and rigorous investigation, while literary journalism employs an engaging narrative to connect readers to the events described. *Cova 312* stands out in this analysis for blending these two approaches to tell the story of Milton Soares de Castro and other political prisoners during Brazil's twenty one years military dictatorship. Arbex applies investigative techniques to uncover the truth about this historical and authoritarian period, maintaining an ethical commitment to journalism and avoiding the sensationalism prevalent in today's media. The article emphasizes the importance of detailed investigation and a humanized narrative that provide the public with a deeper understanding of the facts.

Keywords: Literary journalism; Investigative journalism; Daniela Arbex; Book-report.

1 INTRODUÇÃO

O jornalismo, em geral, sofreu grandes mudanças nas últimas décadas com o avanço da tecnologia. Nesse cenário, os meios de comunicação estão, cada vez mais, migrando para a internet. No entanto, o jornalismo tradicional ainda está presente na nossa sociedade de forma que continua entretendo e informando as pessoas. Uma das formas de propagar a informação no meio jornalístico é com o livro-reportagem. Autores como Chico Felitti, Eliane Brum, Caco Barcelos e Daniela Arbex exercem essa vertente do jornalismo em que relatam casos de grande impacto ou rotineiros ocorridos no Brasil, com um olhar mais aprofundado sobre a causa, não se restringindo apenas ao jornalismo literário.

O jornalismo tem a função pública de informar a população acerca de fatos importantes da sociedade e de relevância para o cidadão. Por essa razão, o exercício do jornalismo deve ser praticado de forma ética. O jornalismo enquanto profissão vem sendo, gradualmente, descredibilizado e sua influência social cada vez menor. Isso se deve pela forma como as notícias estão sendo produzidas e reproduzidas constantemente, em portais de notícias e nas mídias sociais, os quais priorizam a rapidez em postar o conteúdo, ao invés de apurar com mais critério os fatos. Segundo Lucas (2002, p.8), “diante do intenso fluxo informativo, nos deparamos com uma linguagem rasteira e sem detalhamentos, colocando à prova fundamentos jornalísticos e a necessidade crescente da busca pela informação por parte do internauta, isto é, do leitor.”

O jornalista tem um papel de influência na sociedade, principalmente nesta era midiática, em que as redes sociais se tornaram umas das principais fontes de informação. Segundo Roscoe (2024), 43% das pessoas preferem se informar a partir das mídias sociais por conta da sua agilidade na leitura e brevidade do texto noticioso.

Nesse contexto, temos o jornalismo investigativo como uma alternativa para informar de forma clara e ética, fugindo do que

hoje é considerado “padrão de notícia”. Como definido por Medina (1982), o jornalismo investigativo tem como particularidade trazer fatos e provas sobre o que é noticiado com uma apuração longa, que quando associado ao jornalismo literário, um gênero que vem ganhando sucessivamente espaço no cenário noticioso, promove uma nova experiência ao leitor, fazendo-o enxergar a notícia de maneira mais aprofundada. Ao juntar os dois gêneros jornalísticos, literário e investigativo, compreende-se que o trabalho do jornalista é muito mais que informar, é saber informar.

O livro da jornalista e escritora Daniela Arbex, *Cova 312: A longa jornada de uma repórter para descobrir o destino de um guerrilheiro, derrubar uma farsa e mudar um capítulo da história do Brasil*, teve sua primeira edição lançada em maio de 2015, pela editora Geração Editorial. “Cova 312” é um exemplo de livro-reportagem que promove conhecimento sobre a época da ditadura militar que ocorreu entre 1964 e 1985, relatando a vida dos presos políticos, em especial a de Milton Soares de Castro. A autora também retrata em seu livro o seu processo de escrita durante a construção da obra.

Daniela Arbex é reconhecida nacionalmente, tanto pelo seu trabalho realizado na Tribuna de Minas quanto pelos seus livros, os quais receberam vários prêmios, incluindo um Prêmio Jabuti de Reportagem e Documentário, pelo livro-reportagem “Cova 312”. A obra se utiliza de técnicas do jornalismo literário e investigativo, abordando os fatos de forma mais humanizada, se mantendo fiel aos dados e sem utilizar do sensacionalismo.

Partindo da hipótese de que a narrativa literária em conjunto com o jornalismo investigativo promovem uma maior humanização do jornalismo, o presente artigo tem como objetivo apresentar os conceitos sobre os gêneros investigativo e literário com base no trabalho de Daniela Arbex. Assim, busca-se apresentar os aspectos desses métodos jornalísticos presentes na obra “Cova 312”.

2 JORNALISMO LITERÁRIO: UMA NOVA FORMA DE SE FAZER JORNALISMO

O jornalismo literário proporciona uma nova visão para o cenário noticioso brasileiro, em que estamos inseridos. Seu lado humanizado e texto coeso tem como característica fazer o leitor adentrar ao cenário descrito e ter uma nova visão da notícia. Em conjunto com o jornalismo investigativo, produz um conteúdo com detalhes, informações e descrições que podem passar despercebidos ao profissional pela falta de tempo, como descreve Cremilda Medina:

De certa forma a ação coletiva da grande reportagem ganha sedução quando quem a protagoniza são pessoas comuns que vivem a luta do cotidiano. Descobrir essa trama dos que não têm voz, reconstruir o diário de bordo da viagem da esperança, recriar os falares, a oratura dos que passam ao largo dos holofotes da mídia convencional [...] Contar uma boa história humana, afinal, é o segredo da reportagem. (Medina, 1999, p.28)

Nesse aspecto, o jornalismo literário dá protagonismo a quem normalmente não tem voz e que é esquecido pela grande mídia. A participação do gênero literário nas notícias, foca em personagens não tão óbvios, mas que possuem uma história de vida, produzindo um material com informações e que gera identificação com os leitores.

Felipe Pena (2006, p.21) define o jornalismo literário como uma “linguagem musical de transformação expressiva e informacional”. Segundo o autor, o gênero permite um espaço para expressar melhor a opinião do repórter, ao acrescentar suas palavras e opiniões acerca do tema, apresentando o assunto do qual foi apurado, dando-lhe licença poética para descrever o acontecido de maneira detalhada e compreensível para quem é leigo.

Muitos teóricos tentam achar uma definição para o gênero e tentam encaixá-lo em algum outro aspecto, mas é inegável o

crescimento da adoção do estilo literário nas redações de jornais. Um exemplo disso, foi a cobertura da queda do avião da VoePass no programa Fantástico, produzida pelo portal G1 da Rede Globo, que utilizou da abordagem como maneira de conectar os espectadores ao acontecimento, por meio de entrevistas e e uma edição focada nas pessoas, não no ocorrido, uma das principais características do jornalismo literário.

A jornalista Eliane Brum é outra profissional que vem adquirindo destaque por sua escrita literária, evidenciando o personagem e sua história. No seu livro, “A vida que ninguém vê” (BRUM, 2006), a autora traz histórias de não celebridades, de pessoas consideradas invisíveis perante a sociedade, como a vida de um senhor que trabalha em um aeroporto mas nunca viajou de avião. O jornalismo literário valoriza muito as histórias que aos olhos de outras pessoas não se encaixam nos critérios de noticiabilidade, mas que aos olhos do jornalista especializado no gênero literário, que olha o ser humano acima da notícia, se tornam relevantes.

Um livro pode levar o leitor a uma experiência diferenciada acerca da sua submersão na história. O Jornalismo literário faz com esse tipo de comunicação venha ganhando destaque, permitindo matérias mais próximas ao público leitor. Sobre essa reflexão, Andriele Cruz ressalta:

A descrição dos sentimentos humanos aproxima leitor e personagem, permitindo um sentimento de identificação. O detalhamento de seus sentimentos, pensamentos e como percebem a vida também propicia uma leitura mais vasta de cada personagem. Essa descrição também faz parte de um processo de humanização do relato. (Cruz, 2021. p. 33)

O jornalismo humanizado é uma das principais marcas do gênero literário, dando vida aos personagens que fazem parte da história. Ao se criar um livro-reportagem, é necessário levar os sentimentos e pensamentos que aquela pessoa teve em consideração, é dar voz a quem foi silenciado, como é o caso do livro “Cova 312”, que tem como personagem principal o guerrilheiro, Milton Soares.

Normalmente, nos deparamos com os nomes das vítimas de alguma tragédia e lamentamos o ocorrido, mas ignoramos a história dessas pessoas a partir da próxima notícia. O jornalismo literário é uma forma de contar sobre essas vidas, cobrindo a infância e a adolescência, as dores e os amores vividos e toda a sua trajetória é descrita no livro. Não é apenas a tragédia que ele quer contar, mas a história. O jornalismo literário quer falar sobre a pessoa, com nome e sobrenome, com família e talvez com filhos, não apenas sobre a vítima.

Separar o ficcional da realidade é uma das barreiras enfrentadas pelo jornalismo literário na contemporaneidade. A linguagem mais sensível pode fazer parecer que a história não está sendo contada da forma como aconteceu. Esse gênero jornalístico enfrenta o olhar duvidoso de parte da população que o descredibiliza por acreditar que não passa objetividade nas informações. Essa visão, mesmo que ainda presente na sociedade vem sendo modificada com o passar dos anos, atingindo um público fiel.

Por conta de suas peculiaridades, como a humanização e pesquisa aprofundada, a periodicidade é algo que dificilmente será encontrada em trabalhos de livro-reportagem. Mesmo assim, seus trabalhos perpetuam durante décadas e até mesmo séculos, como o clássico de Euclides da Cunha, *Os Sertões*, de 1902 (2003), considerado o primeiro livro-reportagem brasileiro.

Para entender melhor o jornalismo literário, Pena (2006) criou o conceito intitulado “Estrela de Sete Pontas”. Esse conceito discorre sobre a maneira como o gênero foge do *lead*, técnica utilizada no jornalismo tradicional, que contém as principais informações ainda no primeiro parágrafo, ampliando a forma do leitor ser introduzido na informação.

A *primeira ponta* se refere ao não ignorar as técnicas jornalísticas, mas sim desenvolvê-las de outras formas, mantendo os princípios de apuração, ética e comprometimento com a verdade. A *segunda ponta* trata-se de não ficar preso ao *deadline*, ou seja, não se deter a um

horário específico e nem priorizar as chamadas “notícias quentes”. A *terceira ponta* dialoga com o segundo, sugerindo ampliar a visão sobre o assunto, redirecionando-as e comparando-as com outros fatos, compreendendo a situação com outro olhar (Pena, 2006).

Já a *quarta ponta*, o autor ressaltava a questão da cidadania e como o trabalho jornalístico pode contribuir para a sociedade na formação de opiniões. A *quinta ponta* pede para o jornalismo literário romper com o *lead*, pois, esse formato tende a prender o jornalista, o que o faz não explorar os vários lados que a história pode ter. A *sexta ponta* se refere ao ato de evitar as fontes primárias, como governadores e ministros, e se voltar para os cidadãos anônimos, as pessoas comuns que apresentam uma nova perspectiva sobre os assuntos. A *sétima ponta* fala sobre a “perenidade”, abordando assuntos que fujam do comum, com uma história que irá causar sua marca e fazer seu trabalho percorrer por gerações futuras (Pena, 2006).

O jornalismo literário é uma forma de humanizar o jornalismo e transformar estatísticas em pessoas, relatando suas histórias e tornando-as eternas entre as páginas. Esse modelo de se produzir reportagens vem conquistando cada vez mais admiradores e tornando acessível um conhecimento que se limitaria apenas ao personagem.

3. JORNALISMO INVESTIGATIVO: O PRINCÍPIO DO JORNALISMO

O jornalismo investigativo é uma técnica em que não se tem uma data definida, mas que fundamenta a prática do jornalismo em si: a investigação. Segundo MELO (2024), crê-se que esse formato ganhou mais destaque no período pós-guerra, por volta de 1955, mas antes mesmo deste período já se encontrava material de cunho investigativo, sendo um dos pioneiros desse estilo o inglês W. T. Stead, do periódico inglês ‘*The Pall Mall Gazette*’.

Segundo o especialista Leandro Fortes (2005), esse modelo também já se encontrava no cenário brasileiro, com representantes nos jornais “Correio da Manhã”, “Cruzeiro” e “Estado de São Paulo”. Eles apresentavam características do jornalismo investigativo, porém, ganharam força no período militar e pós militar. Após a redemocratização, os jornalistas utilizaram do método como modo de fuga do noticiário oficial e em buscar notícias escondidas, como ele próprio cita no livro *Jornalismo Investigativo*.

Segundo Guzzo e Teixeira (2011), cada notícia, por menor que seja, quando divulgada na imprensa pode ganhar grandes proporções e o jornalista utiliza desse engajamento para discussão após a denúncia feita. A partir daí, se inicia um processo lento e detalhado sobre todas as possíveis variantes que o caso possa assumir com o público.

