

2023
N.01#VOL.3
eISSN: 2184-8661

MÉDIA-ARTE DIGITAL

REVISTA DE
COMUNICAÇÃO,
CULTURA E ARTES

ROTURA

2023

N.01#VOL.3

eISSN: 2184-8661

MÉDIA-ARTE DIGITAL

**REVISTA DE
COMUNICAÇÃO,
CULTURA E ARTES**

ROTURA

ROTURA

ROTURA — Revista de Comunicação Cultura e Artes
Vol. 3 | #1 | 2023

PRODUÇÃO EDITORIAL

Juan Manuel Escribano Loza (Universidade do Algarve,
Centro de Investigação em Artes e Comunicação,
Portugal)

IMAGEM DA CAPA

Hanno sparato contro il sole, Pedro Alves da Veiga

CAPA

Bloco D Design e Comunicação Lda.

DIREITOS DE AUTOR

This work is licensed under Creative Commons
Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0
International License.



Esta publicação é financiada por fundos nacionais
através do projeto “UIDP/04019/2020 CIAC” da
Fundação para a Ciência e Tecnologia.

ROTURA é indexada em



Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes
é uma publicação do Centro de Investigação em
Artes e Comunicação, financiada pela Fundação
para a Ciência e Tecnologia. É publicada semes-
tralmente em acesso aberto.

URL: publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura
Email: rotura@publicacoes.ciac.pt
eISSN: 2184-8661

CIAC – Centro de Investigação em Artes e
Comunicação
Sala 0.28, Edifício 1, FCHS
Campus de Gambelas
Universidade do Algarve
8005-139 Faro — Portugal
Tel: +351 289 800 900 Ext: 7541
Email: secretaria.ualg@ciac.pt | ciac@ualg.pt
Web: www.ciac.pt



EQUIPA EDITORIAL

DIRECÇÃO

Mirian Tavares (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação)

Bruno Mendes da Silva (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação)

EDITORES

Susana Raquel Mendes da Silva Costa (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação)

Ana Filipa Cerol Martins (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação)

EDITORES DE SECÇÃO

Patrícia Dourado (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação)

CONSELHO EDITORIAL

Adérito Fernandes-Marcos (Universidade de São José, China, Artech-International, CIAC, Portugal)

Aída María de Vicente Domínguez (Universidad de Málaga, Espanha)

Aldo Mazzucchelli (Universidad de la República e Universidad ORT, Uruguai)

Anthony Lewis Brooks (Aalborg University, Dinamarca)
Cecília Almeida Salles (Pontífica Universidade Católica de São Paulo, Brasil)

Gabriela Borges (Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil)

Gilbertto Prado (Universidade de São Paulo, Brasil)

Jeffrey Shaw (City University of Hong Kong, China)

Jorge La Ferla (Universidad de Buenos Aires, Argentina)

José Simões (University of Saint Joseph, Macau, China)

Lucia Nagib (University of Reading, UK)

Nigel Power (King Mongkut's University of Technology Thonburi – Tailândia)

Paola Palma (UMR7172 Thalim – CNRS/ENS/Sorbonne nouvelle)

Piet Kommers (University of Twente, Holanda)

Tim Bergfelder (Universidade de Southampton, Reino Unido)

REVISORES

- Adérito Fernandes-Marcos (Universidade de São José, Macau, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Aída María de Vicente Domínguez (Universidad de Málaga, Espanha)
- Alba Vieira (Universidade Federal de Viçosa, Brasil)
- Álvaro Americano (Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil)
- Ana Alexandra Mendonça Andrade de Carvalho (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Ana Bela Morais (Universidade de Lisboa, Centro de Estudos Comparatistas, Portugal)
- Ana Carvalho (Universidade da Maia, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Ana Clara Santos (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Ana da Silva (Instituto Politécnico de Santarém, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Ana Filipa Cerol Martins (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Ana Isabel Candeias Dias Soares (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Ana Loureiro (Instituto Politécnico de Santarém, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Ana Paiva (Universidade Aberta, Laboratório de Educação a Distância e e-Learning, Portugal)
- António Araújo (Universidade Aberta, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- António Branco (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- António Costa Valente (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- António Lacerda (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Arquitectura Urbanismo e Design, Portugal)
- Aquinei Timóteo (Universidade Federal do Acre, Brasil)
- Aurízia Félix Sousa Anica (Universidade do Algarve, Centro de Estudos de Literatura e Tradição, Portugal)
- Beatriz Cantinho (Universidade de Évora, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Bruno Miguel dos Santos Mendes da Silva (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Camila Manguiera (Universidade do Porto, Portugal)
- Carina Infante do Carmo (Universidade do Algarve, Centro de Estudos Comparatistas, Portugal)
- Carla Ribeiro (Escola Superior de Educação do Politécnico do Porto, Universidade do Porto, Portugal)
- Caroline Govari Nunes (Unisinos, PPGCOM – Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação, Cultpop – Laboratório de Pesquisa em Cultura Pop)
- Caterina Cucinotta (Universidade Nova de Lisboa, Instituto de História Contemporânea, Portugal)
- Cátia Peres (Universidade do Algarve, Unidade de Investigação em Design e Comunicação, Portugal)
- Cecília Salles (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Grupo de Pesquisa em Processos de Criação, Brasil)
- Célia Vieira (Universidade da Maia, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Cláudia Albuquerque de Lima Queiroz Costa (Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, Brasil)
- Daniela Garcia (Universidade do Algarve, Portugal)
- Danielle Crepaldi Carvalho (Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes, Brasil)
- Denize Araújo (Universidade Tuiuti do Paraná, Brasil)
- Francisco Gil (Universidade do Algarve, Portugal)
- Francisco Lameira (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Gabriela Borges (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Gabriela Soares (Universidade do Algarve, Portugal)
- Heitor Alvelos (Universidade do Porto, Research Institute for Design and Media, Portugal)
- Hugo Barreira (Universidade do Porto, Centro de Investigação Transdisciplinar Cultura, Espaço e Memória, Portugal)
- Ingrid Fachine (Universidade Estadual da Paraíba, Brasil)
- Isa Mestre (Universidade do Algarve)
- Isabel Carvalho (Universidade Aberta, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Joana Lessa (Universidade do Algarve, Portugal)
- João Carlos Firmino Carvalho (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- João Samartinho (Instituto Politécnico de Santarém, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Jorge Carrega (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- José Alberto Pinto (Universidade do Porto, Portugal)

- José Bidarra (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- José Maria Neto (Universidade de Pernambuco, Brasil)
- José Simões (Universidade de São José, Macau)
- Julia Godoy (UnCuyo, Argentina)
- Kenia Dias (Universidade de Brasília, Grupo de Pesquisa em Processos de Criação, Brasil)
- Leandro Mendonça (Universidade Federal Fluminense, Brasil)
- Letícia Torres (Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil)
- Lilian Ribeiro (Universidad de Huelva, Departamento de Educación, Espanha)
- Lucía Núñez Sánchez (Universidad de Huelva, Espanha)
- Luciana Corrêa de Araújo (Universidade Federal de São Carlos, Brasil)
- Luísa Monteiro (Instituto Politécnico de Lisboa, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Manuel Célio Conceição (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Marcello Messina (Universidade Federal da Paraíba, Brasil)
- Marcelo Ribaric (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Margarida Adamatti (Universidade de São Paulo, Brasil)
- Maria Caeiro (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Maria Cunha (Universidade de Aveiro, Portugal)
- María Jesús Botana Vilar (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Maria Potes Barbas (Instituto Politécnico de Santarém, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Mariana Liz (Universidade de Lisboa, Instituto de Ciências Sociais, Portugal)
- Marina Estela Graça (Universidade do Algarve, Portugal)
- Mário Dominguez (Universidade da Maia, Portugal)
- Marta Mendes (Instituto Politécnico de Lisboa, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Mirian Estela Nogueira Tavares (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Natália Laranjinha (Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Neuza Costa (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Olivia Novoa Fernández (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Óscar Toro Peña (Universidad de Huelva, Espanha)
- Paola-Andrea Gómez-Montoya (Universidad Pontificia Bolivariana, Colômbia)
- Paula Martinelli (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Grupo de Pesquisa em Processos de Criação, Brasil)
- Paulo Alves (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Paulo Manuel Ferreira da Cunha (Universidade da Beira Interior, LabCom, Portugal)
- Patrícia Dourado (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Pedro Alves da Veiga (Universidade Aberta, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Pedro Cabral Santos (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Pedro Ferré (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Pedro Sousa (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Raquel Pacheco (Universidade de Brasília, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Rita Wengopovius (Instituto Politécnico de Lisboa, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Sara Vitorino Fernandez (Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Selma Pereira (Instituto Superior Manuel Teixeira Gomes, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Sílvia Quinteiro (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Susana Raquel Mendes da Silva Costa (Universidade do Algarve, Universidade Aberta, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Teresa Torres de Eça (Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Tiago Cruz (Universidade da Maia, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Tiago Jorge Alves Fernandes (Universidade da Beira Interior, LabCom, Portugal)
- Wagner de Miranda (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Grupo de Pesquisa em Processos de Criação, Brasil)
- Wiliam Pianco (FIAM-FAAM Centro Universitário, Brasil)

WEBMASTER E HELPDESK

Juan Manuel Escribano Loza (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

EDITORES RESPONSÁVEIS POR ESTE NÚMERO

Pedro Alves da Veiga (Universidade Aberta, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

José Bidarra (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

António Araújo (Universidade Aberta, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

REVISORES RESPONSÁVEIS POR ESTE NÚMERO

Adérito Fernandes-Marcos (Universidade de São José, Macau, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Álvaro Americano (Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil)

Ana Carvalho (Universidade da Maia, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Ana Clara Santos (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Caroline Govari Nunes (Unisinos, PPGCOM – Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação, Cultpop – Laboratório de Pesquisa em Cultura Pop)

Francisco Merino (Universidade da Beira Interior, Portugal)

Gabriela Borges (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Ingrid Fechine (Universidade Estadual da Paraíba, Brasil)

Isabel Carvalho (Universidade Aberta, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Luísa Monteiro (Instituto Politécnico de Lisboa, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Maria Potes Barbas (Instituto Politécnico de Santarém, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Olivia Novoa Fernández (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Paulo Alves (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Pedro Cabral Santos (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Rita Wengorovius (Instituto Politécnico de Lisboa, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Tiago Jorge Alves Fernandes (Universidade da Beira Interior, LabCom, Portugal)

Sumário

Prefácio

Média-Arte Digital – Ampliando Conceitos 8

Digital Media Art – Broadening Concepts

Pedro Alves da Veiga

José Bidarra

António Araújo

Artigos temáticos

Da performance digital à ciberperformance: transformação, transposição e inovação 12

From digital performance to cyberperformance: transformation, transposition and innovation

Rosimária Rocha

Célia Vieira

Mirian Tavares

Inês Guerra Santos

Narrativas Transmídias Controversas: das ruas para as redes em Lugares (in)habitáveis 28

Controversial Transmedia Narratives: from streets to networks in (un)inhabitable places

Marisa Guimarães Leite

A arte de encarar as redes: criações em realidade aumentada no Teatro Zoom 46

The art of facing the net: Zoom Theater's augmented reality creations

Renato Guimarães Furtado

Palavra-Imagem-Movimento: subsídios da tipografia para o discurso artístico moderno e contemporâneo 58

Word-Image-Movement: contributions of typography for modern and contemporary artistic discourse

Alexandre Martins

Bruno Mendes de Silva

Desenvolvimento do jogo sério Web Segura: estudo de um caso orientado para públicos seniores 74

The serious game Web Segura development: a case study for senior audiences

Iolanda Bernardino

José Bidarra

Ricardo Baptista

Henrique Mamede

Dois anos depois do Sinógeno: uma experiência antropofágica, de sacrilégio a atração do aniversário da cidade. . 102

Two years after Sinógeno. An anthropophagic experience, from sacrilege to attraction in the city's anniversary

João Pedro Sanson

Thais Vilar

Varia

O rizoma: conceito, definições e aplicações como metodologia de análise em Comunicação e Cultura. . . . 118

The rhizome: concept, definitions, and applications as an analysis methodology in communication and culture

João Paulo de Carvalho dos Reis e Cunha

Veiculação dos pseudoacontecimentos produzidos pelo Chega na cobertura da campanha eleitoral para as eleições legislativas de 2019 132

Propagation of pseudo-events produced by Chega during the coverage of the electoral campaign for the Portuguese legislative elections of 2019

Pedro Alexandre Maia Martins

Crónica de arte

Síntese extendida para uns trinta anos, Crónica do artista cearense (brasileiro) que obteve prêmio de jovens investigadores no World Cultural Council 2022 . 154

An extended synthesis for about thirty years in Ceará state, or Chronicle about the Brazilian artist Edicleison de Freitas who received Young Researchers Award at the World Cultural Council 2022

André Feitosa de Sousa

Prefácio

O conceito de média-arte digital é o resultado da evolução, não só de movimentos estéticos e artísticos ao longo dos últimos cem anos, mas também da constante evolução da tecnologia e da ciência, apresentando-se num estado de fluxo e transformação constantes. Com a crescente digitalização e síntese de texto, imagens, sons, animação e vídeo, o termo “mídia” entrou no léxico corrente para designar qualquer tipo de conteúdo sensorial e cognitivo, passível de reprodução através de meios digitais, no que veio a ser designado como convergência mediática.

Média-Arte Digital - Ampliando Conceitos

Digital Media Art - Broadening Concepts

Pedro Alves da Veiga
pedro.veiga@uab.pt
CIAC – Centro de Investigação em Artes e
Comunicação
Universidade Aberta
ORCID iD 0000-0001-9738-3869

José Bidarra
jose.bidarra@uab.pt
CIAC – Centro de Investigação em Artes e
Comunicação
Universidade Aberta
ORCID iD 0000-0002-2082-5996

António Araújo
antonio.araujo@uab.pt
CIAC – Centro de Investigação em Artes e
Comunicação
Universidade Aberta
ORCID iD 0000-0003-0909-5782

Artigo recebido em 2023-02-28
Artigo publicado em 2023-02-28

Considere-se, ainda, as seguintes definições: segundo Marcos (2017) a arte digital é a arte que explora o meio digital enquanto (1) processo ou ferramenta de criação, (2) como produto final, ou (3) como tópico artístico. Por outro lado, o Netherlands Media Art Institute (NMAI) define a média-arte como sendo produzida em função do tempo, criada através da gravação e reprodução de som e/ou imagens durante um determinado período. Uma obra dependente do tempo é, assim, uma obra em mutação e movimento, por contraste com as anteriores formas de arte estáticas, como a pintura, fotografia e a maior parte da escultura (NMAI, 2015). Efetivamente a fruição de um artefacto de média-arte digital é uma função do tempo, no sentido matemático da expressão, e formas como a videoarte, instalações interativas dotadas de sensores e atuadores, experiências imersivas, esculturas de informação, jogos sérios, realidade aumentada, média-arte locativa ou *net art* só podem ser percecionadas na sua plenitude ao longo de um certo tempo, por oposição a uma apreciação instantânea.