Para isso, muitas vezes, alguns métodos não tão éticos podem ser utilizados, o que faz questionar a confiabilidade que o jornalismo investigativo prega em suas reportagens. O uso de câmeras escondidas e até mesmo assumir outra identidade são alguns dos recursos que os jornalistas investigativos, por vezes, utilizam para descobrir uma história. Fortes (2005) trata sobre esse tema em seu livro, *Jornalismo Investigativo*, no qual fala sobre a dualidade utilizada nesse meio:

A utilização de câmeras e gravadores escondidos suscita toda sorte de debate entre estudiosos da mídia, o público e os agentes da Justiça. Desse debate constante retiram-se mais dúvidas do que respostas, normalmente porque partem de uma avaliação do resultado, e não da ação em si. A tentação de se descobrir a verdade, ou dela se apropriar como trunfo, pode levar as redações a optarem por todo tipo de meio investigativo, legal ou não, graças à velha máxima de que os fins justificam o meio. (Fortes, 2005. p, 17)

O autor e jornalista Felipe Pena (2005) também reflete sobre esse fato em seu livro *Teoria do Jornalismo*, com uma visão que questiona até onde vai essa busca por informações e se vale a pena ir contra a ética profissional para obtê-las. Ele acredita que, muitas vezes, o

jornalista investigativo assume o papel de polícia, quebrando regras que vão contra o código de ética da profissão, como a falsidade ideológica. Esse se torna um dos fatores que pode enfraquecer e descredibilizar o modelo investigativo. Segundo Pena (2005, p.203):

O jornalismo investigativo, da maneira como vem sendo exercido, conseguirá , além de causar danos irreparáveis aos indivíduos, frustrar toda uma persecução penais, papel do Poder Judiciário, atingido a injustiça ao invés da justiça e amedrontando cada vez mais a sociedade, deixando de lado o interesse público de manter o bem-estar social e a paz pública. (Pena, 2005. p.203)

Essa discussão é importante para saber até que ponto o jornalismo investigativo é capaz de ir. No entanto, vale destacar a relevância que o jornalismo investigativo oferece para o jornalismo brasileiro, principalmente em questões de agentes públicos, que temem serem alvos desse tipo de jornalismo, pois, a repercussão tende a afundar ou salvar uma reputação, levando-se em conta o assunto divulgado.

A pós-publicação também é algo que deve ser mencionado. Leandro Fortes (2005) fala que a atividade jornalística investigativa ganha uma credibilidade que poucas instituições têm, caso a repercussão da reportagem produzida seja de forma positiva, o que garante status para o jornalista, e seu nome conquista relevância e destaque nacional.

Mas esse fato não tira a relevância que o jornalismo investigativo tem em nossa sociedade. No Brasil, existe uma associação denominada a esse grupo seletivo, a ABRAJI (Associação Brasileira de Jornalismo Investigativo), que tem parceria com o Governo Federal e tem como missão: “o aprimoramento profissional dos jornalistas e a difusão dos conceitos e técnicas da reportagem investigativa.” (Abraji, 2024, s/p). Lá estão disponíveis documentos e ferramentas de busca que podem ajudar outros jornalistas em suas reportagens e a denunciar casos que considerem relevantes.

A ABRAJI, junto ao Governo Federal, defende e permite maior liberdade para a prática do trabalho, oferecendo cursos e

formando profissionais cada vez mais capacitados e especializados para produzir um jornalismo investigativo pautado na verdade e na busca por informações.

O jornalismo investigativo é mais uma forma de se construir a notícia e que igual a qualquer outro gênero, deve ser feito com responsabilidade e cuidado, pois, uma palavra distorcida pode inocentar ou acusar um indivíduo. A importância do investigativo vem justamente para que erros assim não aconteçam. O trabalho se torna recompensado ao final da produção, ao perceber que se construiu uma história em que houve a escuta de todos os lados sendo tudo documentado para se evidenciar a verdade dos fatos.

4 O HIBRIDISMO ENTRE O JORNALISMO LITERÁRIO E JORNALISMO INVESTIGATIVO

O jornalismo é uma ferramenta de informação que possui diversas formas de comunicar dentro dos seus gêneros especializados. Todos esses gêneros tem sua linguagem e modo de produção e apuração também diferenciados. Partindo deste ponto, se evidencia dois gêneros jornalísticos: o literário e o investigativo.

Ao juntar os dois gêneros, consegue-se enxergar a informação de uma maneira diferente, com um outro olhar. Nos dias atuais, o jornalismo tende a ser mais comercial como cita Kovach e Rosenstiel (2004), que falam sobre o jornalismo elitizado, que distância o jornalismo da sua principal função, a de informar a sociedade, não revelando o mundo real que a população vive. Ao cobrir fatos importantes e que necessitam uma sensibilidade ao abordar o tema, o jornalismo em sua maioria prioriza outros fatores que não as pessoas. O livro-reportagem é uma opção para mudar esse cenário e agradar aqueles que buscam a informação com um novo formato e interesse maior pelo lado humano da notícia.

Quando associado ao gênero investigativo, a notícia é consumida com uma apuração superior ao que é visto no noticiário diário. A apuração é feita após um tempo de pesquisa, com dados adquiridos com muito trabalho, apoiado por uma escrita clara e literária, o que torna uma melhor compreensão e uma leitura mais agradável.

De acordo com o jornalista Edvaldo Pereira Lima (1998), esse estilo de reproduzir a notícia foi se delineando com o passar dos anos, ao notar um cenário noticioso carente do aprofundamento que abordasse todas os lados da história. Segundo o autor:

O jornalismo desenvolveu, ao longo do tempo, uma forma de mensagem mais rica, cujo teor procura redimensionar a realidade sob um horizonte de perspectivas onde não raro existem várias dimensões dessa mesma realidade. Essa forma é a reportagem, que nos casos mais felizes oferece, em torno do núcleo frio que marca a face árida de um acontecimento, todo um contexto embelezado pela dimensão humana, pela tradução viva do ambiente onde ocorrem os fatos, pela explicação de suas causas, pela indicação dos rumos que poderá tomar. (Lima, 1998, p.10).

Em sua tese, ele explica que existem várias formas de noticiar uma mesma realidade, de haver mais de uma versão para um mesmo fato e que a informação não necessariamente precisa ser da forma que estamos habituados a ver, sem nenhum tato com o leitor/telespectador.

De acordo com Borges (2013, p. 309) “O jornalismo literário traz traços que questionam a concepção entre realidade e ficção. O híbrido entre os dois gêneros, busca um ‘interdiscurso’ que contenha elementos provenientes de ambos, mas que sintetize para a autonomia como um terceiro gênero”. Essa autonomia permite um aspecto humano da notícia, que analisa a situação sob vários pontos de vista, com um olhar atento ao outro e a veracidade dos fatos, como em “Cova 312” ao retratar o período da ditadura militar.

5 DANIELA ARBEX E SUAS OBRAS

Daniela Arbex nasceu na cidade de Juiz de Fora, em Minas Gerais e tem em seu currículo mais de 20 prêmios nacionais e internacionais, entre eles o prêmio Jabuti pelo Livro-Reportagem “Cova 312” em 2016. Além deste trabalho, deve ser citado “Holocausto Brasileiro” (2013), livro que tornou seu nome nacionalmente e até mesmo internacionalmente reconhecido, com mais de 300 mil exemplares vendidos no Brasil e em Portugal.

Graduada pela Universidade Federal de Juiz Fora, mostrou interesse desde cedo pelo gênero investigativo, mostrando seu talento ainda na faculdade onde já participava de atividades relacionadas à profissão. Trabalhou por mais de 23 anos como repórter especial pelo Jornal Tribuna de Minas, por onde teve oportunidade de ter contato com o assunto que futuramente daria origem ao “Cova 312” (Arbex, 2019). Atualmente, trabalha exclusivamente com livros-reportagens, adicionando mais um título à sua lista de trabalhos.

Autora dos livros *Holocausto Brasileiro* (2013), *Cova 312* (2015), *Todo Dia a Mesma Noite* (2018), *Os dois mundos de Isabel* (2020), *Arrastados* (2022) e seu mais novo trabalho, *Longe do Ninho* (2024). Essas obras buscam trazer em suas produções um lado não contado da história, com riqueza de detalhes e testemunhos que agregam um valor sentimental aos livros (Intríseca, 2024).

Seus trabalhos trazem uma carga literária adquirida dos seus anos como repórter especial, ressaltando a apuração dos fatos, com imagens, depoimentos e ligações dos personagens na atualidade. Nesse sentido, histórias que poderiam passar despercebidas para alguns, adquirem um novo aspecto, ao serem olhadas com mais atenção por um profissional do jornalismo investigativo.

Além do seu destaque no cenário jornalístico e na literatura, Daniela Arbex, também, obteve espaço no audiovisual, tendo suas obras *Holocausto Brasileiro* e *Todo Dia a Mesma Noite*, transformadas

em documentário e série, respectivamente. As produções foram realizadas pelo streaming Netflix e tiveram críticas positivas e grande repercussão no cenário nacional.

6 ANÁLISE SOBRE O LIVRO “COVA 312”

A obra de Daniela Arbex tem como panorama o período que marcou a sociedade brasileira, a época da ditadura militar que controlou o Brasil de 1964 a 1985, tendo seu ápice em 1968, quando foi culminado o AI-5 (Ato Institucional Número Cinco). “Cova 312” é um livro-reportagem que aborda a história de Milton Soares da Costa, guerrilheiro preso no Presídio de Linhares, Minas Gerais, área onde vai se desenrolar sua história e de outros prisioneiros que viveram o terror daqueles anos. A autora conta de forma sensível, porém realista, a vida dos prisioneiros e a trajetória de Milton até sua morte, que teve como seu destino final a cova 312, local no qual foi enterado e que dá origem ao nome do livro.

O livro se inicia com o prefácio do jornalista Laurentino Gomes, que ganhou por seis vezes o prêmio Jabuti. Ele destaca o talento de Daniela e sua sensibilidade ao tratar do assunto que marcou o Brasil, em um mundo em que o jornalismo, em suas palavras, “é movido a entretenimento, mensagens em áudio e imagens, o que faria com que os leitores bons desaparecessem, sendo a autora alguém que desmistifica essa teoria ao produzir um livro que consegue prender o leitor e que logra produzir um jornalismo de qualidade”. (Gomes *in* Arbex, 2019. p.13)

No decorrer do livro é retratado o processo de apuração em torno da produção da reportagem especial para o jornal em que Daniela trabalhava na época. Essa produção lhe inspirou o livro-reportagem “Cova 312”. O interesse pelo assunto sempre foi um fator instigante para a jornalista, que ao se deparar com a manchete sobre a indenização às vítimas, relata no livro ter ficado atraída pela notícia sobre esse período da história brasileira (Arbex, 2016).

Partindo dessa ideia, pode-se ver elementos na obra, tanto do jornalismo investigativo quanto literário, fugindo do jornalismo “focado na elite” citado por Kovach e Rosenstiel (2004). Nesse sentido, a obra de Arbex se aproxima da realidade da época, relatando os fatos com sensibilidade e responsabilidade.

Um fato interessante durante a leitura do livro é a descrição que Daniela faz do processo, descrevendo seus sentimentos e receios ao adentrar ao Presídio Lacerda. Ela detalha o local em que estavam os prisioneiros, a hora de sua entrada e o que os guardas disseram a ela e a sua equipe. Tudo isso permite uma leitura imersiva na história, ela relata a infância e a vida de Milton Soares, tornando-o mais que, apenas, uma vítima da época. Milton Soares é destaque como uma pessoa que tem história, família e esperança por um país mais livre e democrático.

Segundo Cruz (2021, p.31), esse cuidado em compartilhar não apenas fatos, mas também impressões, sentimentos e reações de quem escreve a obra, permite que o material produzido gere mais identificação com os personagens.

As entrevistas com a família de Milton foram fundamentais para entender quem era ele, seu percurso até ser preso e o que aconteceu no presídio. A autora aborda, ainda, como a sua família lidou com todo o ocorrido. A escritora descreve a vida de Milton desde a sua jornada no grupo de Caparaó, sua fuga para o Uruguai, sua prisão e vivência na cela 30, que dá nome ao primeiro capítulo do livro: “A cela 30”. Todos esses fatos nos remontam ao conceito de Medina (1999) sobre o jornalismo literário, o qual ela relaciona como uma forma de trabalho que coloca destaque sobre pessoas que geralmente não seriam assunto e, devido a isso, tem suas histórias e vivências esquecidas na mídia e na sociedade.

Daniela ao montar o livro, conta com as vozes de outras vítimas que deixaram de ser apenas números e passaram a serem pessoas, essas que sofreram com a opressão que o regime militar instaurou no

país. Na parte dois do livro, ela dá enfoque em outros casos além do de Milton, como o dos estudantes universitários, Rogério e Antônio, respectivamente, de 19 e 20 anos, que sonhavam apenas com um país livre. Eles foram presos no auge da ditadura, em 1969, por associação a um grupo revolucionário.

A autora descreve que Rogério quando preso, foi duramente espancado e humilhado, sendo obrigado a se despir e a sofrer golpes, além de receber carga elétrica por todo o corpo. As palavras expressas no seu reencontro com seu pai, Manoel, faz o leitor sentir toda a tristeza e a saudade que os dois sentiram um do outro. Nesse contexto, mostra-se um jornalismo literário que como citado por Felipe Pena (2006), usa a linguagem expressiva e informacional.

No nono capítulo, intitulado “Cobaias Humanas”, Arbex narra a história de um grupo que foi preso durante um tiroteio que tirou a vida de dois militares. Ela, durante a escrita, utiliza de fotografias e travessões para retratar as falas das vítimas, com fidelidade inclusive no sotaque, utilizando da língua portuguesa para dar os efeitos sonoros, um exemplo disso esta presente no seguinte trecho:

“ — Abre a mão aí;

Pá!;

O ex-policia! militar teve a palma da sua mão ferida pela palmatória.

Pá!;

— O que é isso, tenente? Ô sargento, não faz isso comigo não — implorava o homem que mais tarde viu sua unha cair.”(Arbex, 2019, p. 133).

Daniela Arbex, durante todo o livro, traz imagens de documentos oficiais que enriquecem o livro-reportagem. No final deste mesmo capítulo, ela mostra o “Documento de Linhares”, como ficou conhecido, em que os presos denunciaram as torturas sofridas dentro do presídio, contendo a assinatura de todos eles. Como essa carta chegou ao público, ninguém até os dias atuais tem conhecimento, mas é inegável que o uso do jornalismo investigativo possibilitou o acesso ao documento.

Durante essa parte do livro, ela explora o seu lado literário, causando emoção aos leitores sobre a união dos presos políticos. A força da música ajudava todos eles, tanto da ala masculina quanto feminina, a superar aquela dor e inclusive a se comunicarem. Em um trecho específico do livro, ela descreve que a música era utilizada para tranquilizar uma mãe que estava presa na ala feminina e não tinha contato com seus filhos.

Naquela noite, os presos políticos cantaram para homenageá-la. E a galeria feminina respondeu com música, como fazia em todos os fins de tarde. Era assim que homens e mulheres se comunicavam em Linhares. Nem os guardas da penitenciária ousavam interromper o momento mais bonito na cadeia. No livro *Companheira Carmela*, o militante Maurício Paiva lembra que os filhos da guerrilheira puxaram o hino de Dolores Duran para que a mãe fosse informada de que eles sabiam de sua chegada ao presídio. (Arbex.2019. p:158)

Carmela Pezzuti, mãe de Murilo e Ângelo, outra personagem marcante, viu sua vida ruir enquanto estava em Linhares. Sua autoestima, da qual sempre se orgulhava, foi deixada de lado após toda agressão que sofreu, em que ficou quase desfigurada e teve um dos seus dentes superiores quebrado. Arbex ressalta que a mulher reconhecida pela sua beleza exuberante ficou irreconhecível, a imagem impactou até a sua amiga, Maria José Carvalho Nahas, também conhecida como Zezé. A fragilidade de Carmela foi passada pelas páginas de forma que o leitor se compadece da situação e quisesse até abraçar essa mulher que foi agredida de tantas formas diferentes.

É interessante como Daniela em todo início dos capítulos dá um contexto a história que vai ser contada. Essa técnica mostra sua destreza na escrita, que faz com que o leitor imagine melhor o cenário que ela tenta passar por meio das suas palavras. No capítulo “40 por 1”, essa marca fica evidente ao criar um ambiente de Copa do Mundo, década de 1970, em que ela fala sobre os expatriados, que serviram de moeda de troca após o sequestro do embaixador alemão no Brasil.

Ao fim deste capítulo, o livro-reportagem é enriquecido com fotos da época que foram tiradas dos jornais daquele ano e do acervo pessoal de alguns entrevistados. Arbex dá um encerramento com histórias de expatriados que quiseram voltar ao Brasil. Ela aborda em seu livro o retorno deles ao solo brasileiro, nove anos após serem expulsos do país.

Gilney Amorim Viana, que era político na época da entrevista à Daniela Arbex é um importante personagem no livro “Cova 312”, aparecendo em dois momentos. O primeiro, na parte dois do livro, em que relata seus dias e torturas sofridas na prisão. O segundo momento em que Gilney é mencionado, se passa no ano de 2014, quando ajuda a desvendar o mistério deste livro: “onde estava o corpo de Milton?”. Daniela Arbex, em seu trabalho de investigação, entrevistou o Gilney Viana, o qual recordou o caso de Milton, mostrando-lhe alguns documentos a respeito da sua morte e as discordâncias entre as imagens e o laudo.

O trabalho de Daniela Arbex, como citado por Fortes (2005), é um dos exemplos que mostra a credibilidade e o bom resultado do jornalismo investigativo. A parte três do livro-reportagem, “Cova 312”, é uma amostra de como o lado investigativo é praticado de forma dedicada e comprometida com a verdade.

Arbex manteve contato com suas fontes, que a ajudaram a colher todos os detalhes relatados no “Cova 312”. A autora se mostra muito detalhista ao expor, por exemplo, data e hora dos acontecimentos que a levaram a descobrir o seu foco principal, que era a causa da morte de Milton. Sua visita ao cemitério é descrita com tanta fidelidade, que até os diálogos são utilizados, o que permite uma imersão maior na história. A narração e a descrição dos ambientes se fazem presentes em todas as páginas, mantendo uma construção contínua da história até o momento ápice do livro, quando ela encontra a cova 312 de Milton Soares da Costa.

Após esse momento, ela descreve outro processo investigativo, o de comprovação de que aquele corpo era mesmo de Milton. Fazendo uso disto, Arbex usou de artifícios como a LAI (Lei de Acesso à Informação), como citado no seu livro (Arbex, 2019). Neste, ela repassa

as entrevistas com todos os envolvidos nos laudos, indo inclusive para Brasília para obter as informações necessárias para averiguação de quando e como foi a morte de Milton. Milton foi dado como desaparecido durante 35 anos e sua família obteve apenas a informação de sua morte, não recebendo o seu corpo para velar.

Nesta mesma parte do livro, fica evidente como o hibridismo entre os dois gêneros jornalísticos se cruzam de forma harmoniosa. Esse fato se confirma no presente trecho: “Para Edelson, a descoberta da Tribuna não é apenas um resgate da história, mas da memória do militante. ‘Obrigado. Nós esperamos por 35 anos’, disse, em lágrimas.” (Arbex, 2019. p. 241).

Por fim, é notório como o desenvolvimento do livro-reportagem discorre de maneira compreensível e humanizada. Esse modelo permite relatos de vida de um período do qual já se tem muito comentado, reformulando o contar dessas memórias, com novas técnicas jornalísticas, colocando em evidência pessoas que, normalmente, são identificadas apenas pelos números na história.

7. CONCLUSÃO

O presente trabalho teve como hipótese a ideia que o jornalismo literário e investigativo podem andar juntos, de maneira harmoniosa, informando a população de forma mais humanizada e verdadeira. Partindo dessa ideia, utilizou-se como base os fundamentos do livro-reportagem, “Cova 312”, da jornalista Daniela Arbex, que busca em sua escrita conciliar os dois estilos. A pesquisa se estendeu em explicar os dois gêneros jornalísticos, o literário e o investigativo, suas teorias e conceitos, e como o hibridismo desses gêneros se enquadram na obra de Daniela.

Na obra de Daniela é apresentado tantos elementos do jornalismo literário quanto do investigado, sendo possível observar diversos elementos característicos desses dois conceitos, em especial, o da “Estrela de Sete Pontas”, criado pelo jornalista Felipe Pena. Essa construção mais humanizada encontrada em seus livros, também

viável de ser utilizado em noticiários, faz com que as notícias sejam mais que fatos compartilhados e ganhem uma nova carga emocional que proporciona ao leitor não apenas o ganho de um novo conhecimento como também a aquisição de uma nova vivência situacional e emocional, por conta da grande identificação que esse estilo evoca.

Um outro ponto encontrado no livro é o destaque a pessoas e contextos, muitas vezes ignorados na sociedade. A obra se torna uma forma de dar voz para aqueles que normalmente são invisíveis para o grande público e que não estão diretamente envolvidos com as situações. No livro, para evidenciar a vida dos personagens, a autora se utiliza do jornalismo investigativo ao fazer a apuração de fatos, indo diretamente a espaços importantes para a construção da história, como também conversando com aqueles que têm relação direta ou indiretamente com os principais personagens.

O livro-reportagem de Daniela Arbex é uma obra rica em conteúdo informacional e literário, que busca uma nova forma de comunicar, potencializando à humanização da notícia. O jornalismo literário e investigativo, quando associados, carregam consigo a soma da informação de qualidade, com veracidade e fundamento.

Conforme aos dados discutidos durante o texto podemos afirmar que é possível que uma obra consiga associar as teorias do jornalismo investigativo e literário de forma efetiva e harmoniosa. A obra de Daniela Arbex é um bom exemplo disso, pois consegue trazer elementos investigativos sobre o período da ditadura militar no Brasil e mais especificamente, do Milton Santos, mas de forma humanizada e sensível, não se restringindo apenas a descrição de informações como também relata o seu próprio processo de escrita, seus sentimentos e impressões.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAJI - Associação Brasileira de Jornalismo Investigativo. *Sobre a Abraji*. Disponível em: <https://abraji.org.br/institucional/#sobre-a-abraji>. Acesso em: 03 de setembro de 2024.

Arbex, Daniela. *Arrastados: os bastidores do rompimento da barragem de Brumadinho, o maior desastre humanitário do Brasil*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2022.

Arbex, Daniela. *Cova 312: a longa jornada de uma repórter para descobrir o destino de um guerrilheiro, derrubar uma farsa e mudar um capítulo da história do Brasil*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2019.

Arbex, Daniela. *Holocausto brasileiro*. São Paulo: Geração Editorial, 2013.

Arbex, Daniela. *Longe do ninho: Uma investigação do incêndio que deu fim ao sonho de dez jovens promessas do Flamengo de se tornarem ídolos no país do futebol*. Rio de Janeiro, 2024.

Arbex, Daniela. *Os dois mundos de Isabel: a saga da menina que nasceu no sertão mineiro, em 1924, e com apenas 9 anos passou a ver e ouvir coisas que ninguém compreendia*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020.

Arbex, Daniela. *Todo dia a mesma noite: A história não contada da Boate Kiss*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2018.

Borges, Rogério. *Jornalismo Literário: teoria e análise*. Florianópolis: Insular, 2013.

Brum, Eliane. *A vida que ninguém vê*. Porto Alegre: Arquipélago Editorial, 2006

Cruz, Andriele. *Jornalismo Humanizado e Livro-Reportagem: Um Estudo Da Narrativa De “Todo Dia A Mesma Noite”*, De Daniela Arbex. 2021. 69 p. Monografia (Ciencias Sociais) - Universidade Franciscana, Santa Maria, 2021. Disponível em : <https://lapecejor.wordpress.com/wp-content/uploads/2021/07/tfg-2-andriele-final.pdf> Acesso em: 05 de setembro de 2024.

Cunha, Euclides da. *Os Sertões*. 1ª ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.

Fortes, Leandro. *Jornalismo Investigativo*. Editora Contexto. 2005

Gomes, Laurentino. *A boa reportagem continua viva*. In: ARBEX, Daniela. *Cova 312: a longa jornada de uma repórter para descobrir o destino de um guerrilheiro, derrubar uma farsa e mudar um capítulo da história do Brasil*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2019, p.13-17.

Guzzo, Morgani; TEIXEIRA, Níncia Cecília Ribas Borges. Jornalismo investigativo e literatura: o livro reportagem atuando na denúncia social. *Revista Eletrônica Interfaces*, Guarapuava, Vol. 2 n. 2, p. 93 dez. 2011. Disponível em: https://revistas.unicentro.br/index.php/revista_interfaces/article/download/947/1992 . Acesso em: 20 de agosto de 2024.

Intrínseca. *Daniela Arbex*. 2024. Disponível em: <https://intrinseca.com.br/autor/daniela-arbex/>. Acesso: 15 de agosto de 2024.

Kovach, Bill; ROSENSTIEL, Tom. *Os elementos do jornalismo*. Trad. Wladir Dupont. São Paulo: Geração Editorial, 2004.