Esta forma de expressão artística envolve diversas disciplinas, incluindo design gráfico, *web design*, programação, animação, vídeo, som, interatividade, realidade virtual e aumentada, e inteligência artificial, entre muitas outras. De forma cumulativa, e sendo a média-arte digital uma área de confluência de saberes, ela assenta ainda em relações que atravessam os sistemas social, cultural e artístico, entre agentes envolvidos na criação, investigação, exposição, fruição, experimentação, educação e integração socioeconómica da média-arte digital.

Pode, pois, afirmar-se que a investigação em média-arte digital é dirigida a aspetos tecnológicos e práticos (criativos, técnicos, organizacionais e participativos) mas também teóricos, analíticos e filosóficos. Partindo, então, da definição de Veiga (2020, p. 30), assumimos a média-arte digital como toda a forma de criação artística ou estetizada que não pode ser idealizada e/ou materializada e/ou exibida sem a utilização de tecnologias digitais, e cujo conteúdo e apreciação estética e cognitiva variam em função do tempo. E é dentro desta visão dinâmica e ampliada da área da média-arte digital que este número temático da revista **ROTURA** integra artigos que espelham essa mesma diversidade, abordando a videoarte ativista, a ciberperformance, o jogo sério, a realidade aumentada ou a animação digital, apenas para citar algumas das práticas.

No artigo “**Da performance digital à ciberperformance**”, Rosimária Rocha aborda um formato que ganhou popularidade durante a crise pandémica, permitindo assistir a espetáculos e performances *online*, mas que começou a ganhar independência e características próprias, para além da simples transposição (ou codificação mediática). Com “**Narrativas Transmídias controversas**”, Marisa Guimarães Leite mostra como instalações de videoarte comunicam e impactam os habitantes de *lugares (in)habitáveis*, dando visibilidade ao que tantas vezes permanece invisível. “**A Arte de encerrar as redes**”, de Renato Guimarães Furtado, aborda a forma como a migração do teatro para as plataformas digitais, em particular o *Zoom*, fomentou transformações criativas na cenografia, para além da simples transposição, dando origem a uma experiência aumentada. Com “**Palavra-Imagem-Mo-**

vimento”, Alexandre Martins e Bruno Mendes da Silva exploram o papel da animação tipográfica, em que um simples processador de texto se converte em ferramenta de animação, transpondo para uma apreciação temporal alargada elementos de habitual perceção/interpretação imediatista. Iolanda Bernardino, José Bidarra, Ricardo Baptista e Henrique Mamede com “**Desenvolvimento do Jogo sério Web segura**”, apresentam a importância social e educativa de um jogo destinado a um público sensível, com o duplo desafio de o envolver e sensibilizar. Em “**A Experiência Audiovisual do Sinógeno**”, João P. Sanson e Thais Vilar mostram como os arquivos digitais intermédia podem preservar a arte de rua, desenvolvida numa forma muito específica, em torno da sonoridade dos sinos, e ainda dar-lhe novos contextos e públicos.

Na secção “**Varia**” o artigo “**O rizoma**”, de João Paulo dos Reis e Cunha, contribui com uma detalhada reflexão teórica e filosófica em torno de questões fundamentais à Teoria da Comunicação, particularmente adequada para os novos media. Por outro lado, Pedro Maia Martins apresenta o artigo “**Veiculação dos pseudoacontecimentos produzidos pelo Chega na cobertura da campanha eleitoral para as eleições legislativas de 2019**”, em que aborda a cobertura e contributo dos media informativos para a campanha eleitoral do partido político Chega, pautada pela distribuição de informação em suporte digital, e em canais digitais, sobre pseudoacontecimentos.

Esta edição da **ROTURA** conta ainda com a crónica “**Síntese estendida para uns 30 anos, Crónica do artista cearense**”, centrada em torno da figura de Edicleison Freitas, e da autoria de André Feitosa de Sousa.

A diversidade temática aqui reunida é um bom espelho de como o tema da média-arte digital não se resume a aspetos tecnológicos – embora os abarque – e de como a comunicação e a arte se entrelaçam na busca e na transmissão do conhecimento. Assim sendo, o conjunto destes artigos constitui um excelente e diversificado contributo para todos os investigadores cujos interesses se revêem no que é a alma do Centro: Investigação em Arte e Comunicação.

Referências bibliográficas

- [1] Manovich, Lev (2013). *Software takes command*. Bloomsbury Academic.
- [2] Marcos, Adérito Fernandes (2017). *Artefacto computacional: elemento central na prática artística em arte e cultura digital*. Revista Lusófona de Estudos Culturais, 4(1), 129-147.
- [3] NIMK (2015). *What is Media Art?* Netherlands Media Art Institute. <http://nimk.nl/eng/search/what-is-media-art>
- [4] Veiga, Pedro Alves (2020). *O Museu de Tudo em Qualquer Parte – Arte e Cultura Digital: Interferir e Curar*. Grácio Editora.

Bio

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. Esteve ligado à atividade empresarial durante mais de duas décadas, e desenvolveu trabalhos premiados de webdesign e multimédia. 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 na fronteira entre 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 arte; *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, Itália, Holanda, Roménia, Rússia, China, Tailândia e EUA.

José Bidarra é atualmente professor e investigador na Universidade Aberta, onde leciona regularmente unidades curriculares nas áreas do e-learning e da comunicação multimédia, para além de exercer várias funções de coordenação académica. É coautor do Modelo Pedagógico Virtual em vigor na Universidade Aberta. As suas atividades de investigação estão centradas nas áreas de narrativas, jogos e media digitais em aplicações educacionais, tendo a seu cargo a orientação de inúmeras teses de mestrado e de doutoramento. Colabora frequentemente em projetos transnacionais e presta serviços pontuais de consultadoria e formação profissional junto de diversas instituições. A maior parte da investigação é realizada na Universidade Aberta e no CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação (Universidade do Algarve). Outras iniciativas incluem um Honorary Fellowship na Universidade de Wisconsin – Madison (EUA) e colaborações frequentes com universidades e redes europeias: TU Graz, OU-NL, OU-UK, EADTU, EMPOWER, SmartLearning DK.

António Araújo é um matemático e artista, doutorado em Matemática e licenciado em Física pela Universidade de Lisboa. A sua investigação centra-se nos métodos de desenho imersivo, criando ilustrações e instalações imersivas híbridas entre o material e o digital. É professor auxiliar na Universidade Aberta, e atualmente coordena o polo do CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação nesta universidade. É autor do software de desenho “VR Eq A Sketch 360”, cujos algoritmos foram adotados pela app Sketch 360 da Microsoft. Coordena uma pequena equipe eclética de alunos de doutoramento, incluindo artistas 3D, professores e engenheiros que realizam uma investigação multidisciplinar entre a arte, a arquitetura e a matemática.

Como citar e licença

Alves da Veiga, P.; Bidarra, J. & Araújo, A. (2023). Média-Arte Digital – Ampliando Conceitos. *ROTURA – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 3(1), 8–11. <https://doi.org/10.34623/c9rh-c987>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Artigos temáticos

Da performance digital à ciberperformance

Transformação, transposição e inovação

From digital performance to cyberperformance: transformation, transposition and innovation

Rosimária Rocha
rsrocha@ualg.pt
CIAC – Centro de Investigação em Artes e
Comunicação
Universidade do Algarve
ORCID iD 0000-0002-6465-878X

Artigo recebido em 2022-10-11
Artigo aceite em 2023-02-03
Artigo publicado em 2023-02-28

Célia Vieira
cvieira@ismai.pt
CIAC – Centro de Investigação em Artes e
Comunicação
Universidade da Maia
ORCID iD 0000-0002-1181-0725

Mirian Tavares
mtavares@ualg.pt
CIAC – Centro de Investigação em Artes e
Comunicação
Universidade do Algarve
ORCID iD 0000-0002-9622-6527

Inês Guerra Santos
iguerra@umaia.pt
CIAC – Centro de Investigação em Artes e
Comunicação
Universidade da Maia
ORCID iD 0000-0002-4952-2227

Agradecimentos

O presente artigo é fruto do Projeto EXPL/ART-PER/0788/2021 – CyPeT – “Desenvolvimento de um modelo pedagógico novo para o ensino de ciberperformance no ensino superior ” para que conte como publicação no âmbito do mesmo, e financiado pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT). Uma iniciativa do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC) – Universidade do Algarve em parceria com a Universidade Aberta de Portugal e a Universidade da Maia.

Resumo

A performance digital e a ciberperformance têm em comum o uso das tecnologias digitais, todavia, diferem em seus processos de criação e transmissão. Neste artigo, buscamos relatar um pouco sobre a evolução da performance digital à ciberperformance, bem como a sua ascensão nos últimos dois anos. O cenário pandêmico intensificou a experiência da comunicação online e trouxe maior visibilidade para as práticas performativas digitais que, no campo das artes performativas, pela prerrogativa da presença física, pouco aconteciam, ou aconteciam de modo ainda muito experimental. Nesse sentido, pandemias, guerras e catástrofes podem trazer destruição em diversos níveis, mas ao mesmo tempo ser o motor para a aceleração de processos de transição e inovação.

Esta revisão histórica e conceptual integra o projeto de investigação CyPeT, financiado pela FCT, que está em curso. Além de apresentar um breve enquadramento teórico sobre a performance/ciberperformance, descreveremos alguns estudos de caso representativos das possibilidades artísticas e performativas destas manifestações digitais, de modo a dar luz a iniciativas criativas promovidas por grupos artísticos, artistas e comunidade académica no seguimento das artes performativas, tendo como eixo condutor os processos criativos, audiência, estratégias adoptadas e a percepção do potencial da internet para a performance ao vivo.

Digital performance and cyberperformance have in common the use of digital technologies, however, they differ in their creation and transmission processes. In this article, we seek to report a little about the evolution of digital performance to cyberperformance, as well as its rise in the last two years. The pandemic scenario intensified the experience of online communication and brought greater visibility to digital performing practices that, in the field of performing arts, due to the prerogative of physical presence, rarely happened, or were still very experimental. In this sense, pandemics, wars and catastrophes can bring destruction on several levels, but at the same time be the engine for accelerating transition and innovation processes.

After presenting a brief theoretical framework on performance/cyberperformance, we will describe some representative case studies of the artistic and performative possibilities of these digital manifestations.

This historical and conceptual review is part of the CyPeT research project, funded by the FCT, which is ongoing. In addition to presenting a brief theoretical framework on performance/cyberperformance, we will describe some representative case studies of the artistic and performative possibilities of these digital manifestations, to shed light on creative initiatives promoted by artistic groups, artists and the academic community following the performing arts, having as a guide the creative processes, audience, strategies adopted and the perception of the potential of the internet for live performance.

Palavras-chave

Performance digital • Ciberperformance • Artes performativas • Inovação

Digital performance • Cyberperformance • Performing arts • Innovation

1. Introdução

O contexto pandêmico intensificou a experiência da comunicação à distância, trazendo visibilidade para práticas performativas digitais que, até aquele momento, tinham sido desenvolvidas predominantemente de modo experimental, no domínio artístico e mais especificamente no ensino superior. Neste artigo abordaremos a evolução da performance digital à ciberperformance, bem como a sua ascensão nos últimos dois anos, procurando identificar alguns traços originais destas práticas artísticas. Esta revisão histórica, teórica e crítica integra o projeto de investigação CyPeT, financiado pela FCT, no qual buscamos refletir sobre o modo como o ensino da ciberperformance poderia enriquecer as práticas pedagógicas no domínio das artes performativas, nomeadamente em contextos de ensino, de modo a explorar a teoria e a prática da ciberperformance, a partir dos ângulos criativo, performativo e comunicacional, com o objetivo de desenvolver um novo modelo pedagógico para a sua inclusão nos currículos do ensino superior.

Dentre as narrativas que atravessam o nosso estado da arte, para este artigo nos limitaremos a apresentar os conceitos e as diferenças entre arte performativa, performance, ciberperformance, ciberperformance e alguns exemplos de performances artísticas, que estão presentes nos nossos estudos de caso. Explicitamos, porém, que a nossa investigação não tem a pretensão de refletir profundamente sobre a performance enquanto género, mas apenas apresentá-la em linhas gerais, a fim de traçar um contexto que facilite a compreensão ao adentrarmos na discussão acerca da ciberperformance.

2. Da Performance à Ciberperformance

O termo **performance** é empregue em variadas áreas. Tendo origem proveniente do latim, a palavra é composta pelo prefixo *per*, que significa executar ou desenvolver uma atividade, somada à palavra *formare*, que quer dizer formar, dar forma, estabelecer. De modo abrangente, o conceito

de performance liga-se à noção de desempenho; conjunto de resultados. Schechner (2013, p. 28) ilustra bem isso, ao comentar que “nos negócios, nos esportes ou no sexo, ‘performar’ significa fazer algo de alto padrão – ter sucesso, se destacar”¹. A palavra, por ser aplicada de variadas maneiras em tantos campos do conhecimento e mesmo no interior de uma determinada área, como a artística, por exemplo, apresenta várias aceções e pode acabar por ter complexa definição, como sublinhou Carlson (2018). Na tentativa de simplificar ao máximo a conceituação desse termo, concordamos com as afirmações de Schechner (2013, p. 1), quando comenta que “performance são ações”² que se diferenciarão conforme o campo a que pertencem.

Conforme Román (2012), no campo artístico, a performance está relacionada com as artes do corpo, da ação, manifestações que têm em comum a colocação em cena e a incorporação do artista numa estrutura temporal. É nesse sentido amplo de performance que são identificadas as artes performativas, muitas vezes apresentadas como equivalentes, nas classificações académicas e escolares, das artes do espetáculo ou das artes da cena em geral. Podendo incluir circo, dança, música, ópera, teatro, entre outras formas, estas artes distinguem-se de outras, como o cinema ou as artes visuais, pelo facto de implicarem uma atuação, realizada por um performer, na presença de uma audiência, em tempo real. Zumthor (2018), de modo mais geral, esclarece que a performance “é o saber-ser”, um saber que implica uma presença e uma conduta, por meio de coordenadas espaço-temporais e fisiopsíquicas concretas, uma ordem de comandos encarnados num corpo vivo. Nesta taxonomia das artes performativas em geral, o termo “performativo” descreve o envolvimento não mediado entre espectador e artista, um acontecimento artístico onde o aqui e o agora ganham verdadeiro significado.

1. Tradução nossa. Originalmente: “*In business, sports, and sex, ‘to perform’ is to do something up to a standard – to succeed, to excel.*”

2. Tradução nossa. Originalmente: “*Performances are actions.*”

Convém, contudo, diferenciar esta aceção lata de performance, relacionada com as artes performativas em geral, de uma aceção mais estrita de performance ou arte da performance enquanto género específico, concretizado em meados do século XX.

Dentre os principais precursores da arte da performance pontuados por Glusberg, “devem ser considerados os poetas, pintores, músicos, dançarinos, escultores, cineastas, dramaturgos e pensadores que buscaram um reestudo dos objetivos da arte” (Glusberg, 2013, p. 27). O autor cita dentre muitos artistas, John Cage e a sua atuação com os experimentos do ruído e dos sons do cotidiano, acrescentando, mais tarde, performances que reuniam diversas linguagens artísticas, como, por exemplo, *Untitled Event*³. Em relação aos principais artistas que contribuíram para essa construção da história da performance destacam-se ainda Jackson Pollock, com a *action painting*; Kaprow e os *happenings*; e o Grupo Fluxus, fundado por George Maciunas.



Figura 1. Fluxus: o Grito da anti-arte. Imagem disponível em <http://lounge.obviousmag.org/semiotizando/2012/05/fluxus-o-grito-da-antiarte.html>

O discurso crítico sobre a arte da performance, nas palavras de Bernstein (2017), busca valorizar, antes de tudo, a presença do performer, como algo a ser experimentado de forma imediata no encontro performer/espectador, sobretudo, como a finalidade da própria performance. Em *Modus Vivendi*, por exemplo, Marina Abramovic e Ulay descrevem a performance *Nightsea Crossing* sob a seguinte proposição:

Presença
Estar presente, por longos períodos de
tempo.
Até a presença se erguer e cair, do
Material ao imaterial, da
Forma ao informe, do
Instrumental ao mental, do
Tempo ao atemporal.

(Abramovic; Ulay, 1986, p. 31 *apud* Bernstein, 2017, p. 403)

Apesar de os conceitos de artes performativas e de arte da performance diferirem, ao longo dos tempos a fusão, a mistura e a própria noção de arte

3. (Evento sem nome) realizado em 1952 que propôs a fusão de cinco artes: teatro, poesia, pintura, dança e música. Participaram deste evento o músico Cage, a bailarina Merce Cunningham, o pintor Robert Rauschenberg, o pianista David Tudor e os poetas Mary Richards e Charles Olsen. “Ninguém recebeu instruções sobre como ou o que fazer e apenas receberam uma “partitura” que indicava momentos de ação, quietude e silêncio. Assim, Cage, do alto de uma cadeira, lê um texto sobre a relação da música com o zen-budismo e executa uma composição com o uso da rádio. De uma escada os poetas recitam seus versos enquanto o pianista toca um solo e a bailarina, juntamente com seus colaboradores, dançam perseguidos por um cachorro. O evento contou ainda com uma projeção de slides e filmes. Cage foi o primeiro a coordenar um ‘concerto’ baseado na intermedialidade entre as diversas artes (Glusberg 2013).

decolonial⁴ e de descentralização⁵ transformaram e quebraram muitas barreiras entre as artes, num movimento de inter e transdisciplinaridade artística. Nesse sentido, a performance, o teatro e a dança desde sempre foram artes interdisciplinares, muitas vezes transmídia ou multimídia. Os manifestos futuristas concebidos entre 1909 e 1920 poderiam ser considerados manifestos de mídia arte-digital apenas com a sutil troca da palavra “elétrico” pela palavra “digital”. Silva (2019) lembra a definição de Birringer⁶ (2007), que indica que a performance digital é caracterizada por uma estrutura de interface que inclui todos os trabalhos de performance nos quais os processos computacionais são parte integrante da composição e do conteúdo, das formulações estéticas, das configurações interativas e das formas de distribuição. Em muitos exemplos, a

integração de interfaces homem-máquina implica o design de sistemas interativos e de eventuais transformações em tempo real da multimídia.

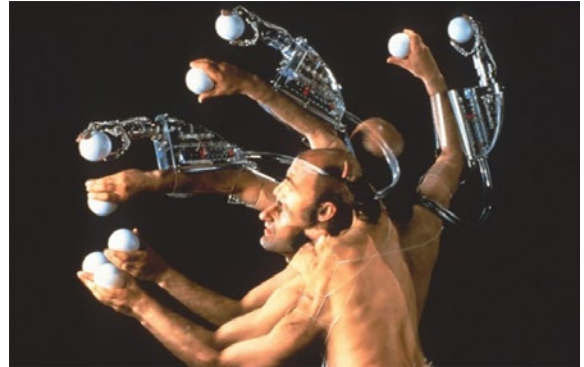


Figura 2. Stelarc – Extended arm (2000), <http://stelarc.org/?catID=20290>

4. É definida pelo processo de se libertar de conceitos e paradigmas colonizadores, requer uma postura aberta e sensível, disponível para o diferente. Nesse seguimento, existem diversos grupos de investigação, particularmente focando práticas artísticas ligadas à decolonização cultural, étnica, política, econômica. “Atentam para o sentir, o pensar e o fazer, como dimensões da práxis humana. Essas dimensões, ao invés de serem categorias para a classificação e hierarquização das pessoas, se entrecruzam para a configuração de zonas de abordagens de questões complexas do mundo atual, entre elas, as questões relacionadas com a estética. Na estética, se cruzam elementos de análise de caráter macroestruturais – tais como a matriz colonial do poder, o sistema-mundo, a geopolítica e as estruturas globais – com questões práticas singulares de arte e de culturas locais que se corporizam também mediante relações de poder no espaço cultural, visto como campo de batalha ideológico, onde se ganham ou se perdem lutas.” (Gómez (2012) e (2018); Mignolo (2012), Walsh (2017), apud Silva e Senna (2020, p. 180).

5. Movimento da arte contemporânea, que serve como um megafone para as várias vozes, representatividades e pensamentos geopolíticos da arte. Reafirma a existência de um circuito artístico e cultural que luta pelas várias histórias da arte, em detrimento de uma versão única decorrente da hegemonia do poder, do eurocentrismo e das dinâmicas gerais do colonialismo, e que reinventa a arte contemporânea e suas possibilidades plurais, livres, desconstruídas e que rompem com os rótulos, narrativas e pensamentos dominantes. (Rago, 2021).

6. Fundador do Performance Coletiva Telemática (ADaPT), grupo performático que utiliza a tecnologia digital em suas criações.

Najima (2020) destaca que o artista performático Stelarc inicia seu processo artístico por meio de suspensões com ganchos no corpo no início dos anos 1980 e em 1993 desenvolve o trabalho “*The Stomach Sculpture*” na “*Fifth Australian Sculpture Triennale*”. A obra investiga o interior do corpo através de um pequeno dispositivo que penetra no estômago. A escultura sonora que envolvia ouro, prata e aço inoxidável, foi inventada com a colaboração de um joalheiro, um cientista e um músico. A pele como superfície já foi o limite do corpo, porém, com as intervenções tecnológicas cria-se um “apagamento do interior e do exterior”.⁷ Esse híbrido homem-máquina remodela e expande o corpo orgânico ao passo que questiona a existência humana.

7. Para Stelarc, “O corpo é uma arquitetura evolutiva que opera e se torna consciente no mundo. Alterar sua arquitetura é ajustar sua consciência. O corpo sempre foi um corpo protético, ampliado por instrumentos e máquinas. Sempre houve o perigo de o corpo se comportar involuntariamente e de ser condicionado automaticamente. Um Cyborg é um sistema homem-máquina”. (Najima, 2020, p. 18)

Ainda no princípio dos anos 90, por meio de chats e de MUDs, surgiram as primeiras experiências performáticas em plataformas virtuais, a princípio textuais, integrando grafismo mais tarde. “Hamnet, estreado num chat, em 1993, é considerada a primeira performance documentada. Tratava-se de um fórum de performance participada em que uma versão de 80 linhas do Hamlet de Shakespeare foi apresentada pelo grupo Hamnet Players.” (Gomes, 2012). Após a estreia do *Hamnet*, surgiram outros grupos como o Desktop Theatre e os Plaintext Players, especializados em improvisações textuais dirigidas. Depois surgiram as performances digitais apresentadas em mundos virtuais como Second Life e Upstage, denominadas “*Cyberformance*”, cujos precursores podem ser encontrados entre projetos experimentais que utilizaram estratégias e tecnologias de participação e distribuição, como arte postal, telefonia, arte radiofônica (radioteatro), teleteatro, arte de satélite, entre outros

As performances da atualidade quebram com o paradigma da presença, do real e do virtual e avançaram para as transmissões em plataformas de Streaming com audiências globais, conectando públicos de todo o mundo. Os conceitos que envolvem performance e o desenvolvimento tecnológico criaram esse ambiente propício a ciberperformance.

Da junção entre computador e literatura, cibernética + ciberespaço + performance, surge o termo *cyberformance*⁸. Esse termo foi cunhado por Helen Varley Jamieson, uma artista com experiência em teatro, net art, desenvolvimento de software e performance digital. A palavra ciberformance foi utilizada pela primeira vez em 2000 para descrever sua prática como performer com os coletivos *Desktop Theater* e *Avatar Body Collison*. Publicou mais tarde, mais precisamente em 2008, a tese “*Adventures in Cyberformance: experiments at the interface of theatre and the internet*”, em que abordava o assunto. Podemos ver um exemplo de ciberformance criada por Jamieson (figura 3).



Figura 3. Baba Yaga por Rebekah Wild e Vicki Smith, 070707 UpStage Festival (2007). Ao lado visualiza-se a interação da audiência do UpStage. (Jamieson, 2008, p. 62)

Sobre a definição do termo, a artista refletiu bastante acerca do que melhor significaria e, na década de 2000, chegou à conclusão que *ciberformance* seria um tipo de “performance ao vivo com performers remotos agrupados em tempo real por meio de aplicativos de chat gratuitos na internet” (Jamieson, 2022?)⁹. Gomes já conceituara a ciberformance como

a performance ao vivo que se desenvolve em tecnologias digitais utilizando a Internet, muitas vezes em mundos virtuais [...] [, ou seja, corresponde] a uma categoria mais estreita que a performance digital, que é toda a performance que utiliza meios digitais, como o computador ou sistemas computadorizados [sic]. (Gomes, 2013, p. 132)

Percebe-se, portanto, que a pesquisadora amplia o conceito de Jamieson (2008) para além dos chats gratuitos da rede. Além disso, complementa, afirmando que a ciberformance pode envolver/ou se dar: textual; gráfica 2D/3D; com avatares: textuais (um nome) ou gráficos (uma foto, um dese-

8. Em sua língua original, essa é a grafia.

9. Tradução nossa. Originalmente: “in live performance with remote performers coming together in real time via free internet chat applications”.

nho ou uma figura 3D num mundo virtual); em rede na Internet: num chat (fórum); num mundo virtual; num jogo online; numa plataforma criada para o efeito; ao vivo na Internet; ao vivo na Internet e no palco; com diferentes níveis de interação/participação (até à quase não distinção entre performer e espectador); telemática (*live* vídeo streaming; teleconferência); usando outro tipo de interfaces para além do computador – motion tracking (webcam, Wii, Kinect), sensores, estimuladores; com temática auto-reflexiva, metalinguística/metamedial/social/política; com ou sem guião.

Além das condições necessárias para uma obra ser uma performance, duas condições são impreteríveis para ser ciberperformance: ser sempre ao vivo e estar na internet; ou seja, mesmo que inclua um ou outro elemento multimédia pré-gravado, a performance tem que ser transmitida de forma síncrona ou acontecer de modo síncrono. Outras autoras que também utilizam o termo ciberperformance para denominar as performances que acontecem em tempo real na rede mundial de computadores, plataformas ou mundos virtuais, são Papagiannouli (2011) e Duarte (2016), incorporando neste género uma das características da ciberarte pontuada por Pierre Lévy (1999): a “criação colectiva”, onde o trabalho é desenhado de forma aberta para ser participado através da interação e da transformação.

Duarte (2016) destaca que o corpo que Stelarc declara obsoleto (1995) na ciberperformance se desmaterializa ao sofrer uma mutação ontológica. Nas releituras de obras ou *reenactments*, não há sangue, cheiro, nu, arma de fogo, esperma ou contato físico. O que a autora observa em sua abordagem sobre a ciberperformance é que “a prática da performance em ambientes virtuais sinaliza a potencialização de sua abertura, estabelecendo-se como canal expressivo com limites borrados, indefinidos, elásticos” (Duarte, 2016, p. 458). Sobretudo, afirma que a ciberperformance é inacabada, sua existência é nutrida pela atualização do enunciado pelo espectador; acontece ao vivo, artista e público compartilham o tempo; é situada no ciberespaço, podendo acontecer em diversas plataformas virtuais; é geograficamente distribuída, podendo estar concomitantemente em lugares físicos e virtuais; tem atitude; é digi-

tal; transparente, não tenta simular a realidade e é engenhosa, ao utilizar os recursos tecnológicos disponíveis.

A desmaterialização da comunicação, a presença telemática e as colaborações entre engenheiros e artistas deram origem a uma grande variedade de obras performativas. Nesta intersecção entre a Ciberperformance e a Performance digital, muitas nomenclaturas são utilizadas, como indicou Gomes (2013), contudo, optamos por utilizar nessa investigação o termo “Ciberperformance”, já utilizado por Causey em 2006 (principalmente nas ligações entre performance pós-humana e pós-orgânica) mas de modo expandido, e buscamos incluir neste estudo performances que acontecem na internet em suas mais diversas formas e espaços, tanto no cenário artístico como académico (no âmbito do ensino das artes performativas), tendo como princípio as características da ciberperformance. Incorporamos nesta aceção, sem restrições, não apenas as atuações que ocorram apenas nas plataformas de mundos virtuais, mas também em todas as plataformas que utilizem o recurso *live stream*, desde *Youtube*, *Zoom*, *Microsoft Teams*, *Google Meet*; *live* nas redes sociais como *Instagram*, *Facebook* e *Tik Tok*, plataformas que utilizam webcam e algumas delas criadas principalmente no período da pandemia Covid-19 para a transmissão de espetáculos que acontecem ao vivo ou de forma mista.