Lima, Edvaldo Pereira. *O que é Livro-Reportagem*. São Paulo: Brasiliense,1998.

Lucas. Giovana Azevedo Pampanelli. *Notícias On-Line Em Tempo Real: O Jornalismo na Era Tecnológica*. 2002. 88 p. Monografia (Comunicação Social)- UFJF, Juiz de Fora, 2002. Disponível em: <https://www2.ufjf.br/facom//files/2013/04/GPampanelli.pdf> Acesso em: 20 de agosto de 2024.

Medina, Cremilda. Narrativas da contemporaneidade, caos e diálogo social. In: MEDINA, Cremilda; GRECO, Milton (orgs.). *Caminhos do Saber Plural: dez anos de trajetória*. São Paulo: ECA/USP, 1999. p. 23-36. Disponível em: <https://uniso.emnuvens.com.br/triade/article/download/2030/1835/3920> Acesso em: 10 de junho de 2024.

Medina, Cremilda. *Profissão Jornalista: responsabilidade social*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982

Melo, Guilherme. *A História do Jornalismo Investigativo*. Casa das Focas. 2018. Disponível em: <https://www.casadosfocas.com.br/a-historia-do-jornalismo-investigativo/> Acesso em: 8 de junho de 2024.

Pena, Felipe. *Teoria do jornalismo*. São Paulo: Editora Contexto, 2005.

Pena, F. *Jornalismo Literário*. São Paulo. Contexto. 2006.

Roscoe, Beatriz. Internet é principal meio de informação para 43%; TV é mais usada por 40%. *Poder360*, 2021. Disponível em: <https://www.poder360.com.br/midia/internet-e-principal-meio-de-informacao-para-43-tv-e-preferida-de-40/> . Acesso em: 30 de maio de 2024.

A CULTURA CIGANA E O ESTIGMA DA INFÂMIA: PARADIGMAS DO FEMININO NUMA FICÇÃO SERIADA

Robéria Nádia Araújo Nascimento
UEPB - Universidade Estadual da Paraíba

Resumo: Este texto problematiza as singularidades da cultura cigana difundidas na série polonesa *Infâmia* (Netflix/2023) privilegiando a análise do feminino e os arquétipos de submissão que singularizam as mulheres desse grupo étnicorracial no imaginário coletivo (Durand, 2002). A apropriação da produção ficcional, que possui um argumento rítmico-poético, visa uma aproximação com a cultura cigana, avaliando-se os indícios de verossimilhança que justificam as representações de um povo dividido entre a tradição e a modernidade, e que se tornou alvo de marginalização histórico-social. Os aportes teóricos mobilizam conceitos e discussões advindas do campo dos Estudos Culturais (Hall, 2016) para explorar os paradigmas de gênero colocados em perspectiva no arco narrativo. Leituras iniciais sugerem que as mulheres ciganas são retratadas num viés pejorativo e dicotômico, referenciadas como guardiãs da família, sedutoras e místicas, mas, ao mesmo tempo, silenciadas e estereotipadas, socialmente, em razão da hegemonia do masculino. Desse modo, o dispositivo de análise proposto (Motta, 2013) parte da prerrogativa arquetípica que orbita pelos costumes culturais ciganos para entender a submissão feminina como reforço da hegemonia masculina à luz dos preceitos patriarcais. Através da protagonista Gita e de suas composições de hip-hop, é possível orbitar pelos processos de subjetivação de gênero que naturalizam a subordinação das mulheres nesse grupo étnicorracial

mediante o conhecimento e o questionamento das condições culturais que lhes são impostas. Por tal processo, a expectativa é possibilitar saberes sobre as singularidades étnicorraciais, no que tange aos valores ancestrais, artefatos e simbologias que performam as construções identitárias do feminino na cultura cigana, o que pode sinalizar o relevante papel da ficção nas representações da sociodiversidade contemporânea e das questões que a perpassam.

Palavras-chave: Ficção Seriada; Cultura Cigana; Representações de Gênero; Análise Narrativa.

Abstract: This text problematizes the singularities of gypsy culture disseminated in the Polish series *Infamy* (Netflix/2023), focusing on the analysis of femininity and the archetypes of submission that singularize women of this ethno-racial group in the collective imagination (Durand, 2002). The appropriation of the fictional production, which has a rhythmic-poetic argument, aims to bring us closer to gypsy culture, evaluating the signs of verisimilitude that justify the representations of a people divided between tradition and modernity, and who have become the target of historical-social marginalization. The theoretical contributions mobilize concepts and discussions arising from the field of Cultural Studies (Hall, 2016) to explore the gender paradigms placed in perspective in the narrative arc. Initial readings suggest that gypsy women are portrayed in a pejorative and dichotomous way, referred to as guardians of the family, seductresses and mystics, but, at the same time, silenced and stereotyped, socially, due to the hegemony of the male. Thus, the proposed analytical device (Motta, 2013) starts from the archetypal prerogative that

orbits through gypsy cultural customs to understand female submission as a reinforcement of male hegemony in light of patriarchal precepts. Through the protagonist Gita and her hip-hop compositions, it is possible to orbit through the processes of gender subjectivation that naturalize the subordination of women in this ethnoracial group through knowledge and questioning of the cultural conditions imposed on them. Through this process, the expectation is to enable knowledge about ethnic-racial singularities, with regard to ancestral values, artifacts and symbols that perform the identity constructions of the feminine in gypsy culture, which can signal the relevant role of fiction in the representations of contemporary sociodiversity and the issues that permeate it.

Keywords: Serial Fiction; Gypsy Culture; Gender Representations; Narrative Analysis.

AO MODO DE INTRODUÇÃO

A série *Infâmia* (Netflix/2023), de autoria de Anna Maliszewska, é uma produção ficcional de oito episódios, ambientada na Polônia e no País de Gales. A narrativa focaliza o grupo étnicorracial cigano, um povo marginalizado socialmente, dividido entre a tradição e a modernidade. Para a compreensão desse cenário, os aportes teóricos aqui mobilizados refletem conceitos e discussões advindas do campo dos Estudos Culturais (Hall, 2016) lançando luzes sobre a configuração dessa etnia no imaginário social (Durand, 2002). Nesse sentido, a categoria imaginário permite o diálogo com a série favorecendo a percepção dos estereótipos e preconceitos atribuídos ao povo cigano, que estabelecem fronteiras, silenciamentos e conflitos nas práticas intergrupais mundo afora. Alusões aos ciganos sempre são perpassadas por adjetivações negativas que os vinculam a desordeiros, desonestos ou perigosos. Tais representações marginais situam a construção da identidade cigana por um viés ideológico separatista e excludente.

Na percepção de Durand (2002), isso é recorrente com indivíduos que não conhecemos ou que vêm de fora, semelhante às impressões provocadas pelos estrangeiros, que não se parecem conosco, e que não vivem da mesma maneira que vivemos, já que seus códigos simbólicos e grupos étnicos nos são “estranhos”, com costumes e normas que parecem diferir, radicalmente, das nossas. Um grupo étnico, por sua definição, globaliza tais aspectos, como se fossem homogêneos, e canaliza as imagens (pejorativas, ou não) que o define aos nossos olhos. Em decorrência desses elementos, o povo cigano é um povo que tende a ser avaliado negativamente no espaço público.

Assim, do ponto de vista cultural, um grupo étnico é entendido pela partilha de origens raciais, religiosas, linguísticas, regionais ou ocupacionais, afetando-se, também, pelas impressões sociais construídas a seu respeito. Entre os ciganos, a junção desses aspectos particulariza a sua cultura e marca suas ancestralidades, forjando populações nas quais o passado, o presente, as heranças sociais e

históricas são incorporadas por seus membros ao longo do tempo. A identidade étnica, derivada desses eixos comuns, é influenciada por tais redes de pertença, sinalizando um processo de diferença com os outros, mas que se faz negociável e mutável, individualizando-se e assumindo diferentes performances no contexto das circularidades sociais (Hall, 2016).

A ênfase discursiva da série *Infâmia* nos mostra esses marcadores, orbitando pelas questões de gênero e os condicionamentos sociais que impactam, sobretudo, as mulheres ciganas. A narrativa conta a história de Gita (Zofia Jastrzebska), uma cigana de 17 anos, que retorna à Polônia para um casamento arranjado por seu pai, costume que visa assegurar as uniões entre os clãs de mesma pertença identitária, ainda que seja à revelia dos noivos. A protagonista, então, assume o papel de elemento “focalizador interno, onisciente, que sustenta os conflitos e a complexidade do enredo; que tudo transpassa, porque funciona como ‘câmera subjetiva’, na qual o olhar da trama é norteador pelo seu campo de visão” (Bulhões, 2009, p. 85).

A história se passa na Polônia. Tal ambientação possibilita um valioso registro de memória, pois a narrativa de *Infâmia* explora os vestígios dos ideais nazistas que, em pleno século XXI, ainda imperam no país, preservados pela supremacia branca. A produção problematiza que grupos com esse perfil e grau de perversidade continuam ativos nesse território, praticando violência e intolerância contra a população cigana, circunstâncias que reforçam os estigmas da opressão. Episódios focalizam agressões físicas, expulsões, homicídios e incêndios criminosos que atestam não apenas hostilidades pelas diferenças entre os personagens, mas demonstram graves violações dos direitos humanos. Exemplo é o assassinato do cigano Tagar (Kamil Piotrowski), namorado de Gita, por perseguições étnicas e preconceitos derivados de sua condição socioeconômica.

Com propriedade, a ficção polonesa mostra que muitos ciganos escondem seu pertencimento nos dias atuais, devido às intolerâncias e ameaças impostas pelo anticiganismo, apesar de estarmos

no século XXI, e não na Idade Média, quando esse movimento teve início, expulsando ciganos de seus lugares de origem. Há também referências históricas sobre o holocausto cigano, ocorrido entre 1933 e 1945, quando cerca de 500 mil indivíduos morreram, vítimas das políticas raciais promulgadas pela Alemanha nazista com apoio de seus aliados. A cultura cigana também foi alvo da Igreja Católica que, além de perseguir essa população, proibiu o uso de seus trajes típicos, do dialeto próprio das comunidades, além de impedi-la de exercer os seus ofícios tradicionais, como a quiromancia e a leitura de cartas. As artes de predição do futuro não eram vistas pelo clero como tradições culturais ancestrais, mas como “armadilhas do diabo”.

Em relação às mulheres, a cultura cigana tradicional não permite a escolha dos cônjuges, por isso as promessas de matrimônio são resultantes das decisões dos pais, e se dão durante a infância dos/as herdeiros/as, esperando-se deles/as total concordância com essas negociações, pois em algumas existe um dote como moeda de troca, sendo muito comum casamentos entre parentes. Acredita-se que, nos casamentos exogâmicos, há perdas de reputação e linhagem ciganas. Dessa maneira, a consanguinidade permite a preservação das identidades étnicas (Goldfarb; Batista, 2022).

Segundo Caré (2010), a problemática de gênero se torna visível entre esse grupo a partir dessas normas. As uniões são tão sagradas, que a mulher passa a viver com a família do marido até o nascimento do primeiro filho. Essa imposição restringe o seu convívio social, que também é guiado pela comunidade, corroborando a invisibilidade a que é submetida. O casamento, aliás, só acontece uma vez na vida. Depois de viúva, a mulher até pode ter outra união, mas perde o direito a tudo o que lhe pertencia: filhos, carros, casas ou outras heranças. A castidade feminina é o pressuposto para a legitimidades das uniões, além de tornar a mulher refém da sua própria cultura para o sustentáculo do pertencimento étnico numa simbiose que não é questionada.

A jovem Gita se opõe, radicalmente, a essas obrigações ancestrais, porque almeja alcançar sucesso como cantora de hip-hop, estilo

conhecido como rap, que emergiu nos Estados Unidos por influências dos artistas afro-americanos, no bairro do Bronx, em Nova York, na década de 1970. Estilizadas e coreografadas, as canções de hip-hop refletem causas sociais e protestos das culturas marginalizadas agregando rimas e falas rítmicas que traduzem importantes conteúdos de denúncia e contestação coletiva.

Cantando, compondo e tocando instrumentos desde a infância, além de viver muitos anos no Reino Unido, provocaram em Gita a assimilação dessas expressões da cultura ocidental, especialmente, no que diz respeito à preferência pelos gêneros musicais e às sociabilidades libertárias, que marcam as novas gerações globais, e que contradizem, historicamente, os modos de viver da sua cultura. A menina cigana, então, vai sendo formada por referências plurais da modernidade que lhe instigam novos modos de ser, especialmente no que concerne aos direitos de equidade feminina.