Najima (2020) define a ciberperformance a partir do conceito de Stephen Schrum por meio de categorias que são: performance cibernética mediada por computador que utiliza recursos multimédia digitalmente adaptados. Ou seja, performances que fazem o uso desde interações por computador, internet, criação de avatares, processos multimédia e interação em tempo real pelos performers. Acrescenta a visão de Dixon (2007) que “insere-se na esfera do que chamou ‘performance digital’, definida por ele como eventos de performance art, dança, música e teatro onde as tecnologias de computadores desempenham um papel-chave no conteúdo, técnicas, estéticas e formas de atuação”, para incluir o formato de Ciberperformance. (Najima, 2020, p. 11)

A ciberperformance impõe um repensar do conceito de performance digital e sua ancoragem corporal e humana, na medida em que a mediação

tecnológica obriga a considerar o dispositivo técnico simultaneamente como mediador e agente ativo da obra artística. Por isso, a teoria e a prática da ciberperformance situam-se, de forma mais ampla, no horizonte do pós-humanismo e da teoria da máquina (Remshardt, 2008).

A investigação acerca das ciberperformances se inicia a partir de conceitos sobre a arte cibernética e de práticas aplicadas à metodologia de desconstruir processos criativos tradicionais através de novas tecnologias. Nesse percurso, o reequacionamento do espaço e do tempo tornam-se necessários porque a relação entre o espaço da obra e o espaço do mundo comum se realiza por um espaço em obra, uma continuidade comunicacional que tangencia e interage com a obra. Na ciberperformance, o espectador é convidado a participar ativamente através de processos intersubjetivos e abertos. “É no momento em que o sujeito está numa relação menos mediada com a tecnologia que as noções de performance e performatividade se tornam os mais úteis modelos epistemológicos para entender o processo.” (Causey, 2006, p. 50-51).

3. O Processo criativo em ciberperformance: a Transformação

Em relação ao processo criativo, Valderde (2016) descreve que cada vez mais os processos de criação tornam-se inter e transdisciplinares, com a colaboração de engenheiros e programadores, confundindo-se por vezes com processos característicos da arte em rede. Reina a experimentação artística com novos interfaces e ambientes cibernéticos onde as atuações corporais recorrem ao design da experiência interativa entre sistema(s), performers e participantes.

Estas formas de conceber o corpo incluem a sua hibridização com as tecnologias digitais, em processos que tendem a desafiar os corpos nas suas percepções e ações comuns, para abarcar e interagir com as mutações simuladas da sua própria imagem ou com outros corpos sintéticos, quer virtuais, os avatares, quer físicos, os robôs. Outras experiências, com a mediação simulada em imagem vídeo ou avatar, permitem-nos observar e interagir com nós mes-

mos ou com a imagem/avatar de parceiros em locais remotos. Estas interatividades implicam, portanto, uma alteração pela expansão da experiência espacial e temporal que agora incorpora também estes ambientes e tempos virtuais e remotos da experiência.

No processo de criação e execução da obra de Ciberperformance, notamos uma alteração na lógica de produção/receção que permite uma total convergência entre artista e espetador por meio dos recursos da Internet. De uma criação artística individualizada passa-se a uma criatividade em desenvolvimento, inacabada, através de um processo participativo. O que implica, dessa maneira, o fim da separação entre performer e público, isto é, a anulação da distância performativa. (Gomes, 2014). E nesse ambiente surge o conceito de “público intermedial”, que Jamieson (2008), recorrendo a uma definição prévia de Chapple e Kattenbelt (2006), caracteriza como o público que está tão aberto, disponível e mediatizado como o tipo de performance na qual participa:

Quando também o público é transformado entre espaços, media e realidades, eu proponho que o público é ele próprio intermedial. [...] o papel do público estende-se para além da participação interactiva, primeiro através da mediatização do público e depois através da confluência dos públicos simultâneos. O público intermedial inclui públicos próximos e online; participantes activos e lurkers; performers como espectadores do público e das suas próprias representações; e a fluidez de movimento (individual e colectivo) entre todos estes e qualquer outras permutações de audiência que possam imergir dentro da ciberperformance ou outras formas nas quais o público intermedial existe. (Jamieson, 2008, p. 79, apud Gomes, 2014, p. 33).

Jamieson (2008) fala sobre o conceito de público, explicando que o espectador passivo é elevado à potência de participante sem, contudo, eliminar a distância performativa num processo criativo que é aberto, inacabado, evolutivo e híbrido, como o é a ciberperformance. E nesse pensamento ela apresenta o esquema:



Figura 4. O público intermedial. Esquema criado por Jamieson (2008), *apud* Gomes (2014, p. 33)

Ao se pensar nos espaços, por exemplo, estes dois públicos estão conscientes um do outro, uma vez que há formas e diferentes espaços para acontecer uma ciberperformance. Por exemplo, há obras em que a interação é sobretudo verbal; é o caso das *lives* no *Instagram*, *Facebook*, *Tik Tok*, *Youtube* e mesmo videoconferências de plataformas como *Zoom*, *Teams* ou *Google Meet*, onde os comentários permitem que a audiência interaja com o performer e entre si; mas também há as obras no espaço virtual com projeções que permitem intervenções do público online e esse público também pode ter a participação do público do espaço físico.

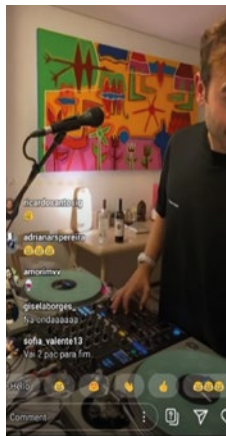


Figura 5. Screenshot da Live do Demo, integrante da Banda Expensive Soul, realizada em 2020. Imagem cedida do arquivo pessoal do artista de média-arte Hugo Canossa

A figura acima ilustra uma das muitas *lives* que aconteceram em 2020, onde artistas das artes performativas, em sua maioria, realizavam apresentações online e havia a participação da audiência com textos que sugeriam repertórios, peças para o espetáculo em andamento e outros a seguir; cumprimentavam-se entre si ou mesmo passavam a participar em vídeo, quando os artistas os convidavam, estando previamente combinado ou mesmo num momento de improviso. Um outro exemplo de performance muito parecida com a ideia de participação do público proposta por Jamieson, aconteceu em junho de 2020, uma parceria entre o Teatromosca e a Câmara de Oeiras, a ciberperformance *Jardins Esquecidos*.



Figura 6. Produção multissensorial do Teatromosca a partir do Parque dos Poetas em Oeiras. Foto: DR. Disponível em <https://www.tveuropa.pt/noticias/producao-multissensorial-do-teatromosca-a-partir-do-parque-dos-poetas-em-oeiras/>

A ciberperformance “Jardins Esquecidos” faz parte do projeto “Modos de Ver”, uma parceria entre a Companhia Teatromosca e a Câmara de Oeiras, Portugal. Estreou no dia 5 de junho de 2020, às 21h00, através da plataforma Zoom e esteve em cartaz por dois meses. Por meio de ligações entre obras, autores nacionais e internacionais, criou um espetáculo construído com recurso às tecnologias digitais, onde, por meio de documentos autênticos, tais como objetos, cartas, fotografias, postais, etc, foi concebida “uma intrincada narrativa em torno da vida de

um pescador e uma professora de Oeiras, uma história romanceada que, progressivamente, se vai complexificando, à medida que cada espetador vai sendo convidado a “submergir”¹⁰ na história deste casal que viveu em Portugal nas décadas de 1950 e 1960”. Ao mesmo tempo em que a narrativa é contada, os espectadores são “transportados” pelos caminhos do parque em Oeiras, onde exploram as imagens de “jardim” e “paisagem”, de modo a associarem-se a noções como crença, poder, ordem, expressão cultural, expressão pessoal ou identidade. A ciberperformance desafia os elementos da audiência a encontrarem em suas casas, nos seus objetos pessoais, mobília, cheiros e nas memórias, o cenário e os adereços deste espetáculo. E, assim, público e performers se confundem, colocando em causa o papel de uns e de outros durante os processos de criação e realização da obra.

A ciberperformance nativa leva-nos a repensar o conceito de performance, à medida que obriga a considerar o dispositivo tecnológico simultaneamente como mediador e agente ativo da obra artística, que foi criada exclusivamente para o ambiente cibernético.

4. Dos mundos virtuais às plataformas de Streaming: a Transposição

Dos anos 2000 a 2014, os mundos virtuais tiveram grandes avanços em termos de participação de utilizadores e criações artísticas por meio de congressos e festivais. A plataforma UpStage, por exemplo, surge em 2004, promovida pelo grupo *Avatar Body Collision*, do qual fazia parte Helen Jamieson. Anteriormente, o grupo realizava criações por meio das plataformas *The Palace* e *I Visite*. A plataforma é gratuita e de código aberto, reúne possibilidades da utilização de textos, gráficos, áudios, webcams, animação e desenho ao vivo, o que motivou a realização de inúmeras perfor-

mances entre 2007 e 2014, sediando festivais de ciberperformances. Isaacsson (2021) realça que, graças à multiplicidade de ferramentas, Upstage tornou-se um espaço de interação intermedial, onde a presença e as ações dos performers e dos espectadores se fazem por meios diversos, desde a utilização da escrita, colagens de imagens pré-gravadas, sons, entre outros recursos. Abaixo temos o exemplo da performance “Come & Go, performance no 070707 UpStage Festival e no 121212 UpStage Festival of Cyberformance, baseada na peça curta de Samuel Beckett (1965), essa foi a primeira ciberperformance realizada pelos *Colliders* com roteiro publicado.



Figura 7. Performance Come & Go, disponível em <http://www.avatarbodycollision.org/>

Já o Second life é um metaverso criado em 2003 pela Linden Lab e define-se como “um mundo 3D no qual todas as pessoas que você vê são reais e todos os lugares que você visita são construídos por gente como você.” (Duarte, 2016). As possibilidades para a produção cultural em geral e para a ciberperformance, em especial, foram bem visíveis no desenvolvimento de plataformas para a performance online e na utilização de mundos virtuais, como o Second Life, por vários performers, como, por exemplo o colectivo Second Front; o projecto Senses Places; o festival de performance Interact (Gomes, 2014).

10. Texto disponível em <https://www.tveuropa.pt/noticias/producao-multissensorial-do-teatromosca-a-partir-do-parque-dos-poetas-em-oeiras/>, consulta realizada em 16/06/22.

Um dos exemplos de ciberperformance no Second Life é Senses Places ou Lugares sentidos, um projeto advindo da dança-tecnologia que questiona a redução da nossa “inteligência corporal”, produzindo um ambiente híbrido e corporalizado onde os participantes interagem física e virtualmente entre si e com o ambiente. São instalados sensores nos corpos dos participantes que permitem a utilização de dados biométricos na interação com os ambientes virtual e físico. (Valverde, 2016).



Figura 8. Avatares numa performance participativa do projeto Lugares Sentidos / Senses Places no Second Life® © Isabel Valverde. (Valverde, 2016, p. 47)

No cenário das artes performativas, a transitoriedade é acompanhada pela necessidade de contrariar esse ímpeto efêmero por meio de documentação e registo. Nesse sentido, o surgimento de plataformas digitais como o Youtube (ainda que não substitua a experiência “ao vivo”) permitiu não apenas a possibilidade de transmitir em tempo real, mas ainda deixar gravada no ciberespaço essa performance, produção e/ou processo criativo para arquivo e futuras produções. (Azevedo, Centeno e Jürgens, 2013).

Recorde-se que, no que diz respeito à etimologia da palavra YouTube, temos “You”, ou seja, o próprio indivíduo como recetor e transmissor da difusão, e “Tube”, isto é, um tubo de eletrões que se ligam à tela da televisão (Bañuelos, 2009, apud Chalaça, 2020, p. 19). O Youtube incita assim os utilizadores a divulgarem os seus próprios conteúdos através

do slogan: “Broadcast Yourself” (Divulgue-se a si mesmo). Atualmente, podemos considerar o Youtube como uma plataforma que ilustra o contexto da vida dos usuários, uma vez que amplia as possibilidades de artistas registarem e disseminarem suas criações audiovisuais, muitas delas referentes à sua própria vida cotidiana. A partir dela, criou-se uma profissão por parte dos usuários produtores de conteúdos digitais, o “youtuber”, que tem um canal onde partilha assuntos específicos para a sua audiência, através de “vlogs”¹¹, experiências de autoexibição online que circulam por meio de espetacularizações de si. O que antes era considerado como privado torna-se acessível aos olhos de uma audiência.

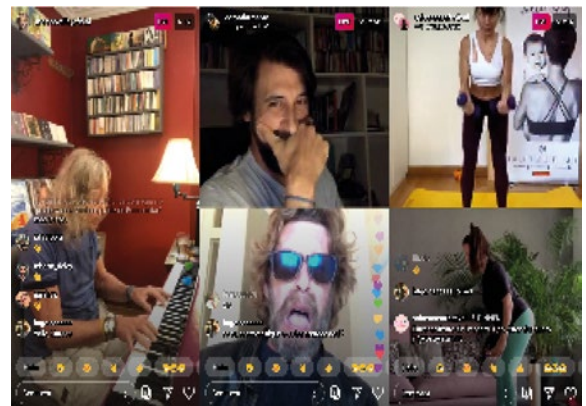


Figura 9. Screenshots de live streams no Instagram (Canossa e Rocha, 2021, p. 220)

De 2008 para cá muitos recursos foram atualizados, além da propagação do movimento DIY (*Do-It-Yourself*), que buscava a autossuficiência, a criação personalizada e faz parte da cultura do compartilhamento que habita o ciberespaço. (Lucentini,

11. Essa nomenclatura faz menção aos blogs em forma de vídeo que são postados nas redes online. O termo blog nomeia uma prática de exposição da intimidade que remonta aos diários íntimos, redigidos por seus donos, aos quais somente eles teriam acesso. Em forma de pequenos textos, chamados de posts, os usuários podem dar a ver um relato individual de suas vidas cotidianas. (Mendonça e Salgado, 2012, p. 96)

2019). Bertelli (2015) afirma que o Youtube trouxe o desejo de performar para o mundo, para a realidade cotidiana de todos, *performers* ou não, e relembra o debate de James Westcott (2011) no *New York Times* cujo título questiona “Did Youtube kill performance art?”. Nesse artigo, “A Culture perform yourself”, o autor levanta questões sobre a banalização e a capacidade de a audiência se emocionar ou de se chocar diante da vídeo-performance.

Além do Youtube, as redes sociais também se tornaram espaços de fruição artística, principalmente nos confinamentos pandêmicos entre 2020 e 2021, quando os artistas encontraram nas redes sociais e plataformas de videoconferência como Zoom, Google Meets e Microsoft Teams meios para a sobrevivência artística.

Nesse sentido, principalmente durante a pandemia Covid’19, aconteceram muitas *lives* em simultâneo no *Instagram* e por vezes na app e também no *Youtube*:

“Nas *lives* as audiências passaram a ter disputas acirradas, uma vez que aconteciam inúmeras *lives* ao mesmo tempo e não apenas dos artistas, os indivíduos de modo geral também queriam integrar essa nova realidade mediática” (Canossa e Rocha, 2021, p. 220).