Mas, embora tenha se afastado de alguns preceitos do seu povo, e assimilado outros comportamentos sociais, Gita ainda preserva o idioma romani, que lhe serviu como amálgama para os sentimentos e as tradições familiares. Afinal, a língua, para a cultura cigana, tem significado valorativo ao expressar um elo comum de orgulho geracional “afetivo” e identificação com as origens, pois “a romanização idiomática tem a proposta de conferir legitimidade a esses grupos como sendo o dos ‘verdadeiros ciganos’” (Teixeira, 2009, p. 10).

Convém ressaltar que o adjetivo romani é empregado tanto para a língua quanto para a cultura cigana. Todavia, o termo “cigano” depende das condições espaciais e temporais que individualizam essa população, cuja história é simbolizada por um mosaico étnico. A língua romani, inclusive, também é alvo de preconceitos, pois é designada pelos povos eruditos como um dialeto de variantes corrompidas. Ser cigano romani, do ponto de vista epistemológico, designa a existência de uma abstrata imbricação de grupos (historicamente diferenciados) que incorporam outras culturas, mantêm relações de semelhança e/ou dissemelhança umas com as outras, em termos de origens, trazendo a

essa concepção inquietudes semânticas, históricas, ideológicas, antropológicas (Nascimento; Aragão; Marinho, 2024, p. 163).

Realizadas essas considerações preliminares, assinalamos que nos interessa, diretamente, o fio narrativo de *Infâmia*, que reproduz as assimetrias de gênero que afetam as mulheres ciganas, notabilizadas pelos enfrentamentos travados pela protagonista, que se nega a obedecer à tradição para se casar com um desconhecido. Gita enfrenta, também, o desrespeito à sua cultura, como também resiste às tentativas de aculturação que lhes são encaminhadas pelos seus familiares, que integram a elite da sociedade polonesa, e que, mesmo assim, ainda são alvos de expressivos preconceitos.

O fenômeno da aculturação entre a população cigana decorre não do reconhecimento e valorização às suas singularidades culturais, mas pela imposição de hábitos e influências que destoam de seus princípios ancestrais. Ao se rebelar contra o casamento arranjado, Gita se interpõe tanto à ideologia branca, que busca enquadrar sua etnia para tolerá-la, como questiona a violência que se mescla à submissão feminina.

Nesse sentido, a protagonista sonha com a liberdade para ser a artista que deseja subvertendo as normas de objetificação de gênero, inerentes a uma cultura extremamente machista e conservadora, no intuito de chamar atenção às desigualdades e agressões que provocam o silenciamento e a invisibilidade das mulheres ciganas. Sob essa racionalidade, a trajetória da jovem nos motiva a aprender sobre os processos ancestrais, as representações sociais e simbólicas que norteiam determinadas culturas e as fazem tão diferentes das nossas.

Propomos, assim, uma leitura acerca das representações da série, que mostram as mulheres ciganas por um viés excludente e pejorativo, decorrente do patriarcado, ainda que sejam referenciadas no imaginário coletivo como guardiãs da família, sedutoras e místicas. Para tanto, o dispositivo de análise da ficção seriada (Motta, 2013), aqui desenvolvido, observa as dicotomias do feminino, à luz de pressupostos teóricos, num diálogo com a prerrogativa arquetípica dos costumes ciganos. Costumes que não afetam apenas as mulheres,

mas que atribuem a esse povo um comportamento disruptivo em relação à estrutura social, alimentando sentimentos de rejeição e suspeição coletivas. Grupos vistos como “exóticos” têm suas condutas avaliadas como moralmente repreensíveis.

Por essas relações complexas, somos convocados a entender como são construídas a hegemonia masculina e a consequente submissão das mulheres nesse grupo étnicorracial singular. No movimento teórico operado, as letras de rap compostas pela protagonista tornam-se importantes pretextos de compreensão da problemática de gênero e das consequentes lutas femininas pela autonomia.

REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO NA FICÇÃO: MODOS DE SER MULHER NA CULTURA CIGANA

A análise da ficção seriada parte do entendimento de suas produções como mediações representativas, intelectivas e interativas (Anaz, 2021), visto que são pensadas para disseminar, em razão da plasticidade dramática, significados e idiosincrasias. Isto é, revelam intencionalidades narrativas que exploram conexões com a realidade, como ocorre na disseminação das simbologias ciganas. Nessa perspectiva, a protagonista de *Infâmia* pode funcionar como importante chave de leitura para essa cultura, explicitando os mecanismos de intolerâncias que a impactam. São justamente as restrições ciganas que inspiram as composições de Gita, nas quais são questionadas a submissão das mulheres, denunciado o preconceito social contra o seu povo e elaboradas críticas assertivas sobre as imposições culturais que impedem a independência feminina.

Portanto, compor, cantar e dançar hip-hop são seus mecanismos de resistência à ideia de “vítima” de um destino traçado pela sua família. Suas canções visam valorizar as vozes femininas, constituindo-se em importantes ferramentas diegéticas para a compreensão narrativa. Através de letras e versos irreverentes, a jovem confronta

o papel social da mulher cigana apenas “como guardiã das tradições, mera procriadora e continuadora da etnia” (Caré, 2010, p. 53).

Observamos que a série tem muito a dizer para nos fazer pensar, ao mesmo tempo em que as estratégias de empoderamento da protagonista forjam uma dialogia entre a esfera da ficção e a ambiência sociocultural revelando as clivagens históricas do patriarcado. Sob esse fio condutor, a construção narrativa coloca sob suspeita a legitimidade da lógica patriarcal, de caráter opressor, permitindo a avaliação dos parâmetros de “idealização” da feminilidade defendidos pela cultura cigana.

Os paradigmas de gênero envolvem os significados sociais construídos pelo masculino. Como enfatiza Louro (2010), é o compartilhamento de sentidos que move as representações culturais comunicando posições, hierarquias e identidades entre homens e mulheres. Por essa lógica, as instituições e as práticas sociais são constituídas pelos gêneros e também constituintes dos gêneros, já que é no campo das relações do espaço público que são estabelecidas as diferenças e as fronteiras entre as pessoas.

A narrativa propicia aos espectadores uma aproximação aos fundamentos, códigos de convivência e tradições singulares do povo cigano, especialmente no que se refere às exigências que permeiam as vidas femininas, isso porque o povo cigano vive num mundo paralelo, regido por suas próprias leis. A denominada moral da “infâmia”, preceito que nomeia a série, faz referência a um costume severo que significa “a perda da honra”, fundamentando-se na lealdade e no cumprimento das promessas, questões caras a essa etnia. É o que vemos como possíveis consequências dos acordos de casamento, quando a palavra do pai é a garantia do que foi prometido. Aliás, qualquer indivíduo cigano que cometer infâmia, descumprindo ou ignorando a palavra assumida, será julgado um “morto vivo” perante seus clãs.

Entre as mulheres, esse princípio da tradição também perpassa uma ordem místico-sagrada, uma vez que prefigura uma falta

imperdoável por Santa Sara Kali¹, a protetora da etnia e suposta responsável pela “docilidade” feminina. Em ocasiões de infâmia, acredita-se que a santa abandone as moças à própria sorte e sem “corpos fechados”. A autoridade cigana, abençoada por essa divindade, é de cunho familiar e provém da experiência de vida, logo, é tributária dos homens mais velhos, que são compelidos a manter a “força” da sua linhagem, mediante uma conduta “irrepreensível” (Teixeira, 2009).

A justiça intergrupala, em caso de infâmia, atua através do mais idoso, que convoca uma espécie de assembleia (semelhante a um tribunal formado pelos pares) para julgar a falta de ética (descumprimento de palavra ou infidelidade conjugal feminina), na qual um conselho rígido é formado por aqueles que entendem o valor das leis e das tradições ciganas. Portanto, a infâmia traz graves danos à estrutura geracional, e “o tribunal assegura a reprodução cultural do grupo, a sua manutenção e coesão dentro dos princípios fundadores da etnia ao longo dos tempos” (Rosa, 2022, p. 15).

A problemática de gênero associada aos impactos da infâmia afeta as mulheres de duas maneiras: a expulsão do ambiente familiar, e os ataques de xenofobia, motivado pelo racismo do mundo branco, para o qual as mulheres ciganas fogem (“quando” fogem, na verdade, uma vez que costumam obedecer por conformação às normas). Em suma, sofrem preconceito do mundo social e enfrentam conflitos com suas interioridades, se contestarem as leis do seu povo (Goldfarb; Batista, 2022). Tal conjuntura, também, permeia o debate de gênero, quando se pensa nas uniões exogâmicas das moças, que costumam ser atravessadas pela violência simbólica do anticiganismo.

É oportuno contextualizar que, na ótica da sociedade ocidental, a vida para além das fronteiras étnicas é romantizada e tida como “tábua de salvação” para as mulheres ciganas, já que, fora de suas tradições, elas teriam oportunidades de avanço cultural com um

1 A santa de devoção do povo cigano e das mulheres dessa etnia que buscam a fertilidade. Foi uma escrava de pele escura que fugiu do cativeiro pelo mar sobrevivendo através de sua fé. O seu dia é comemorado no mês de maio para pedidos de sorte, amor, saúde, fartura e vida longa.

parceiro/príncipe que as livraria das regras opressoras do seu povo. Todavia, mesmo que isso ocorra, continuam vítimas da violência cultural, do silenciamento e do racismo impostos pela etnia branca que despreza as suas origens. Além de enfrentarem modelos arbitrários de suas castas patriarcais, ainda sofrem aculturação, em caso de uniões extra grupais, no intuito de minimizar rejeições nas sociedades de não ciganos. Isso, inclusive, é exemplificado na série pela irmã mais velha de Gita, que é desprezada pela família e considerada como morta por ter se casado com um homem branco.

Em outras palavras, a série se mantém fiel à tradição cigana ao reproduzir, nesses acontecimentos, a exploração feminina e os estereótipos de discriminação associados à mulher, enfocando as mazelas do patriarcado que mantêm vivas as desigualdades de gênero. Bourdieu (2009), ao discutir a dominação masculina, explica que, desde o passado, a mulher sempre foi colocada em posição inferior pela soberania do masculino. Para além da tradição cigana, a divisão desigual de papéis partiu da instância familiar como estrutura de reprodução de uma visão androcêntrica, que foi fortalecida, tempos depois, pela igreja e pela escola.

A ancestralidade cigana advoga a superioridade masculina, que é perpetuada entre as gerações para salvaguardar os costumes culturais. Na ótica de Muraro e Boff (2002) a diferença feminina foi, historicamente, interpretada como objetificação, ao tornar a mulher uma “propriedade” dos homens. Em função disso, qualquer discussão de gênero sempre se alinha à discussão da construção identitária feminina. Na vida cigana, trata-se de um valor de lei, já que a mulher, quando menina, obedece ao pai, depois também aos irmãos. Ou seja, uma identidade vinculada ao pertencimento familiar. Com o casamento, ela obedece ao marido, e quando velha e/ou viúva, aos filhos. “Na hierarquia tradicional cigana, profundamente conservadora, a subordinação dos mais novos aos mais velhos, e da mulher ao homem são fatores culturais inquestionáveis” (Caré, 2010, p. 68).

Isto é, as ciganas são vistas como propriedades de “outros”, ensinadas para o dever com a família, esquecendo-se de si mesmas. A série, então, sinaliza os valores comunitários e situa a educação familiar como um dos pilares da continuidade cultural. Conforme Butler (2018), tais condições revelam que a categoria gênero é estabelecida “nos termos de um discurso cultural hegemônico, baseado em estruturas binárias que se apresentam como a linguagem da racionalidade universal” (Butler, 2018, p. 24).

Interessante observar, ainda, que a imagem dos homens ciganos associada à sujeira é uma impressão sedimentada no inconsciente coletivo, e que sustenta diferentes exclusões ao masculino. Indivíduos ciganos pobres são vistos no ocidente como imorais, gananciosos, desordeiros, desonestos, desocupados, conhecidos pelas recorrências de roubar, pedir ou praguejar. Entre os ricos, os adjetivos são relacionados ao poder de suas castas e ao acúmulo de ouro ou propriedades. Apesar disso, tanto o grupo economicamente vulnerável, como o abastado, são ensinados, desde a infância, a evitar a “impureza das mulheres”, já que as comunidades atrelam esse costume à virgindade feminina, tratado como um valor essencial aos casamentos. Entre os ciganos, “as mulheres não virgens são consideradas sujas e ‘mulheres da vida’ pela suposta prática sexual indiscriminada” (Teixeira, 2009).