E nesse momento tivemos o fenómeno da transposição, pois, com a impossibilidade das apresentações públicas nos diversos segmentos das artes performativas, a primeira estratégia, como define Gomes (2021) foi reativa, ou seja, perante a situação inesperada, o foco inicial foi mobilizar e apenas transpor as obras do meio presencial para o online. Todavia, a transposição do presencial para o digital foi melhor sucedida nos artistas e grupos que já estavam preparados para isso, quando já existiam experiências prévias à pandemia, que, de alguma forma, facilitaram a mudança.

5. Da Instabilidade à Inovação

Mas, ao mesmo tempo, os nativos digitais encontraram caminhos e motivações para ir além da simples transposição da exposição ou performance

tradicional para as redes sociais e mídias digitais. Um exemplo é a peça “What Do We Need to Talk About?” do autor Richard Nelson, que aconteceu no Zoom e foi transmitida pelo Youtube na página do grupo.



Figura 10. Shortscreen da peça “What Do We Need to Talk About?” Disponível em <https://www.thewrap.com/what-we-need-to-talk-about-theater-review-richard-nelson-apple-family/>

A peça apresenta a família Apple em conversas no Zoom sobre suas vidas agora suspensas e em quarentena. Eles falavam sobre compras de supermercado, amigos perdidos, novos empreendimentos, tudo em um momento em que a conversa humana (e a arte) eram muito necessárias¹².

“*Cyber-Changes*” ou “Mudanças Cibernéticas” é um outro exemplo inovador. A ciberperformance foi realizada pelo grupo alemão Rara Perform-Art e foi transmitida no seu canal em abril de 2020, como se se tratasse de uma versão fetiche sombria de “*Nothing Lasts Forever*”. A apresentação inclui pintura ao vivo, escultura, movimentos de dança, todos os atos combinados

12. Meyer, D. (2020). Stream of Richard Nelson’s What Do We Need to Talk About? Returns for Extended Run Online. Disponível em <https://playbill.com/article/stream-of-richard-nelsons-what-do-we-need-to-talk-about-returns-for-extended-run-online>, consultado em 08 de outubro de 2022.

com música, no mais puro exemplo das novas produções que utilizam em suas performances híbridas toda forma de arte.



Figura 11. “Cyber-Changes” – Rara Perform-Art & Dr Hoffmann; Fiction Recorder Performance Live Streaming Project (2020). Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=4bJYmAyN_NY

No ensino superior tivemos algumas boas partilhas de ciberperformances que utilizaram muita criatividade e inventividade nas aulas, com professores que não se limitaram apenas a transferir conteúdos do ensino presencial para o online, mas que criaram aulas especificamente para o meio cibernético. A artista, investigadora e professora Laurie Anderson foi um desses destaques. Anderson, em 2021, lançou uma série com 6 episódios, contendo 6 aulas online para a Universidade de Harvard, intitulada “Spending the War Without You: Virtual Backgrounds, Norton Lectures,” transmitidas via Zoom e disponíveis no *Youtube*. Scherlis (2021) comenta sobre sua experiência em relação às aulas a que assistiu do Norton Lectures, tanto no contexto presencial quanto virtual. Nas aulas presenciais, lembra os professores em 2017, a falarem para uma multidão no *Sanders Theatre*, onde os professores eram vistos em uma sala grande, como figuras minúsculas e iluminadas. E no mundo virtual, durante o confinamento, falava com Anderson no seu portátil, o que lhe parecia ao mesmo tempo uma figura mais íntima, mesmo estando mais distante que seus antecessores. A professora Anderson geralmente prefere públicos

que não estão realmente lá: nos anos 90, ela descreveu seu público ideal como sem corpos, pessoas que não possuem nomes, nem histórias, fora do tempo e do lugar. Tal como a artista refere na sua segunda palestra: “Estou falando com a parte de vocês que não fala”¹³. Scherlis (2021) considera ainda acertada a escolha de Laurie Anderson como a primeira Professora de Norton a dar uma palestra para um público invisível e desencarnado, pois, num webinar Zoom, somos todos sem corpos.

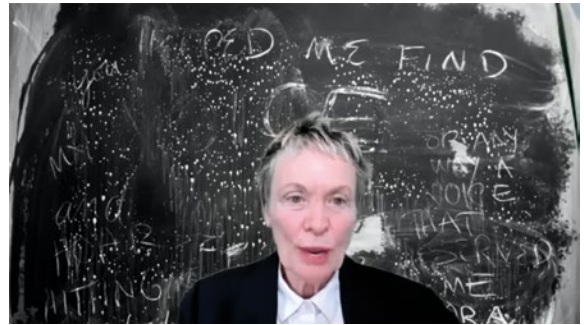


Figura 12. Norton Lecture 1: The River | Laurie Anderson: Spending the War Without You. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=6LuKgGn5e2g>

Nas suas aulas, Laurie Anderson preferia mostrar em vez de contar, entendendo que o Zoom é um meio como qualquer outro, mas que fornece ferramentas para aparecer com uma cabeça fluutuante, um fundo que pode ser trocado, como um antigo quadro de cinema, onde o artista pode se materializar e desaparecer em um mundo de realidade virtual personalizado. O pensamento criativo apresentado em suas ciberperformances nos faz refletir que “O estímulo a um pensar criativo e inovador tem um papel indispensável na vida dos docentes, que necessitam buscar estratégias para o desenvolvimento desses aspectos na vida dos seus

13. Tradução nossa. Originalmente: “‘No Bodies,’ people that have no names, no histories. They’re outside of time and place.” “I am talking to the part of you that does not speak,” (Scherlis (2021), s/p).

educandos” (Tussi, Neves e Fávero, 2022, p. 741). O ensinar arte transcende as narrativas, corpos e presencialidades.

Considerações Finais

O contexto histórico da performance, desde o seu conceito em linhas gerais até a sua abordagem no campo das artes performativas e consequente utilização ligada as tecnologias digitais, nos conduz a uma reflexão sobre a abrangência do seu conceito enquanto experiência única e em tempo real.

No decorrer do texto, foram apresentados conceitos sobre performance digital, ciberperformance e ciberperformance, além de alguns estudos de caso associados a esses gêneros, de modo a explorar a transformação, transposição e/ou inovação dessa evolução da ciberperformance, tanto do ponto de vista da prática artística, como nos processos de criação e transmissão.

Com a pandemia de Covid’19 e a geração do movimentado trânsito online, tivemos o espaço cibernético povoado por lives, videoconferências e uma aceleração de experiências artísticas que saíram do estado presencial para o digital, naquilo que, no campo da média-arte digital, optamos nessa investigação por denominar de ciberperformance.

Os próximos passos dessa investigação buscam aprofundar estudos de caso sobre ciberperformances que aconteceram durante e após os confinamentos, bem como promover eventos com artistas de média-arte digital e artes performativas que desenvolvam ciberperformances na atualidade. Em geral, destacamos a conclusão de Gomes (2021) baseada em Sullivan (2020), que reitera que as actuações online têm o potencial de explorar novas formas de interacção com o público, uma vez que permitem aos artistas, grupos e associações desenvolver novas formas performativas, gerar interacções online e envolver o público numa experiência mais colaborativa. Na próxima etapa do projeto, pretende-se ainda compreender de que modo o ensino da ciberperformance poderá enriquecer os currículos e contribuir para a formação de performers e de audiências com uma exigência crítica mais amadurecida na fruição de experiências estéticas digitais.

Referências bibliográficas

- [1] Azevedo, P; Centeno, M.J.; Jürgens, S. (2013). Novas ferramentas de comunicação online, arquivo e comunicação em vídeo para base de dados das artes performativas. In 8º SOPCOM-Comunicação Global, Cultura e Tecnologia.
- [2] Bernstein, A. (2017). Performance, tecnologia e presença: The Builders Association. Revista sala preta, vol. 17, n. 1, p. 400-419.
- [3] Bertelli, A. (2015). “Perform Yourself”. A performance art no Youtube. Dissertação de mestrado em Artes Cênicas da Universidade de São Paulo. São Paulo: USP.
- [4] Canossa, H.; Rocha, R. (2020). Artefactos à Distância: a nova media-arte em tempos de pandemia 2020. In Proceedings of 2nd International Conference on Digital Creation in Arts and Communication, ARTeFACTo2020. November 26-27, Faro: CIAC, ISBN:978-989-9023-32-1.
- [5] Carlson, M. (2018). *Performance: A critical introduction*. Third Edition. London; New York: Routledge.
- [6] Causey, M. (2006). *Theatre and performance in digital culture: from simulation to embeddedness*. London: Routledge.
- [7] Chalaça, M. (2020). Influenciadores digitais de tecnologia no Youtube. Tese de mestrado apresentada à Universidade Católica Portuguesa para obtenção do grau de Mestre em Ciências da Comunicação, vertente Comunicação, Marketing e Publicidade. Universidade católica portuguesa.
- [8] Duarte, S. (2016). Ciberperformance, Second Life e Synthetic performances. Ouvrir: Uberlândia, V.12, N.2, p. 448-460, ago/dez.
- [9] Dixon, S. (2007). *Digital Performance: A History of the New media in theater, dance, performance art and installation*. The MIT Press, London: Cambridge, Massachusetts.
- [10] Glusberg, J. (2013). A arte da performance. Tradução Renato Cohen. São Paulo: Perspectiva. ISBN: 978-85-273-0675-1
- [11] Gomes, C. (2012). Me Myself and I: A Ciberperformance no Metaverso. Interact-Revista Online de Arte, Cultura e Tecnologia. Vol 36, disponível em evistainteract.pt/19/me-myself-and-i/
- [12] Gomes, C. (2013). Ciberperformance: a performance em ambientes e mundos virtuais. Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação. Lisboa: Universidade Nova de Lisboa.
- [13] Gomes, C. (2014). A internet como um lugar intercriativo e produtilizado – o caso da ciberperformance. In: Avanca Cinema International Conference. Avanca: Cine-Clube de Avanca, p. 25-38

- [14] Gomes, I. M. S. (2021). A digitalização do teatro em Portugal e a pandemia de COVID-19. Tese de mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação. Lisboa: Instituto Universitário de Lisboa.
- [15] Isaacsson, M. (2021). Teatro e tecnologias de presença à distância: invenções, mutações e dinâmicas. *Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas*, Florianópolis, v. 3, n. 42, dez/21.
- [16] Jamieson, H. V. (2008). *Adventures in Cyberformance - Experiments at the interface of theatre and the internet*. Tese de mestrado, Drama, Creative Industries Faculty, Queensland University of Technology.
- [17] Jamieson, H. V. (2022?). *Cyberformance*. Disponível em: <https://www.creative-catalyst.com/cyberformance/> Consultado em: 26 de julho de 2022.
- [18] Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34. ISBN: 8573261269.
- [19] Lucentini, V. B. (2019). *Telectrópera: Performances, estéticas histórias, tecnologias e corpos sonoros*. Tese de Doutorado em Estética e História da arte. São Paulo: Universidade de São Paulo.
- [20] Najima, F.M. (2020). *Ciberperformances e a Cibernética*. *Revista outras Fronteiras*. Cuiabá-MT, Vol. 7, N.1, jan./jul., 2020, p. 1-19, ISSN: 2318-5503.
- [21] Papagiannouli, C. (2011). *Cyberformance and the Cyberstage*. *The International Journal of the Arts in Society*. Vol 6, n. 4 (2011), p. 273-282.
- [22] Rago, L. (2021). O que é arte decolonial? O que artistas como Claudinei Roberto, Daniel Caballero e Denilson Baniwa têm para contar sobre isso. Disponível em <https://www.bigornaart.com/o-que-e-arte-decolonial/>, consultado em 22/06/22.
- [23] Remshardt, R. (2008). *“Beyond Performance Studies: Mediated Performance and the Posthuman”*. *Cultura, lenguaje y representación/culture, language and representation*. ISSN1697-7750 Vol. VI, p. 47-64.
- [24] Róman, J.C. (2012). *Tradição e descontinuidade na performance*. Traduzido do espanhol por José Gabriel Martins. In: *Artes Performativas: novos discursos*. Né Barros, Juan Carlos Román e Maria Helena Maia. Porto: CEEA | Centro de Estudos Arnaldo Araújo da CESAP/ESAP, 1ª edição, ISBN: 978-972-8784-35-5.
- [25] Schechner, R. (2013). *Performance studies: an introduction*. Third Edition. London; New York: Routledge.
- [26] Scherlis, L. (2021). *I Am Talking to the Part of You that Does Not Speak*. *Harvard Magazine*. Disponível em <https://www.harvardmagazine.com/2021/11/laurie-anderson-delivers-2021-norton-lectures>, consultado em 02 de setembro de 2022.
- [27] Silva, A.R.A.B. (2019). *A arte da Performance em plataforma digital: um estudo sobre a interação e a interatividade a partir da obra de Celina Portella*. Tese de mestrado em história, política e bens culturais, Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas.
- [28] Silva, U. R.; Senna, N. C. (2020). *Epistemologias e culturas silenciadas: Por uma formação decolonial em artes*. *Revista Educação, artes e inclusão*. Vol.16, n3, jul/set. ISSN: 1984-3178.
- [29] Tussi, G.B; Neves, E.A; Fávero, A. A. (2022). *Aprendizagem criativa e formação docente no Ensino Superior*. *Revista Educar Mais*, vol. 6, p. 737-747, e-ISSN 2237-9185.
- [30] Valverde, I. (2016). *Dança e Culturas de Rede*. Salvador: UFBA. 67 p ISBN: 978-85-8292-097-8.
- [31] Zumthor, Paul. (2018). *Performance, recepção, leitura*. Tradução: Jerusa Pires Ferreira e Suely Fenerich. Ubu Editora, ISBN: 978-8592886721.

Bio

Rosimária Rocha é investigadora no CIAC – Centro de Investigação em Arte e Comunicação, no projeto EXPL/ART-PER/0788/2021 – CyPeT – “Desenvolvimento de um modelo pedagógico novo para o ensino de ciberperformance no ensino superior; 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 música. transita pelas linguagens das artes sonoras e performativas, com as quais desenvolve investigações em Música, Arte e Tecnologia

Célia Vieira é professora associada da Universidade da Maia (Porto, Portugal) e investigadora do CIAC – Centro de Investigação em Arte e Comunicação, onde integra a equipa do Projeto CyPeT. Doutora em Literatura Comparada pela Universidade do Porto, possui numerosas publicações nos domínios da literatura comparada (domínios português, francês e espanhol), das humanidades digitais e dos estudos intermédia.