Para Goffman (2008) estigmas são agenciamentos negativos forjados, tanto por atribuições sociais como familiares, para produzir distinções quanto a origem, aparência e/ou comportamento social. Estereotipar é construir ideias e imagens preconceituosas sobre pessoas ou grupos, de modo a generalizar, padronizar ou classificar de maneira pejorativa em termos de gênero, raça, profissão ou nacionalidade. Na cultura cigana esses agenciamentos derivam de atribuições individuais (relacionadas à desonestidade ou pobreza) e tribais (relativos à raça, nação e religião). Bonomo et. all (2011) afirmam que os grupos definidos por atributos negativos são os

negros em um mundo racista, as mulheres em um mundo machista, os homossexuais em um mundo heterossexista, e os ciganos como uma minoria depositária do medo no mundo ocidental.

PISTAS METODOLÓGICAS: AS CANÇÕES E OS ESTIGMAS DE GÊNERO

De acordo com Motta (2013), analisar narrativas ficcionais engloba um conjunto de procedimentos para descrição sistemática de conteúdos para a localização de singularidades e representações contextuais diegéticas. O que move a nossa intenção, neste texto, é a interpretação dos sentidos das letras que derivam dos indicadores temáticos de gênero sob o formato discursivo dos versos de hip-hop. Dessa forma, tais sentidos configuram os dispositivos metodológicos de acesso aos saberes e aos preceitos da cultura cigana oferecendo aproximações com as sociabilidades étnicas e as causas femininas no combate à opressão.

A série nos revela que são justamente as restrições ciganas que inspiram a protagonista Gita, transformando-se em músicas que expressam a sua revolta sobre a submissão das mulheres, o preconceito social contra o seu povo, e criticam, de modo assertivo, as imposições culturais que impedem a independência feminina. Para Gita, compor, cantar e dançar hip-hop são artifícios de resistência à ideia de “vítima” de um destino que não escolheu, o que lhe conduz a desafiar as tradições pelo direito de se responsabilizar pela própria vida assumindo os riscos que lhe são inerentes. Por isso, suas composições visam valorizar as mulheres, constituindo-se em importantes elementos diegéticos para a compreensão narrativa. Através de versos irreverentes, a jovem confronta o papel social da mulher cigana “como guardiã das tradições, mera procriadora e continuadora da etnia” (Caré, 2010, p. 53). Vejamos um dos fragmentos de um rap composto por ela:

Como uma fênix, das cinzas
Eu renasço todas as manhãs.
Tem esperanças nas minhas penas...
Ainda que meu coração esteja destruído (...)
Eu tô acostumada com a infâmia, me faz especial, não amarga!

É válido salientar que o casamento de Gita não foi um acordo aliado, somente, à tradição cigana, mas teve o intuito de saldar uma dívida milionária contraída pelo pai da jovem, que é viciado em jogos, e então negociou sua primogênita ao herdeiro de um traficante influente da República Tcheca, da mesma etnia, que tem sólidas relações comerciais com seus descendentes. Este fato permeia o arco narrativo e opera como justificativa do retorno familiar de Gita para a Polônia em razão do compromisso assumido.

O valor da palavra e as dissidências de gênero são interiorizadas pelas mulheres ciganas desde a infância, já que as meninas são preparadas para a vida conjugal, a partir dos 12 anos, e o empenho materno nessa direção corrobora as uniões precoces. Na cultura cigana, o casamento das meninas é entendido como uma “dádiva do destino”, sendo condicionado à “prova da virgindade”, um preceito que confere honra à noiva e à sua família. Este ritual não diz respeito apenas à pureza da noiva, mas também à procriação e à fecundidade da mulher.

Até os cabelos femininos têm um significado de gênero relevante. Quando for comprido, simboliza honra e pureza, segundo os valores patriarcais, por isso é tão comum encontrar ciganas com cabelos longos. É possível a elas ir ao cabeleireiro para despontar ou pintar os fios, mas nunca devem cortá-los muito curtos. Excluindo-se as causas de infâmia, quando o cabelo é raspado por completo, o corte só é legítimo entre as mulheres em mais duas situações: por viuvez ou por adultério. As casadas adotam um pente fixo aos cabelos, acessório que, além das alianças do casal, comunicam ao mundo que são comprometidas.

Por infâmia ou adultério, a mulher tem seu cabelo raspado, indicando sua condição de “pária”, que a faz ser repudiada pelo resto da

comunidade cigana. Não poderá mais participar nos rituais de casamentos como madrinha, que é uma posição de honra, nem estar presente nas futuras provas de virgindade das jovens noivas, sejam suas parentes, ou não. Portanto, a moral da infâmia corrobora e reforça a ideologia do patriarcado, “já que a mulher é associada ao biológico e à reprodução; e o homem, à mente e à razão, o que se articula à concepção de um feminino frágil e irracional, inferior ao masculino” (Oliveira; Rotenberg, 2015, p. 254).

Os homens, ao contrário, usam as roupas que desejam, e podem ter cabelo curto ou longo, a seu gosto; assim como podem conviver com até três mulheres, destacando-se o fato de que umas sabem das outras, sendo possível até a amizade entre elas, caso haja afinidades. Na ocorrência de separação do casal, um segundo matrimônio é permitido às mulheres, mas apenas quando o primeiro marido já tiver se casado. Ou seja, até para recomeçar a vida amorosa, a prioridade é dos homens, assim como o adultério só penaliza as mulheres.

Em razão desses rígidos princípios, quando o pai, Marko (Sebastian Lach), pede para Gita escolher: “Família ou Infâmia”, adverte que as subversões aos costumes não apenas trazem sofrimentos individuais, mas, sobretudo, prejudicam a manutenção da estrutura geracional da família, que depende da “obediência” feminina para a sua sobrevivência, afinal as mulheres ciganas são consideradas as “guardiãs das tradições”.

No território polonês de seus ancestrais, Gita não só teve dificuldades com a língua nativa, pela falta de hábito, como teve problemas de interação com outros jovens. Um retorno abrupto às suas raízes, sob a vigilância constante dos tios e avós, ampliou o sofrimento da jovem pelo abandono de sua primeira escola, dos amigos de adolescência, dos sonhos de alegria e -liberdade- que permeiam cada melodia criada por ela.

Para Gita, a música tem um forte apelo emocional de aprendizagem de si, já que, na sociedade cigana, as moças não são

motivadas a estudar para não ficarem expostas às tentações do mundo exterior, e que podem ameaçar a lógica do patriarcado que as controla. Ela convenceu os pais para continuar seus estudos na Polônia, mas sem o conhecimento dos tios e avós, que não permitem essa prática. Na escola, para ser aceita pelos novos colegas, escondeu o fato de ser cigana. Todavia, os tios e avós descobrem a desobediência de Gita, e vão, imediatamente, retirá-la aos gritos do ambiente escolar impondo a autoridade da família. Envergonhada, a jovem é levada de volta para casa sob o deboche dos colegas que presenciam a cena constrangedora.

Em casa, ao ser questionada pela avó se tinha vergonha de ser quem é, ela afirma “só estou tentando sobreviver”, reforçando o entendimento de que as etnias ciganas, além de serem malvistas socialmente, ainda sofrem riscos de violência e morte quando são descobertas. Em meio às lágrimas, ela insiste com os parentes pelo direito de estudar. Sua avó, então, permite, emocionando-se, em silêncio, com a força e a personalidade da neta que luta pelos seus desejos. A matriarca, então, a aconselha a não mais esconder a sua origem em troca de aceitação, alegando que sua etnia deveria ser um motivo de orgulho, e que seus novos amigos teriam que aceitá-la como ela é, entendendo suas diferenças. Gita, então, retorna à escola com joias, lenços, trajes e demais adornos “tradicionais” do seu povo. Sua aparição gera olhares de estranhamento, mas ela os enfrenta, impondo respeito, e mostrando que a “beleza e sedução” esperadas para encantar os homens, como cigana, seriam, na verdade, utilizadas na escola para o despertar de suas competências fora dela. Ou seja, na vida.

Desafiando regras como essas, suas canções colocam sob suspeita a legitimidade da lógica patriarcal. Acessamos versos que “dividem” os sentimentos de Gita como cigana, mas que contrariam, com vigor, a submissão que lhe é imposta:

Eu sempre gostei de brincar com os garotos
 E eu preferia carros do que brincar com bonecas
 Cabelos curtos, calças largas, uma expressão ameaçadora
 Eu estava no grupo deles, a única garota
 Eu sempre gostei de brincar com os garotos
 e eles confundiam se divertir com ficar
 Travessos, os garotos sempre me encorajavam
 Eu sou forte, eu posso fazer qualquer coisa,
 Você pode ser um dos garotos (...)
 Dividida ao meio, eu corro em duas direções ao mesmo
 tempo:
 Eu quero ser cigana? Não sei!
 Eu sei quem eu sou? Não sei!

Numa outra canção, a infâmia emerge como um marcador de opressão feminina:

Eu tô no caminho que eu caminho
 Ei, ei, ei, a gente precisa ir pra fora desse lugar!
 Como uma fênix, das cinzas
 Eu renasço todas as manhãs
 Tem esperanças nas minhas penas
 Ainda que meu coração esteja destruído
 Eu nasço toda manhã sem expectativas
 Impessoal, sem reservas, sem considerações
 Sem cabelo na cabeça,
 Vocês me tratam como um nada
 Nada é espaço, liberdade,
 Foda-se sua escravidão idiota!
 Eu tô acostumada com a infâmia (...)
 Continuem com os seus pequenos negócios,
 Aqui é a Gita, fazendo mais um hit!

“Sem cabelo na cabeça”, as mulheres ciganas se calam, mas os versos de Gita falam em nome delas, expressando libertação, ecoando resiliência, para vencer as barreiras do machismo como partes de um “sistema estruturado de controles e opressões que produz, significa, hierarquiza e trata o ‘masculino’ como valor fundante da

moral das sociedades” (Hintze, 2020, p. 12). Na dimensão poética, a série *Infâmia* oferece uma importante proposta para desnaturalizar a opressão feminina num mundo cigano, que ainda sobrevive sendo dominado pelo masculino.

AO MODO DE CONCLUSÃO

A análise da série apontou o poder de mediação dos produtos ficcionais como estratégia de conhecimento e interlocução das relações existentes entre o cotidiano social e a pluralidade das culturas. Nesse escopo, os personagens promovem negociações de sentidos que comunicam as sociabilidades dos grupos e os seus retrocessos, a exemplo dos códigos de conduta ciganos determinados para o universo feminino. A produção polonesa permite que os espectadores se conectem a essa problemática, e reflitam sobre suas consequências no espaço coletivo, através de intersecções significativas que exploram a vida e os costumes ancestrais ciganos. Nesse raciocínio, as leituras de *Infâmia* reverberam as singularidades da etnia e revelam, sobremaneira, regras ditadas pelo patriarcado.

Em relação aos pressupostos metodológicos, a ação interpretativa, realizada à luz dos Estudos Culturais e suas prerrogativas teóricas (Hall, 2016), elegeu como ponto de partida a relação entre a cultura cigana e as exigências que recaem sobre o feminino, com a finalidade de embasar as tradições do casamento endogâmico sob o princípio da infâmia. Nesse processo, as discussões de gênero foram estruturadas a partir da análise da trama, possibilitando a assimilação da história e dos significados culturais do feminino, aspectos que mobilizam os versos de denúncia de Gita. Suas letras de rap manifestam o cotidiano dos ciganos e as lutas da jovem em prol do empoderamento das mulheres, ilustrando os condicionamentos de gênero, auxiliando a inteligibilidade narrativa à luz das intencionalidades discursivas. Acreditamos que essa opção iluminou horizontes sobre a intertextualidade ficcional nas tentativas de verossimilhança

com o nosso tempo (JOST, 2012). Conseqüentemente, o movimento de análise empreendido torna-se oportuno para expandir os repertórios culturais na interface das assimetrias de gênero sob a ótica dos modos de viver ciganos.

Pelo exposto, o propósito de abordar a marginalização social que afeta as mulheres ciganas sublinha o contexto sexista de uma sociedade patriarcal milenar que se alicerça na hegemonia masculina. Dito isso, o estudo das clivagens históricas do patriarcado pode auxiliar na percepção e superação dos paradigmas de gênero em seus tensionamentos coletivos. Nesse percurso são construídos saberes sobre as diferenças étnicorraciais, no que tange às complexidades, dicotomias e simbologias que performam o feminino na cultura cigana, o que evidencia o relevante papel da ficção seriada no enfoque da sociodiversidade contemporânea e das questões que a atravessam, e que nos atravessa, igualmente, com preocupação e perplexidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Anaz, Sílvio Antonio Luís. Arquétipo e catarse nas narrativas audiovisuais. Matrizes. V.15- Nº 2, mai./ago. São Paulo, 2021.

Bonomo, M., de Souza et all. (2011). Mulheres ciganas: medo, relações intergrupais e confrontos identitários. Universitas Psychologica, 10 (3), p. 745-758, 2011.

Bourdieu, Pierre. A dominação masculina. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2009.