Mirian Tavares é Doutorada em Comunicação e Cultura Contemporâneas, pela Universidade Federal da Bahia. É coordenadora do CIAC – Centro de Investigação em Arte e Comunicação e Professora Associada da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, da Universidade do Algarve (UAlg). Assume ainda o cargo de Diretora do Doutoramento em Média-Arte Digital, lecionado em parceria entre a Universidade do Algarve e a Universidade Aberta. No plano internacional assume a vice-presidência da Associação Internacional de Arte Computacional – ARTECH. As suas áreas mais recentes de investigação são: Comunicação, Média-Arte Digital, Cinema, Artes Visuais e Cultura e Artes.

Inês Guerra Santos é licenciada em Relações Internacionais pela Universidade do Minho, Mestre em Estudos Económicos e Sociais pela mesma Universidade e Doutorada pela Universidade de Salamanca (2009) exerce funções docentes na Universidade da Maia como Professora Associada no Departamento de Ciências da Comunicação e Tecnologias da Informação. Integra diferentes Projetos de Investigação a nível nacional e internacional. É investigadora integrada no CITEI/CIAC.

Como citar e licença

Rocha, R.; Vieira, C.; Tavares, M. & Guerra Santos I. (2023). Da performance digital à ciberperformance: transformação, transposição e inovação. *ROTURA – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 3(1), 12–27. <https://doi.org/10.34623/cnqz-6d53>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Resumo

Este artigo tece considerações derivadas de uma pesquisa de doutorado intitulada *Narrativas Transmídias Controversas: das ruas para as redes em Lugares (in)habitáveis*, com o desenvolvimento simultâneo da tese escrita e de uma obra-instalação transmídia. A investigação é pautada nas controvérsias que permeiam a (in)visibilidade e a (hiper)visibilidade nas ruas e explora a relação entre o olhado e o não visto, entre o ouvido e o não escutado no contexto social. A obra-instalação em média-arte digital, intitulada *Lugares (in)habitáveis*, é um projeto transmídia elaborado a partir de questionamentos que emergem da situação de vulnerabilidade de pessoas em situação de rua, onde procura-se evidenciar o não-lugar como um lugar de passagem onde sobrevivem essas pessoas em processo de vulnerabilidade. *Lugares (in)habitáveis* é

Narrativas Transmídias Controversas

Das ruas para as redes em *Lugares (in)habitáveis*

Controversial Transmedia Narratives: from streets to networks in (un)inhabitable places

constituída por sons e imagens capturados nas ruas, em narrativas (auto) biográficas, que incorporam histórias de vida e de morte. A investigação busca respostas em rearranjos espaciais, estéticos e artísticos para a construção do conhecimento a partir do diálogo entre os diferentes saberes, baseado na exploração das potencialidades de transmídias e recorre a referenciais teóricos sobre as narrativas (Benjamin, 1987), contextualizadas no mundo líquido pós-moderno (Bauman, 2001), de populações que habitam não-lugares (Augé, 2001). Como base metodológica, apoia-se na A/r/cografia (Veiga, 2021), como ferramenta de registro e de análise do processo criativo, e na Cartografia das Controvérsias (Latour, 2012), para refletir sobre os espaços sociais. Com a perspectiva de (inter)ferir artística e socialmente por meio de narrativas estéticas (auto)biográficas corporalizadas de forma reflexiva, articulada e idiossincrática, a obra-instalação é

Marisa Guimarães Leite
a74353@ualg.pt
Universidade Aberta de Portugal
Universidade do Algarve
ORCID iD 0000-0003-3562-6612

Artigo recebido em 2022-10-15
Artigo aceite em 2023-02-03
Artigo publicado em 2023-02-28

arquitetada com recursos enquanto instrumentos de compreensão e análise dos processos de visibilidade das vidas em situação de rua e da ocupação espacial no mundo contemporâneo ubíquo.

This article weaves preambles accrued from a doctoral research entitled *Controversial Transmedia Narratives: from streets to networks in (un)inhabitable places*, with the simultaneous development of a written thesis and a transmedia work-installation. The inquiry is lined on the controversies that permeate (in)visibility and (hyper)visibility in the streets and explores the relationship between the seen and the unseen, between the heard and the unheard in the social context. The digital media-art work-installation, entitled *(Un)inhabitable Places*, is a transmedia project laboured from questionings that emerge from the homeless people vulnerability situation, where the aim is to highlight the non-place as a passageway place where these people, in vulnerability process, survive. *(Un)habitable Places* is composed by sounds and images captured from the streets, in (auto)biographical narratives, which incorporate life and death histories. The investigation searches for answers in spatial, aesthetic and artistic reshuffles for the knowledge framing from dialogues between different types of knowledge, based on the transmedia potentiality exploitation and betakes to theoretical references about narratives (Benjamin, 1987), contextualized in the postmodern liquid world (Bauman, 2001), from populations that inhabit non-places (Augé, 2001). As a methodological basis, it relies on A/r/cography (Veiga, 2021), as a tool for recording and analyzing the creative process and on *Cartography of Controversies* (Latour, 2012) to reflect about social spaces. With the perspective of (inter)injuring artistically and socially through aesthetic (auto)biographical narratives embodied in a reflexive, articulated and idiosyncratic way, the work-installation is resourcefully architected as understanding and analysis instruments from the life visibility processes on street situation and spatial occupation in the ubiquitous contemporary world.

Palavras-chave

Narrativa transmídia • Obra-instalação • Média-arte digital • Narrativas (auto)biográficas • Lugares (in)habitáveis

Transmedia narrative • Work-installation • Digital media-art • (Auto)biographical narratives • (Un)habitable places

1. Corpo e vida ubíquos

Reflexo da ubiquidade audiovisual e tecnológica contemporânea, onde as informações e conteúdos podem ser acessados em múltiplos espaços e tempos e a convergência e a integração das plataformas estão presentes no cotidiano, a obra-instalação interativa é constituída por ruídos, sons urbanos e vozes, que sintetizam a invocação que vem das ruas e ecoam em uma polifonia no ambiente sonoro. Também é composta por imagens, estáticas e em movimento, de corpos e espaços, de encontros e desencontros. São sons e imagens capturados nas ruas, em narrativas (auto)biográficas que incorporam e se desintegram no espaço, a partir da interatividade com o público. Esta obra-instalação é fruto e resultado da investigação pautada nas controvérsias que permeiam a (in)visibilidade e a (hiper)visibilidade de populações vulneráveis que sobrevivem nas ruas de cidades.

Na obra-instalação, a ubiquidade audiovisual e tecnológica é um reflexo da vida contemporânea, onde as informações e conteúdos podem ser acessados em múltiplos espaços e tempos. A convergência e a integração das plataformas estão presentes na vida cotidiana. Santaella (2014) analisa a condição contemporânea da existência humana como ubíqua, com ocupação de mais de um lugar no espaço ao mesmo tempo, como sujeitos presentes-ausentes, em algum lugar e fora dele.

Em função da hipermobilidade, tornamos seres ubíquos. Estamos, ao mesmo tempo, em algum lugar e fora dele. Tornamo-nos intermitentemente pessoas presentes-ausentes. Aparelhos móveis nos oferecem a possibilidade de presença perpétua, de perto ou de longe, sempre presença.

Somos abordados por qualquer propósito a qualquer hora e podemos estar em contato com outras pessoas quaisquer que sejam suas condições de localização e afazeres no momento, o que nos transmite um sentimento de onipresença. Corpo, mente e vida ubíquas (Santaella, 2014, p. 16).

A pesquisa tem como resultado a tese escrita e, simultaneamente, a produção artística transmídia e interativa – a obra-instalação – intitulada *Lugares (in)habitáveis*, criada a partir de questionamentos que emergem da situação de vulnerabilidade nos grandes centros urbanos. A pesquisa elenca e recorre a referenciais teóricos sobre as narrativas (Benjamin, 1987), de populações que habitam não-lugares (Augé, 2001), no mundo líquido pós-moderno (Bauman, 2001) e ubíquo (Santaella, 2016). Como base metodológica, apoia-se na A/R/Cografia (Veiga, 2021), como ferramenta de registro e de análise do processo criativo, e na Cartografia das Controvérsias (Latour, 2012), para refletir sobre os espaços sociais em um Lugar (in) habitável. Afinal, as narrativas midiáticas (auto) biográficas podem ser instrumentos de compreensão e análise dos processos de (in)visibilidade e (hiper)visibilidade das vidas em situação de rua? A pesquisa busca respostas na obra-instalação interativa em rearranjos espaciais, estéticos e artísticos para a construção do conhecimento a partir do diálogo entre os diferentes saberes.

2. A Obra-Instalação

Narrativas midiáticas controversas: das ruas para as redes em *Lugares (in)habitáveis* é um projeto de investigação de doutorado em Média-Arte Digital, que discute a (in)visibilidade e a (hiper)visibilidade de populações vulneráveis nas ruas. A investigação tem como resultado a tese escrita e, simultaneamente, uma produção artística, a obra-instalação denominada *Lugares (in)habitáveis*. A idealização foi pautada a partir de questionamentos que emergem da controvérsia social que envolve a vulnerabilidade de pessoas em situação de rua. Santaella (2016) esclarece que a investigação nasce da observação de algum fenômeno surpreendente, de alguma

experiência que frustra uma expectativa ou rompe com um hábito de expectativa. Essa atividade da passagem da dúvida à crença, de resolução de uma dúvida genuína e, conseqüente, estabelecimento de um hábito provisoriamente estável é o que se chama de investigação (p. 61).

O que vemos e o que não enxergamos nas ruas? O que ouvimos e o que não escutamos? Essas questões que emergem do processo de reflexão estão na base da materialidade da obra-instalação, originadas na observação e na experiência urbanas. A condução da investigação busca respostas válidas ou (in)válidas às estas questões. As narrativas midiáticas (auto)biográficas podem ser instrumentos de compreensão e análise dos processos de (in)visibilidade e (hiper)visibilidade das vidas em situação de rua? Santaella (2016) evidencia que o que é e para onde caminha um determinado campo ou ramo da ciência é uma tarefa que se resolve, sempre provisoriamente, na comunidade dos pesquisadores que estão honestamente engajados no avanço das questões concernentes ao seu campo de indagações ou de problemas (p. 54).

A obra-instalação transmídia *Lugares (in)habitáveis* é um simulacro do não-lugar (Augé, 2001), e do lugar de passagem e de travessia de transeuntes, onde sobrevivem pessoas em situação de rua. Por “não-lugar” designamos duas realidades complementares, porém, distintas: espaços constituídos em relação a certos fins (transporte, trânsito, comércio, lazer); e os constituídos com base na relação que os indivíduos mantêm com esses espaços (Augé, 2006, p. 86). Encontros e desencontros ocorrem em um lugar e em um não-lugar. O não-lugar é diametralmente oposto ao lar, à residência, ao espaço personalizado (Augé, 2001, p. 53). A obra-instalação transmídia é arquitetada com a utilização de recursos de áudio e vídeo, como imagens estáticas e em movimento, realidade aumentada (AR), tecnologia de *QR-Code* e desenho de som. O percurso narrativo é definido e estruturado para evitar dispersão através de múltiplas narrativas. A conexão entre os meios é construída para explorar de cada plataforma suas particularidades e essência, contribuindo para contar uma história única, sob o prisma de várias mídias. Todo o conteúdo é resultado de captação de

sons e imagens em centros urbanos considerando as tecnologias contemporâneas como ferramentas ao dispor da mensagem.

Em uníssono, ruídos, sons e vozes sintetizam gritos e apelos que vêm das ruas e ecoam para o mundo, uma polifonia com os sons reverberados e unidos no ambiente sonoro. Nas imagens, a busca pela tradução em cores e movimentos do não-lugar de moradia, de encontros e desencontros, de travessia. O encontro entre estranhos é um evento sem passado. Frequentemente é também um evento sem futuro. É na instantaneidade que se baseia este encontro de desencontro (Bauman, 2001, p. 91). A narrativa transmídia interativa explora as manifestações tangíveis e táteis, com a sonoridade e as impressões visuais presentes na instalação, enquanto gostos e cheiros que emanam dos espaços concretos urbanos ficam atribuídos à interpretação do público.

Lugares (in)habitáveis pretende permitir e motivar a interatividade. A participação do público pode ocorrer por meio de percursos narrativos alternativos como também com o acionamento de mecanismos em dispositivos móveis (smartphones, tablets e notebooks) ocasionando a transposição do visitante para lugares e situações de vulnerabilidade. O acionamento metamorfoseia a instalação, transfigurando *Lugares (in)habitáveis* a cada interação. Essa conexão entre público e obra também pode ser exercida a partir da realidade aumentada, que vai povoar um lugar de pensamentos e sons que, de outra forma, escapariam ao público. A obra-instalação convida o público ao percurso imaginário, a movimentos experienciais e à ocupação do não-lugar. O lugar e o não lugar são, antes, polaridades fugidias: o primeiro nunca é completamente apagado; e o segundo nunca se realiza totalmente (Augé, 2001, p. 74).

As narrativas presentes na obra-instalação são perpassadas pela violação da dignidade e dos direitos humanos de pessoas e famílias vulnerabilizadas e em trajetória de risco social, é um convite ao movimento, mas também pode ser percebida como uma pausa e uma suspensão para reflexão. Não é mais possível circunscrever as interações digitais a um setor específico, pois seus fios estão ubíquos no tecido da existência coletiva (Venturini & Latour, 2009, p. 2).

3. População Vulnerável

Como a pesquisa e a instalação estão alinhadas com a perspectiva de (inter)ferir a partir das narrativas (auto)biográficas, construídas por meio de entrevistas e gravações com a população vulnerável em situação de rua, é importante delinear os conceitos que circundam a vulnerabilidade.

A população em situação de rua é um grupo heterogêneo, caracterizado pela pobreza extrema, fragilidade dos vínculos familiares e temporariamente sem moradia convencional. O termo situação aflora a possibilidade de mudança e deslocamento das ruas para outro lugar, não condicionando as ruas como moradia. A falta de proteção física destes corpos e os agravos da saúde mental aumentam a vulnerabilidade dessas pessoas e acentuam as situações históricas de exclusão. A palavra vulnerável tem origem no latim e traz o significado da suscetibilidade de ser ferido.

Etimologicamente, vulnerável refere-se a ferida, dano físico, emocional ou social, que metaforicamente remete ao significado de magoar, ofender, ferir sentimentos ou moral. Vulnerabilidade traz à consciência nossa condição de humanidade (Sevalho, 2018, p. 179).

A vulnerabilidade ultrapassou as questões meramente relacionadas às condições socioeconômicas para abarcar múltiplos fatores. Mesmo com as várias acepções e imprecisões pelo processo de constante construção conceitual, o termo aponta para uma discussão da realidade dinâmica e multideterminada.

A acepção da vulnerabilidade como parâmetro de reflexão e atuação implica o reconhecimento da concomitância de fatores éticos, políticos e técnicos contornando a incidência de riscos nos territórios e a capacidade humana para o seu enfrentamento (Carmo & Guizardi, 2018, p. 10).