Bulhões, Marcelo. A ficção nas mídias: um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais. São Paulo: Ática, 2009.

Butler, Judith. Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

Caré, Maria Júlia Gomes Henriques. Ciganos em Portugal: educação e gênero. Dissertação em Ciências da Educação. Universidade de Lisboa: Instituto de Educação. Lisboa, Portugal, 2010.

Durand, Gilbert. As estruturas antropológicas do imaginário. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

Goffman, Erwing. Estigma. Notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. Rio de Janeiro: Guanabara, 2008.

Goldfarb, Maria Patrícia Lopes; BATISTA, Mércia Rejane Rangel Batista (Orgs). Discutindo ciganos em múltiplos contextos: história, demandas por direitos e construções identitárias. João Pessoa: Editora UFPB, 2022.

Hall, Stuart. *Cultura e representação*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2016.

Hintze, Hélio. *Desnaturalização do machismo estrutural: primeiras aproximações*. In: Hintze, Hélio. *Desnaturalização do machismo estrutural na sociedade brasileira*. vol. 82. Jundiaí: Paco Editorial, 2020.

Infância. Série. Duração: 381 minutos. Ano produção: 2022. Estreia: 06 de setembro de 2023. Distribuidora: Netflix. Direção: Anna Maliszewska. Classificação: 16 anos. Gênero: Drama, Musical. País de Origem: Polônia. Elenco: Zofia Jastrzębska, Sebastian Łach, Magdalena Czerwińska, Kamil Piotrowski, Artur Dziurman, Wanda Ranii Kozłowska, Bożena Paczkowska.

Jost, François. *Do que as séries americanas são sintoma?* Porto Alegre: Sulina, 2012.

Louro, Guacira Lopes. *Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista*. Petrópolis: Vozes, 2010.

Motta, Luiz Gonzaga. *Análise crítica da narrativa*. Brasília: Editora UNB, 2013.

Muraro, Rose Marie; Boff, Leonardo. *Feminino e masculino: uma consciência para o encontro das diferenças*. Rio de Janeiro: Sextante, 2002.

Nascimento, Robéria Nádia Araújo; Aragão, Patrícia Cristina; Marinho, Maricelia Miguel de Araújo. *Entre a magia da sedução e o fio do destino: questões de gênero na Cultura Cigana à luz da série Infância*. In: Nascimento, Robéria Nádia Araújo; Aragão, Patrícia Cristina; Oliveira, Augusto Sérgio Bezerra de; Cavalcanti, Givaldo (Orgs). *Metodologias em diálogo: interfaces teóricas e empíricas de pesquisas em Educação - Volume 2*. Campina Grande, EDUEPB, 2024.

Oliveira, Simone Santos; Rotenberg, Lúcia. *Dicionário feminino da*

infância: acolhimento e diagnóstico de mulheres em situação de violência. Niterói, v. 17, n.2, p.253-257, 2015. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/2290/229019189005.pdf>. Acesso em: 02 de abril de 2025.

Rosa, Maria João Figueiredo. Três narrativas de mulheres ciganas. “E onde ficam as mulheres na tradição?” Dissertação em Psicologia Clínica. ISPA- Instituto Universitário de Ciências Psicológicas, Sociais e da Vida. Lisboa, Portugal, 2022.

Teixeira, Rodrigo Corrêa. Ciganos no Brasil: Uma Breve História. Belo Horizonte: Crisálida, 2009.

Andreia Oliveira é artista pesquisadora e docente nas áreas de arte, ciência e tecnologia. Pesquisadora do CNPq/PQ2 e FAPERGS. Pesquisadora Associada da *University of the Witwatersrand/África do Sul*. Pós-doutorado na *City University of Hong Kong* doutorado pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e *Université de Montréal*. Professora do Departamento de Artes Visuais e do PPG em Artes Visuais, e coordenadora do LabInter/PPGART/ UFSM. <https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/> E-mail: andreaoliveira.br@gmail.com Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8582-4441>; Lattes: <https://lattes.cnpq.br/7243757837987821>

Anna Claudia Soares é doutoranda bolsista PROSUP/CAPES no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná (PPGCom/UTP), Brasil. Realizou Estágio Doutoral (doutorado-sanduiche) com bolsa PDSE CAPES no curso de Doutorado em Media Artes da Universidade da Beira Interior (UBI), Portugal. Vice-líder do Grupo de Pesquisa Kinosfera: Investigações sobre o Pensamento no Cinema e em Outras Formas da Audiovisualidade (PPGCom/UTP; CNPq), Brasil. Membro do Grupo de Pesquisa CineMATiC da Unidade de Investigação em Artes (iA*), da Universidade da Beira Interior (UBI), Portugal. E-mail: annacsoares95@gmail.com

Brian Hagemann é Professor da Univille (Universidade da Região de Univille) desde 2010, onde leciona nos cursos de Design, Publicidade e Propaganda, Artes Visuais e Cinema e Audiovisual, o qual coordena desde 2021. Formado em Cinema e Vídeo pela FAAP (Fundação Armando Álvares Penteado), Especialista, Mestre e Doutorando em Cinema pela UTP (Universidade Tuiuti do Paraná), trabalha também como diretor cinematográfico, produtor, roteirista e consultor de roteiros audiovisuais e de projetos culturais. Bolsista taxa Prosup Capes. E-mail: brian_hagemann@yahoo.com.br; Orcid: <https://orcid.org/0009-0005-5016-0584> e Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9623275479703228>;

Bruno Mascena é mestrando em Meios e Processos Audiovisuais pela Universidade de São Paulo (ECA-USP) e graduado em Audiovisual pela mesma instituição. Foi bolsista FAPESP de iniciação científica com a pesquisa “O pixel como elemento expressivo e o corte ao vivo” (2018). Atualmente, é bolsista CAPES com a pesquisa “#POV: Composição de vídeos de Ponto de Vista no TikTok”, em que investiga as práticas de criação e a circulação memética dos vídeos de Ponto de Vista do TikTok, além da apropriação de convenções cinematográficas pelos usuários da plataforma. Tem interesse nas áreas de montagem, novas mídias, performance e na produção audiovisual para as redes sociais. Participa do conselho editorial da Revista Movimento, publicação semestral organizada pelos discentes do programa de pós-graduação em Meios e Processos Audiovisuais. Em paralelo à pesquisa, trabalha como montador e finalizador, atuando em produções ficcionais e publicitárias para cinema, TV e internet. Neste ano lança dois longas-metragens: La Danse Rouge e O Silencioso.. Email: bruno.mascena@usp.br; Orcid: <https://orcid.org/0009-0000-2057-0623>; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8410925407359935>

Camila dos Santos é doutoranda e mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFSM (PPGART), com doutorado-sanduíche pela Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF), Buenos Aires, Argentina. Integrante do Grupo de Pesquisa e Criação em Interatividade, Arte e Tecnologia (gpc-InterArtec CNPq) e pesquisadora do Laboratório Interdisciplinar Interativo (LabInter), UFSM. Graduada em História – Licenciatura e Bacharelado – e em Artes Cênicas – bacharelado em Direção Teatral – pela UFSM. Roteirista formada pela Escola de Cinema Darcy Ribeiro (IBAV-ECDR), Rio de Janeiro, RJ. Pesquisadora multimídia e de desdobramentos poéticos corpo-tecnologia. E-mail: mitanoula@yahoo.com.br
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2252201868050625>; Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4519-6671>

Denize Araujo é Pesquisadora e Professora de Cinema do PPGCom UTP –Mestrado e Doutorado da Universidade Tuiuti do Paraná-desde 2000. PhD em Cinema & Arts – University of California-Riverside- USA e Pós-Doutora pela UAlg - Universidade do Algarve – Portugal. Líder do GP CIC em parceria com o CIAC de Portugal e do NPPA – Núcleo de Pesquisa e Produção Audiovisual; Chair do GT VIC – Visual Culture- da IAMCR – International Association for Media & Communication Research e Membro do IC – Conselho Internacional da IAMCR; Membro da Comissão Científica Avança/Cinema, Portugal. Email: denizearaujo@hotmail.com; Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6856-509X> e Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2170696630653079>

Diego Luiz Nóbrega Rodrigues é fotógrafo e pesquisador. Doutorando em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco na linha de Estéticas e Culturas da Imagem e do Som, sob a orientação da professora Nina Velasco e Cruz. Mestre em Comunicação e Culturas Midiáticas pela Universidade Federal da Paraíba (2021) com a dissertação “Fotografias que viralizam: quando uma imagem mobiliza afetos coletivos”, orientado pela professora Isabella Valle. Graduado em Tecnologia em Fotografia pela Universidade Católica de Pernambuco (2017). Atualmente pesquisa as relações entre fotografia e sociedade, a cultura visual e as experiências fotográficas algoritmicamente mediadas. E-mail: diego.nobrega@ufpe.br; Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-2288-4102>

Elissandra da Silva Souza é graduanda em Jornalismo pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). Bolsista do Projeto de Iniciação Científica: “Comunicação, Memória e Simbolismo da Renda Renascença” (PIBIC/UEPB/CNPq). Integra o projeto de extensão “Redes, Vozes e Rendas: Jornalismo Cultural e Assessoria de Comunicação como instrumentos de divulgação, desenvolvimento e visibilidade das produções das rendeiras da Paraíba”. Ambos projetos coordenados pela professora Ingrid Fachine (Departamento de Comunicação Social da UEPB). Faz parte do Grupo de Pesquisa “Comunicação, Memória e Cultura Popular” (UEPB/CNPq). Email: elissouza1512@gmail.com

Esther Hamburger é professora Titular de História do Cinema e do Audiovisual e de Projeto do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Atualmente é Vice-Diretora do Museu de Arte Contemporânea da USP. Possui doutorado em Antropologia pela Universidade de Chicago, com a tese “Politics and Intimacy in Brazilian Telenovelas”, publicada em português como “O Brasil Antenado, a sociedade da novela”. Atua na confluência da Crítica e dos Estudos de Cinema e Televisão e Antropologia, com artigos e capítulos de livro em diversas coletâneas e revistas nacionais e internacionais, sobre temas como desigualdades sociais, relações de gênero e raça no cinema, na televisão e nas mídias digitais. E-mail: ehamb@usp.br; Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3146-3767>; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9040496175811281>

Fábio Ricardo Gioppo é formado em Letras - Português/Inglês pela Universidade Estadual de Ponta Grossa-PR em 2004. Especialista em Língua Portuguesa, Linguística, Literatura: Texto e Ensino em 2007 pela UEPG. Mestre em Linguagem, Identidade e Subjetividade em 2014. Doutor em Comunicação e Linguagens pelo Programa de Mestrado e Doutorado Comunicações e Linguagens na Universidade Tuiuti do Paraná em 2025. É professor de Língua Portuguesa desde 2004, atuando na rede privada até 2010, e desde então docente efetivo com dedicação exclusiva no Instituto Federal do Paraná – Campus Curitiba. E-mail: fabio.gioppo@ifpr.edu.br. Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-1878-8743>

Francisca M B San Martin é doutoranda em Meios e Processos Audiovisuais pela ECA-USP, com pesquisa voltada ao TikTok e às narrativas meméticas. É graduada em Audiovisual pela mesma instituição e mestre pelo PPGMPA, com a dissertação “O TikTok para além dos vídeos de coreografias: uma análise de vídeos do TikTok à luz do conceito de cinema de atrações.” Atua de forma transversal entre a produção audiovisual, a pesquisa acadêmica e o ativismo materno — sempre com as redes sociais como ponto de convergência. Nesse ambiente digital, desenvolve seu trabalho como produtora audiovisual, com centenas de projetos realizados, incluindo conteúdos de divulgação científica, treinamentos, vídeos institucionais e publicitários. E-mail chicasanmartin@usp.br; Orcid <https://orcid.org/0009-0006-0987-7396>; Lattes <https://lattes.cnpq.br/2487476208495563>

Hernando Urrutia (1964) Doutor em Média-Arte Digital (UAb/UAlg). Professor em Multimédia e Artes do DAMG-UPT; Coordenador de Investigação na Área de Multimédia no CIAUD-UPT; Diretor do Comité Científico COLÓQUIO IMAGE PLAY; Investigador Colaborador do CIAUD-UPT e CIAC; Membro do Comité, como Presidente da Secção de Vídeo Arte da ARTECH INTERNATIONAL - Conferência Internacional de Artes Digitais e Interativas; Diretor Artístico de Novos Meios e Média-Arte Digital - APCA. Membro do Conselho Editorial da DIALÉTICA; Presidente da Direção + ART CONTEMPORARY; Diretor de FX DIGITAL ART; Diretor e Curador do IMAGE PLAY International Video Art Festival; EXPERIMENTA; TRANSGRESSION art + technology P1, PR2 e LAPP3; INTER-SECTION International Digital Media Art Festival. Curador de THE WRONG BIENNALE; META-MORFO; LANDSCAPE; FONLAND; META-MORPHOSIS digital;