De acordo com a definição do Decreto Federal n.º 7.053/2009 que prevê a Política Nacional para a População em Situação de Rua, adotada pelo artigo 2.º da Resolução CNJ n.º 425/21, a população vulnerável é identificada como

O grupo populacional heterogêneo que possui em comum a pobreza extrema, os vínculos familiares interrompidos ou fragilizados e a inexistência de moradia convencional regular e que utiliza os logradouros públicos e as áreas degradadas como espaço de moradia e de sustento, de forma temporária ou permanente, bem como as unidades de acolhimento para pernoite temporário ou como moradia provisória (Conselho Nacional de Justiça [CNJ], 2022, p. 14).

Para o enfrentamento de qualquer problema social, são necessárias políticas públicas que ponderem a heterogeneidade e pluralidade de razões que levam a população à situação de suscetibilidade. Considerando a vulnerabilidade e a interseccionalidade, nos últimos anos, para além das diferentes definições, o conceito passou a levar em consideração uma multiplicidade de fatores imbricados na perspectiva da vulnerabilidade social. Entre os diversos fatores, estão as condições socioeconômicas, os acessos aos serviços, a cultura prevalente, as relações sociais e a própria subjetividade (Scott *et al.*, 2018, p. 610).

Movimentos em busca de maior visibilidade para populações vulneráveis em situação de rua e de garantia do acesso formal aos direitos na esfera judicial, deflagraram a construção e conquistaram uma regulamentação específica para judicializar a temática.

Com esta demanda, o Conselho Nacional de Justiça (CNJ), instituição responsável pelo processo de aperfeiçoamento e regulação do Poder Judiciário brasileiro, que edita resoluções e padronizações, normatizou políticas judiciárias para garantir e efetivar os valores constitucionais e os direitos fundamentais da dignidade humana da população em situação de rua. O resultado está consolidado na Resolução nº 425/2021, visando a formulação da Política Nacional de Atenção às Pessoas em Situação de Rua (PSR) e suas interseccionalidades, no âmbito do Poder Judiciário.

Trata-se de política que cuida de pessoas invisibilizadas, alijadas do mínimo existencial, sem organização institucional para

vocalizar o abismo socioeconômico em que sobrevivem. Nas linhas que seguem, pretende-se lançar luz sobre o tema no âmbito do Poder Judiciário, sem pretensão de esgotá-lo, mas, sim, de despertar o interesse e a sensibilidade dos atores de justiça para a realidade de exclusão em que vivem milhares de pessoas no solo nacional, a demandar forte atuação em rede para suplantar as barreiras do acesso à justiça (CNJ, 2021, p. 10).

Identificadas as barreiras que impedem o exercício da cidadania e o acesso à justiça igualitária às pessoas em situação de rua, mesmo com a normativa publicada, ainda precisa sair da formalidade das letras e ganhar vida. A (in)visibilidade da população vulnerável ultrapassa as ruas de centros urbanos e ocupa espaços institucionais que carecem de infraestrutura adequada. A Resolução do CNJ, elaborada coletivamente com o envolvimento de uma rede de parcerias, pode ocasionar mudanças de postura nos órgãos do Judiciário para o atendimento no atendimento mais humanizado e digno. Em termos práticos, o que muda, e pode tornar efetivo o acesso, são itens referentes à desburocratização, à dispensa de agendamento prévio, ao atendimento às crianças sem a companhia dos responsáveis e ao oferecimento de guarda-volumes para objetos e local para guarda de animais de estimação da população em situação de rua. Também libera o acesso aos locais independente da forma de vestimentas, roupas e calçados, condições de higiene pessoal ou identificação civil.

Apesar de o Brasil não realizar, em nível nacional, medição oficial da população em situação de rua, em março de 2020, chegou-se ao impressionante número de 221.869 pessoas submetidas a esta condição no país, conforme dados do Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea), consolidados na Nota Técnica n. 73/2020 (NATALINO, 2020), acerca da Estimativa da População em Situação de Rua no Brasil (setembro de 2012 a março de 2020) (CNJ, 2022, p. 14).

A deficiência das coletas de dados oficiais e a inconsistência das bases de dados resultam em números que destoam da realidade nacional. Com a pandemia do Coronavírus que assolou o mundo, a partir de março de 2020, e o decorrente isolamento social, somados à falta de pesquisas que registrem o número de pessoas que migraram para a situação de rua, cogitar sobre o crescimento da população situação de rua é inevitável. Neste período, somam-se fenômenos como o recrudescimento do isolamento e distanciamento social, da crise econômica e do aumento da inflação, do desemprego, e da pobreza e da fome que forçaram famílias a saírem de suas casas para a situação de rua.

Portanto, mesmo que existam políticas públicas voltadas para o enfrentamento dos efeitos nefastos da vulnerabilidade para a população em situação de rua, a imprecisão dos dados ocasiona a ineficiência das ações. A situação transitória e não fixação em um único lugar dificulta a contagem e a consolidação de dados, tornando a elaboração e a execução de políticas públicas menos eficiente.

Se há o impedimento de acesso à justiça, outra barreira é enfrentada pela população vulnerável, especificamente a população em situação de rua, durante o período de pandemia. Sem locais de atendimento às necessidades de higiene e com as dificuldades de distanciamento social, a população sofreu de forma alarmante com a pandemia do Coronavírus.

Durante estes anos pandêmicos, época em que todas as campanhas de comunicação em emissoras de rádio e televisão no Brasil alardeavam o slogan “Fique me Casa”, muitas pessoas eram impedidas de atender esta chamada comunicacional. Como ficar em casa sem ter teto ou mesmo chão para passar os dias e as noites? Após dois anos de isolamento e distanciamento social parte da população em situação de rua ainda permanece nas ruas. Refletir sobre esta situação, que assola a população, independente do país ou continente, traz a emergência de contribuir para o conhecimento com o estudo das narrativas audiovisuais (auto) biográficas, com recursos enquanto instrumentos de compreensão e análise dos processos de visibilidade das vidas em situação de rua.

A partir destes conceitos que buscam definir a população vulnerável, do número de pessoas em situação de rua em constante crescimento, da situação alarmante das pessoas suscetíveis aos danos morais e sociais, há a necessidade de alardear, nacional e internacionalmente, as condições de luta pela sobrevivência desta população vulnerabilizada.

A tese escrita e a obra-instalação oriundas desta investigação têm a perspectiva de (inter)ferir artisticamente e socialmente, buscando refletir em uma instalação interativa transmídia a consciência para a condição de humanidade para a população vulnerável.

4. Narrativas Transmídias

(Inter)ferir e buscar respostas sobre O que vemos e o que não enxergamos nas ruas? O que ouvimos e o que não escutamos? é tentar refletir na obra-instalação, conteúdos transmídias que possibilitem a visibilidade das condições de vida da população vulnerável em situação de rua. Uma experiência de vivenciada na criação da obra para que seja um reflexo estético e artístico que corresponda à profundidade da temática voltada para a situação de suscetibilidade. A obra-instalação *Lugares (in) habitáveis* é composta por rearranjos espaciais, estéticos e artísticos, baseados na exploração das potencialidades de *Transmedia Storytelling*.

É possível identificar que o processo exploratório transmídia poderá contribuir para ampliar a interação do público, com cada meio contribuindo de forma única para o sistema narrativo como um todo. Para Jenkins, os meios não mais competem entre si, e sim cooperam, incentivando que o público busque experiências de engajamento onde desejam (Gosciola & Irigaray, 2021, p. 72).

A tecnologia e os meios utilizados, de forma integrada, funcionam como dispositivos de atração, compreensão, interação e engajamento em que cada meio é explorado em seus elementos e especificidades para proporcionar a melhor

contribuição para a expansão da história que vem das ruas. A instalação reúne diversos meios e plataformas como textos, videopoemas, documentários, desenho de som, aplicativos, *QR-code* e Realidade Aumentada (AR) para narrar de forma coordenada e complementar as narrativas que emergem das ruas. Também oferece diferentes perspectivas contribuindo para a criação de uma experiência única ao público que pode explorar as potencialidades e especificidades de cada meio à disposição da narrativa.

A narrativa transmídia representa um processo em que elementos integrantes de uma ficção são dispersos sistematicamente em vários canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz sua própria contribuição única para o desenrolar da história (Jenkins, 2007, p. 1).

A estratégia transmídia de *Lugares (in)habitáveis* valoriza a dimensão educativa e de sensibilização por meio de práticas de mediação objetivando propiciar e promover a conscientização sobre a necessidade de novos arranjos sociais para a vida contemporânea. A interação é estimulada a cada passo de aproximação com a obra, possibilitando ao visitante (inter)ferir também artisticamente por meio do acionamento de mecanismos que possibilitam e silenciam sons, vozes e ruídos e imagens. Esta dimensão educativa, objetiva incutir o olhar e a escuta sensível a partir de reflexão sobre o outro, o lugar de passagem e a necessidade de reflexão respeitosa sobre a temática.

Os princípios da narrativa transmídia pertencem ao universo das Novas Mídias, quer seja: o vasto campo delimitado pelas tecnologias digitais comunicação e informação, uma grande narrativa repartida entre várias plataformas e cada qual com o melhor potencial para o melhor expressar daquela parte da narrativa (Gosciola, 2011, p. 122).

5. Augé, Bauman, Manovich e Santaella convidados para a obra-instalação

Para a sustentação teórica, a obra-instalação *Lugares (in)habitáveis* reúne os conceitos do mundo pós-moderno líquido de Bauman (2001) e o individualismo contemporâneo em que o outro significa uma infinidade de outros indefinidos, onde o consumismo e a fugacidade imperam e as relações são mais fluidas. A obra também discute se a rua é um não-lugar para estas pessoas que estão em situação de rua, como denominada por Augé (2001) em relação a outros lugares de passagem como shoppings, aeroportos e salas de espera. *Lugares (in)habitáveis* ocupa-se da convergência entre a comunicação e as artes, especificamente com a cultura digital, como explicita Santaella (2016). De Lev Manovich (2016), estão imbricadas na obra, as análises recentes sobre as possibilidades da estética digital, a adoção mais rápida e ampla de plataformas baseadas na internet e os novos formatos digitais em muitos campos culturais, incluindo a arte contemporânea.

6. Metodologia

Para traçar uma metodologia que abarque a tese e a obra-instalação, construída simultaneamente à escrita, a investigação apoia-se na A/R/Cografia (Veiga, 2021), como ferramenta de registro e de análise do processo criativo, e na Cartografia das Controvérsias (Latour, 2012), para refletir sobre os espaços sociais. Afinal, as narrativas midiáticas (auto)biográficas podem ser instrumentos de compreensão e análise dos processos de (in)visibilidade e (hiper)visibilidade das vidas em situação de rua? A pesquisa busca respostas na obra-instalação, em rearranjos espaciais, estéticos e artísticos, para a construção do conhecimento a partir do diálogo entre os diferentes saberes.

Santaella (2016) esclarece que deve-se preservar a metodologia, sem desconsiderar o rigor e a contribuição para a criação de um novo conhecimento (p. 62). Na investigação em artes, é valiosa a aliança e a complementaridade de métodos interpretativos que contribuam para que caminhos

e novas possibilidades sejam percorridos, interligados, e que possam corresponder às necessidades investigativas que buscam o reconhecimento, a validade e a legitimação científica.

Os processos de investigação são conduzidos e documentados durante a *art practice-based research*, que pressupõe a práxis sendo realizada por um investigador e artista, unidos em um só papel. A melhor pesquisa não é aquela que mais se aproxima dos métodos das ciências naturais, mas sim aquela cujo método é o mais adaptado ao seu objeto (Santaella, 2001, p. 94). É fundamental que tanto a pesquisa quanto o artefato tragam inovação e originalidade e atendam os requisitos de avaliação acadêmica e comunicação entre os pares. Para Candy (2006, p. 5), espera-se que esse novo conhecimento tenha duas características: ser compartilhado e ser verificado ou questionado.

Na *art practice-based research* o investigador cria sua obra, simultaneamente à sua investigação. *Lugares (in)habitáveis* é construída simultaneamente à investigação, em uma prática experimental. Para Veiga (2020, p. 30), a *MédiaArte Digital* é toda forma de arte que não pode ser idealizada e/ou materializada e/ou exibida sem a utilização de tecnologias digitais e cujo conteúdo e apreciação estética e cognitiva variam em função do tempo.

As submissões de doutorado com base na prática devem incluir uma contextualização substancial do trabalho criativo. Essa avaliação ou análise crítica não apenas esclarece a base da reivindicação pela originalidade e localização da obra original, mas também fornece a base para um julgamento se os requisitos acadêmicos gerais foram atendidos (Candy, 2006, p. 3).

A metodologia A/R/cografia, proposta por Veiga (2020) inclui ferramentas de registro e análise do processo de investigação, criação, comunicação ao público e curadoria. Para o autor, é uma evolução da a/r/tografia, mais adequada à investigação e à criação em média-arte,

a A/R/COGRAFIA – A(rt) + R(earch) + Co(mmunication) + Graphy = Arte + Investigação + Comunicação + Escrita –

como uma extensão ou ampliação adequada da a/r/tografia, assumindo a complexidade e liberdade dos seus praticantes, e até mesmo sugerindo que este tipo de investigação deva, efetivamente, ser considerado como investigação baseada em artes e comunicação (Veiga, 2020, p. 97).

Identificada como método adequado para esta investigação, a A/R/Cografia deve estar articulada com outras abordagens metodológicas de caráter interpretativo e dialético, pois a práxis é permeada por potencialidade e limites, sensações, intenções, interesses, readequações, correções de rumo, insights, escrita e processo de produção. O processo deve ser reconhecido e evidenciado, e, assim, possibilitar que os avanços ocorram com maior segurança na investigação.

Na *médiaarte digital*, múltiplas gerações – ou versões – da mesma obra podem coexistir apenas com esforço incremental, salvaguardando-se facilmente todas as versões intermédias, e reforçando assim a metáfora do rizoma (Veiga, 2020, p. 98).

Este caminho, permeado pelas idas e vindas, no planejamento da tese e desenvolvimento da obra-instalação, é possibilitado pelo arco como uma metáfora para olhar para trás e ver e entender o ponto de partida, associado e complementado por novos conhecimentos.

O a/r/cógrafo usa o arco para unir intencionalmente os pontos de partida e chegada, mas permitindo desvios excêntricos e a exploração da periferia, muito em linha com o que acontece com a criação artística e a experimentação (Veiga, 2020, p. 98).

Este movimento acompanha as ações de aceleração e retorno, de descoberta de novos desafios, as buscas para ultrapassar e transpor barreiras as muitas voltas e recomeços. Em busca de um objetivo estético e artístico, as linhas são tracejadas com intencionalidade.