IBRIDA Festival; DIGITALAB; EMUESTRA INTERNACIONAL DE VIDEONARRACIÓN A/R/TOGRAFÍA, etc. Mais de 350 reconhecimentos, 10 prêmios, 4 Residências Artísticas, mais de 600 Exposições Coletivas e 20 Individuais, em 47 países. E-mail: hernandourrutia@upt.pt; Ciência ID: <https://www.cienciavita.pt//pt/C31F-32EA-7908>

Ingra Schmitt é Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFSM (PPGART). Integrante do Grupo de Pesquisa e Criação em Interatividade, Arte e Tecnologia (gpc-InterArtec CNPq) e pesquisadora do Laboratório Interdisciplinar Interativo (LabInter), UFSM. Graduada em Artes Visuais- Bacharelado em Desenho e Plástica pela Universidade Federal de Santa Maria. Pesquisadora em cinema expandido e mídias sociais, redes e ecologia. E-mail: ash.ingra.art@gmail.com; Lattes: <https://lattes.cnpq.br/2633643137374215>

Ingrid Farias Fechine é professora Associada da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). Jornalista. Pós-Doutoranda pela Sorbonne Université. Pós-Doutora pela Université Paris Ouest Nanterre La Défense (bolsa CAPES - Brasil). Doutora em Linguística pela Universidade Federal da Paraíba e Université Paris Ouest Nanterre La Défense (Doutorado em Co-Tutela – bolsa CAPES). Líder do Grupo de Pesquisa Comunicação, Memória e Cultura Popular, certificado pela UEPB, cadastrado no CNPq. Pesquisadora colaboradora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC). Desenvolve pesquisas científicas e projetos de extensão na UEPB com ênfase em comunicação e cultura. E-mail: ingridfechine@yahoo.com.br; Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6081-0177>

João Paulo de Carvalho dos Reis e Cunha é licenciado em Cinema pela FAAP - Fundação Armando Álvares Penteado e em Publicidade e Propaganda pela Uniso - Universidade de Sorocaba (Brasil). É pós-graduado (especialista) em Design Gráfico pelo Centro Universitário Senac (Brasil). Mestre e Doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Uniso. Bolseiro de investigação na área de audiovisual no CIAC - Centro de Investigação em Artes e Comunicação e professor assistente na ESEC - Escola Superior de Educação e Comunicação, ambos na Universidade do Algarve (Portugal). E-mail: jpcunha@ualg.pt; Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4467-7438> Ciência ID: BB11-3342-76CB

Jorge Manuel Neves Carrega é pós-doutorado no âmbito do projeto “1950-1974: Géneros Populares e Cinema Transnacional na Europa Mediterrânea” - Universidade do Algarve (2018), Doutor em Comunicação, Cultura e Artes - Universidade do Algarve (2014), e Mestre em Literatura – Universidade do Algarve (2009). Foi bolseiro de doutoramento da FCT e, desde 2012, vem lecionando unidades curriculares na área da História do Cinema e outras Artes. É autor de sete livros, entre os quais “Elvis Presley e o Cinema Musical de Hollywood” (2009) e “Breve História da Cultura em Faro” (2018). Organizou dezenas de congressos, conferências e exposições, sendo autor de meia-centena de artigos e capítulos de livros em publicações científicas. É membro do corpo editorial da Revista ROTURA - Revista de Comunicação, Cultura e Artes, e coordenador do Grupo de Trabalho de Estudos Fílmicos do CIAC. Desde 2011, integra o júri do FARCUME-Festival de Curtas-Metragens de Faro. Email: jmcarrega@ualg.pt; Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0797-8891>

Juliana Wexel é artista transdisciplinar e multimídia ítalo-brasileira, jornalista, investigadora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade do Algarve (CIAC-UAlg), doutoranda em Média-Arte Digital (DMAD-UAlg-UAb) e bolsista de investigação pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia de Portugal (FCT). É Mestre em Letras, Cultura e Regionalidade, foi professora-leitora do Departamento de Línguas, Literatura e Culturas Modernas da Universidade de Bolonha, Itália e foi professora de Jornalismo da Universidade Veiga de Almeida, no Rio de Janeiro, Brasil. Entrecruza a investigação científica com base na prática artística especulativa, narrativas, tecnologias digitais e arte feminista em projetos como “ivagination” (2020), uma instalação de arte computacional interativa e imersiva de ‘vulva art’ em modelo site-specific, desenvolvida em Lisboa. Email: julianawexel@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5830-5729>.

Marcus Bastos Marcus Bastos é Livre Docente em Comunicação e Artes pela PUC-SP, onde é professor. Seus livros mais recentes são Pontes, janelas, máscaras, vírus – elos entre passado e presente das artes e do audiovisual (Educ, 2023) e Audiovisual ao Vivo: tendências e conceitos (com Patricia Moran, Intermeios,2020). Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6786-7993>; Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6786-7993> Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9966205713012870>

Matheus Moreno dos Santos Camargo é doutorando e Mestre em Artes Visuais na linha de pesquisa Arte e Tecnologia pelo PPGART/UFSM (2016). Membro do Laboratório Interdisciplinar Interativo - LabInter/CAL/UFSM, Grupo de Pesquisa e Criação InterArTec CNPq (desde 2012). Arquiteto Urbanista graduado pelo Centro Universitário Franciscano de Santa Maria (2011), Bacharel em Artes Visuais - Atelier de Objetoarte e Múltiplos pela Universidade Federal de Santa Maria em 2008. Licenciatura Plena em Artes Visuais, pela UFSM (2023) E-mail: msc.inspire@gmail.com; Orcid: <https://orcid.org/0009-0003-0840-1749>; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8395074750110051>

Mirian Estela Nogueira Tavares é professora Catedrática da Universidade do Algarve. Doutora em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA) e Mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). É Vice-Coordenadora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC) e Professora Catedrática da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais da Universidade do Algarve (UALg). Assume ainda o cargo de Diretora do Doutorado em Média-Arte Digital, lecionado em parceria entre a Universidade do Algarve e a Universidade Aberta. E-mail: mtavares@ualg.pt; Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-9622-6527> Ciência ID: 5410-5E1F-7E7E

Nina Velasco e Cruz é professora do curso de Cinema e Audiovisual e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação na linha de pesquisa Estéticas e Culturas da Imagem e do Som da Universidade Federal de Pernambuco. Possui doutorado (2004) e mestrado (1999) em Comunicação Social pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Suas pesquisas e publicações se concentram nas relações entre Comunicação e Artes, especialmente no que diz respeito às temporalidades das imagens técnicas na cultura visual contemporânea. Fez estágio pós-doutoral na Universidade McGill, em Montreal (Canadá), supervisionada pelo professor William Straw em 2010 e obteve a bolsa bolsa do Programa de Professor Visitante no Exterior da CAPES, em 2019, para desenvolver o projeto “Em busca do gesto perdido: o dispositivo do Tableau Vivant nas imagens híbridas contemporâneas” na Universidade Sorbonne-Nouvelle Paris III (França), sob a supervisão do professor Phillipe Dubois. E-mail: nina.cruz@ufpe.br; Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1639-5329>

Patricia Moran é professora Livre Docente de direção na ECA/USP, Departamento de Rádio, Cinema e TV, com pós-doutorado pela Humboldt Universität Zu Berlin. Quando diretora do CINUSP coordenou a edição de onze livros da coleção e co-organizou dois volumes. Organizou quatro publicações relacionadas à performance e cinema expandido. Em 2020 redigiu com Marcus Bastos Audiovisual ao vivo. Tendências e Conceitos. Em lançou 2023 Histórias e Técnicas de Cinemas pela República do Livro. Atualmente conclui sua pesquisa performance audiovisual e o site Inquietações Audiovisuais na Pandemia: <https://iap.eca.usp.br/>. Encontra-se em produção do documentário Tempo Presente. E-mail: patriciamoran@usp.br; Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5663-9207>; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5766238377826129>

Pedro Alves da Veiga é um artista e investigador doutorado em Média-Arte Digital pela Universidade do Algarve e Universidade Aberta. É Professor Auxiliar na Universidade Aberta, onde é Subdiretor do Doutoramento em Média-Arte Digital. É membro integrado do Centro de Investigação em Artes e Comunicação, e colaborador do ID+ Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura. Participa regularmente em projetos cruzando arte, ciência e tecnologia, incidindo os seus interesses de investigação na influência das economias da atenção e experiência no ecossistema da média-arte digital; métodos de investigação baseada em prática artística; hactivismo e artivismo; e curadoria de média-arte digital. Desenvolve atividade artística em assemblage, programação criativa generativa e audiovisuais digitais. Tem exposto as suas obras, individual e coletivamente, em Portugal, Brasil, Espanha, França, Itália, Holanda, Roménia, Rússia, China, Tailândia e EUA. E-mail: pedro.veiga@uab.pt; Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9738-3869>

Renzo Filinich é um artista e pesquisador de mídia peruano-chileno especializado em epistemologias andinas e abordagens pós-humanistas da tecnologia. Com mais de 15 anos de experiência, seu trabalho interdisciplinar conecta arte, tecnologia e filosofia, explorando a relação dinâmica entre humanidade, natureza e artificial. Filinich é formado em Engenharia Sonora pela Universidade Orson Welles, mestre em Artes Midiáticas pela Universidade do Chile e doutor em Estudos Interdisciplinares pela Universidade de Valparaíso. Artista residente da Posthuman Art Network (2022) e membro da Rede de Pesquisa em Filosofia e Tecnologia de Yuk Hui (2021-2023). Atualmente, ele realiza uma pesquisa de pós-doutorado na Escola de Artes da Universidade Wits, em Joanesburgo, investigando as epistemologias criadas entre as práticas da Arte e da Ciência. E-mail: renzo.filinich@wits.ac.za; Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1752-0232>

Ricardo Jorge Gomes é natural de Aveiro, Portugal. Licenciou-se em 2013 em Ciências da Comunicação pelo Instituto Superior das Ciências da Informação e Administração (ISCIA), Pós-graduado em Marketing em 2018 pelo Instituto Português de Administração e Marketing (IPAM), e Mestre em Património, Artes e Turismo Cultural em 2023 pela Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico do Porto (ESE-IPP). Com experiência em produção de conteúdos, nomeadamente em fotografia analógica e digital, trabalha como gestor desde 2010, com especial enfoque na liderança de pessoas e gestão de processos. O seu trabalho de investigação desenvolve-se na intersecção entre o arquivo, os estudos da imagem e o património. E-mail: rjgomes.art@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-1174-816X>

Robéria Nádia Araújo Nascimento é Doutora em Educação pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Professora Associada da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB/ Departamento de Comunicação Social). Integrante dos Grupos de pesquisa: Comunicação, Cultura e Desenvolvimento; Comunicação, Memória e Cultura Popular; Tecnologias, Culturas e Linguagens (TECLIN). Professora do Programa de Pós-Graduação em Formação de Professores (PPGFP/UEPB). E-mail: rnadia81@gmail.com; Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-1806-0138>; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9966633992626905>

Rosimária Sapucaia é docente na Universidade da Maia/ Instituto Politécnico da Maia, investigadora no Centro de Investigação em Arte e Comunicação (CIAC), formadora em cursos de capacitação para professores; Doutora em Média-Arte Digital pela Universidade Aberta/ Universidade do Algarve (2022); Mestre em Artes-UFBA; Pós-graduada em Gestão Integrada (FNMV); Graduada em Música- (Unis) e Pedagogia (Unimontes). Artista multimédia e professora de Artes/ Música, transita pelas linguagens das artes sonoras, digitais e performativas, com as quais desenvolve investigações em Música, Arte e Tecnologia. E-mail: rosysrocha@gmail.com Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6465-878X>

Sónia Reis é Doutorada em Ciências da Linguagem pela Universidade do Algarve, Mestre na mesma área e licenciada em Línguas e Literaturas Modernas – Estudos Portugueses. A sua tese de doutoramento incidiu sobre a função discursiva das expressões proverbiais e a sua identificação automática em textos, com recurso a ferramentas de processamento de linguagem natural, visando aplicações didáticas, terapêuticas e de diagnóstico. Completou ainda o Mestrado em Ensino de Português no 3.º ciclo e no Ensino Secundário (UNL) e a Pós-Graduação em Inteligência Artificial e Tecnologias Emergentes na Aprendizagem (ISLA Santarém). É autora de várias publicações sobre o ensino de português e o uso de inteligência artificial e processamento de linguagem natural, sendo colaboradora externa do INESC ID – Lisboa. E-mail: smreis@ualg.pt Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7709-6889>.