Simultaneamente, a obra-instalação *Lugares (in)habitáveis* e escrita vão se unindo e se separando para se reunirem mais à frente. Enquanto a escrita vai delineando a criação, a obra vai sendo moldada por erros, acertos, correções de rumo, com a prototipagem vai ganhando vida própria e impelindo o artista/investigador a reescrever e acompanhar as alterações necessárias e os novos caminhos.

Como etapas da A/r/cografia, a inspiração, o gatilho, a intenção, a conceitualização, as fases de prototipagem e testes, completam o processo. Como adequação desta metodologia aos projetos de media-arte-digital, Veiga (2020, p. 109) demonstra que o registro e catalogação apropriados dos processos e fluxos de pesquisa, criação e comunicação, com toda a sua informação contextual, é tão importante como o das próprias obras de arte, artigos, capítulos e livros, pois todos são considerados objetos de trabalho/criação.

O autor conclui que a a/r/cografia estimula a investigação e a prática artística através de uma rede não-linear, sistêmica, interdisciplinar ou até transdisciplinar de conhecimento, não apenas por causa da multiplicidade dos papéis tipicamente encontrados nos projetos de arte digital . . . mas especialmente devido à natureza da investigação que ela implica, e como a exposição e a comunicação também afetam essa investigação (Veiga, 2020, p. 109).

Já a Cartografia das Controvérsias, desenvolvida por Latour (2012) como um conjunto de técnicas para explorar e visualizar questões, torna-se, nesta investigação, um exercício de criar dispositivos para observar e descrever os espaços sociais. O mapeamento de controvérsias não é um produto, nem um processo, mas, um movimento (Venturini et al., 2015, p. 87). Tem de ser tão reflexivo, articulado e idiossincrático quanto os atores que cooperam em sua elaboração. Precisa registrar diferenças, absorver multiplicidade, reformular-se a cada novo caso (Latour, 2012, p. 179).

O caminho e, portanto, a metodologia, está alinhada com a A/R/Cografia como método de condução e documentação desta pesquisa, e a Cartografia das Controvérsias, como mapeamento social.

A cartografia pretende explorar e visualizar controvérsias e não interferir nelas. Embora saibamos muito bem que mapas nunca são representações neutras de um território e que a cartografia sempre foi uma ferramenta política – e com isso havia poucas razões para acreditar que a Cartografia de Controvérsias seria uma exceção. Então de que forma nossas ferramentas e métodos ajudam a fortalecer a democracia? Que usos o público dará aos nossos mapas? Como a produção de mapas pode melhorar o debate em ciência e tecnologia? (Venturini et al., 2015, p. 75).

A A/R/Cografia facilita a identificação das variáveis, das decisões, das possibilidades que conduzirão o processo, . . . pois o método estimula a (auto) avaliação contínua dos processos criativos, a (auto) reflexão crítica sobre os resultados intermediários e a sua organização (Veiga, 2021, p. 17). A Cartografia das Controvérsias aplicada para aprofundar o conhecimento acerca das controvérsias que envolvem a visibilidade de populações vulneráveis, concentra-se na prática de mapeamento e nas dimensões da observação e rastreamento das controvérsias espaciais que emergem nas narrativas do (in)visível às linguagens do (hiper)visível.

Em *Lugares (in)habitáveis* a identificação de questões, preocupações e interesses está intrinsecamente relacionada às possibilidades de inter (ferir) na relação entre o olhado e não visto, entre o ouvido e o não escutado. Pretende-se que a obra-instalação propicie ao público elaboração de elos entre o apresentado e o ocultado na instalação e reflexão sobre a essencialidade da vida nas ruas. A obra-instalação é uma reconstrução e edificação, a partir de extratos de imagens e sons do real, da realidade despercebida nas ruas. Quanto mais o ouvinte se esquece de si mesmo, mais profundamente se grava nele o que é ouvido (Benjamin, 1987, p. 205).

7. Lugares (in)habitáveis em Três Atos

Como uma simulação do tráfego e trânsito das pessoas nas ruas, a instalação pode ser vista sob várias perspectivas, em 180 graus. A obra-instalação é composta por três grandes painéis de tecido branco e fino, que além de funcionar como suporte

para as projeções, também delineiam o espaço labiríntico e marcam os locais de passagem e travessia da instalação. Para o visitante que se aproxima e zigzagueia pelos tecidos chega até o fim do labirinto onde encontra algumas molduras vazias e um grande espelho central fixados e dispostos na parede posterior do local de exposição. Enquanto nos painéis são projetadas palavras, imagens e vozes de pessoas em situação de rua, no interior das molduras vazias há apenas um pequeno registro central de QR-Code impresso, que transporta o visitante para minidocumentários sobre a vida nas ruas, as relações familiares, os laços e os nós.

A partir de tecnologia de Realidade Aumentada (AR) o público tem acesso a imagens em narrativas (auto)biográficas que apresentam outra realidade da vida nas ruas, mais realista e documental. Benjamin (1987) considera que a narrativa mergulha a coisa na vida do narrador para em seguida tirá-la dele. Assim se imprime na narrativa a marca do narrador como a mão do oleiro na argila do vaso (p. 205).

A transformação da obra-instalação é prevista a partir da interação do público e a possibilidade de recriar a instalação a cada interação a partir da subjetividade envolvida, da sua bagagem como transeunte, da memória e das percepções momentâneas na e da instalação. A obra-instalação busca respostas válidas ou (in)válidas para a questão de investigação: As narrativas midiáticas (auto)biográficas podem ser instrumentos de compreensão e análise dos processos de (in)visibilidade e (hiper)visibilidade das vidas em situação de rua?

A narrativa elaborada para a instalação é permeada por diversos meios e dispositivos complementares para dar protagonismo e lugar de voz e imagem para as pessoas entrevistadas. São as pessoas em situação de rua que definem as falas, as palavras e as imagens a serem selecionadas para compor a instalação, em um modelo dialógico de cooperação coletiva.

Como em três atos, a estratégia narrativa traz um enredo construído por depoimentos, palavras e situações de rua. As entrevistas estruturadas desde o primeiro contato com as pessoas em situação de rua e os posteriores encontros *in loco* para as gravações compreendem a base de conteúdo para a distribuição da narrativa nos três atos. Identificadas

as particularidades de cada meio, os conteúdos são distribuídos em textos, áudios, imagens e vídeos que unidos narram uma história única.

Em cada ato, meios que se completam. Os atos são independentes e autônomos, carregam em si a ação, o tempo e o espaço próprios, mas também funcionam como bases estruturantes para a concepção narrativa, conferindo uma unidade ao todo transmidiático.



Figura 1. *Lugares (in)habitáveis*, obra-instalação composta por três grandes projeções com imagens, palavras e vozes de pessoas em situação de rua. Exposição *[IN]Tangibilidades Digitais*, em Loulé, Portugal (2022)

A instalação é arquitetada com três grandes anteparos em tecido para a projeção de depoimentos, palavras e minidocumentários. Estes anteparos, que servem como suporte e background para as imagens audiovisuais da projeção, são confeccionados por tecido branco, fino e leve de microtule. Os tecidos brancos transparentes e esvoaçantes formam faixas que velam e desvelam o não-lugar. O microtule fino e vaporoso como *voil* permite com o constante movimento levar à sensação da vida pulsante nas ruas. Mesmo com a cor das imagens projetadas, o esbranquiçado dos tecidos sobressai na instalação, um branco esmaecido e turvo, que

não revela completamente as imagens em sua completude para funcionar como um atrativo instigante para a aproximação do público.

Os tecidos esvoaçantes são dispostos paralelamente, em posicionamento vertical, com formato que se assemelha ao visor de um smartphone, mas em grandes dimensões. Posicionados com um distanciamento necessário que permita ao visitante passar entre eles, como em um percurso em zigue-zague, o tecido em microtule estendido verticalmente faz do percurso um labirinto. A projeção descortina imagens e palavras. Mostra o que é visto e o que não é visto.

Entre as imagens projetadas no primeiro anteparo, em preto e branco dos poemas concretos com as palavras em movimento e nas imagens em cores da terceira tela, o impacto imagético vai do plano detalhe ao plano aberto, separados pelas telas de projeção.

7.1. Ato 1: Fragmentos Encobertos

No primeiro ato, o desenho sonoro da obra-instalação pretende estimular a aproximação do visitante. A vibração sonora dos curtos depoimentos das pessoas nas ruas traz o impacto de quem vive e sobrevive fora do conforto dos lares, das paredes, do teto e do chão. O depoimento gravado em áudio e vídeo, em plano detalhe, com apenas partes do rosto em grandes dimensões ocultam do público estas identidades, encobertas e veladas. A (in)visibilidade de pessoas com apenas partes do rosto são expostas. Olhos, bocas, feições. Fragmentos do sujeito são apresentados na primeira tela de projeção, em falas sobre a vida e sobre a morte.

O som captado em depoimentos é composto por palavras de impacto e frases curtas, emitido, distribuído e propagado para criar a ambientação urbana, com vozes, gritos e apelos gravados pelas próprias pessoas das ruas. Esse desenho de som pretende desencadear a aproximação, com ruídos provenientes de vozes da população vulnerável em situação de rua que podem ser mecanismos que motivam e provocam a aproximação dos visitantes. Os tecidos esvoaçantes que sugerem informações não reveladas aliadas aos sons urbanos são elementos de atração e estímulo ao público.



Figura 2. Ato 1 da obra-instalação Lugares (in) habitáveis com a projeção de minidocumentários em fragmentos corpóreos como olhos, feições e bocas e narrativas (auto)biográficas sobre a vida e a morte. Exposição [IN]Tangibilidades Digitais, em Loulé, Portugal (2022).

Já o silêncio que interrompe o desenho sonoro pode ser indício de inquietação. A suspensão e a ausência de intervenções sonoras podem ocasionar a reflexão e a sensação de incompletude, de falta e de vazio. Com estes sentimentos aflorados, permite-se que o público complete, altere, intervenha de forma interativa e transformadora com e na obra-instalação. O som como dispositivo de primeira interação foi eleito por ser o primeiro contato sensorial à distância e possivelmente o primeiro estímulo para causar a aproximação.

Somos atraídos a dominar o que pode ser conhecido sobre um mundo que sempre se expande além do nosso alcance. Este é um prazer muito diferente do que associamos

ao fechamento encontrado na maioria das narrativas construídas de forma clássica (Jenkins, 2007, p. 1).

7.2. Ato 2: Palavras Não Ditas

No segundo ato, as palavras. Aquelas que são ditas, vociferadas e também não ditas no dia-a-dia são repetidas vezes conclamadas nas rodas de conversa com a população de rua. E, são estas mesmas palavras que ganham vida na poesia concreta e povoam o segundo anteparo de projeção.

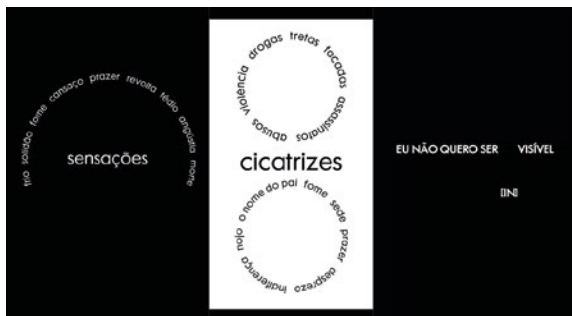


Figura 3. Frames em positivo e negativo do videopoema Palavras não Ditas que compõem o Ato 2 da obra-instalação Lugares (in)habitáveis. Exposição [IN]Tangibilidades Digitais, em Loulé, Portugal (2022)

Projetados no tecido, os videopoemas são originários de uma seleção de palavras e frases ditas pelos sujeitos em situação de rua, as palavras reverberam os sintomas de fragilidade política e jurídica, da luta pela sobrevivência e da finitude. As palavras que emergem nas abordagens e em entrevistas ganham movimento em curtos poemas concretos.

Como a suspensão do som e o encontro com o silêncio, também nas palavras projetadas há o vazio a ser preenchido. Assim, surgem palavras muitas vezes nunca pronunciadas sobre a situação de vulnerabilidade, mas vivenciadas pela população em situação de rua. Palavras que podem transportar o público para um universo composto por outras sensações e sentimentos.

7.3. Ato 3: Movimento

O terceiro ato é o encontro com a realidade cruel da situação vivenciada nas ruas. Em conteúdos audiovisuais captados nas ruas, in loco, as questões enfrentadas no cotidiano são temas de minidocumentários A projeção desvela as pessoas, as vidas, as ruas.

Se o som pode ser um gatilho para a aproximação, as imagens projetadas nos tecidos em movimento podem despertar um novo olhar, criterioso e atento. O contato visual pode proporcionar a descoberta, por meio das imagens projetadas, do cotidiano dos sujeitos em situação de vulnerabilidade, da (in)visibilidade e (hiper)visibilidade.

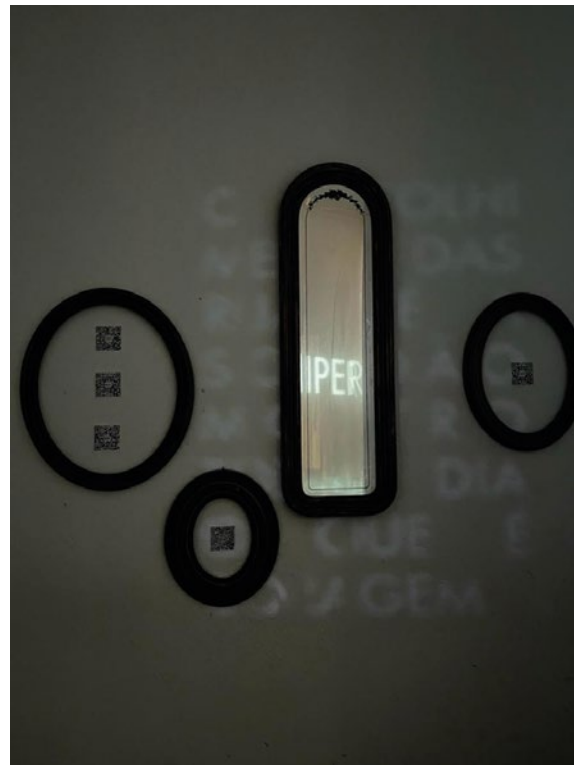


Figura 4. Objetos cênicos fixados na parede com códigos QR-code que transportam o visitante para um tour virtual e para minidocumentários captados nas ruas sobre as lutas cotidianas de pessoas em situação de rua. Exposição [IN]Tangibilidades Digitais, em Loulé, Portugal (2022)

7.4. Êxodo: O Vazio

A partir do percurso vivenciado pelo visitante nas três projeções subsequentes, ao chegar ao fim da instalação depara-se com alguns objetos cênicos fixados na parede do local de exposição.

A composição compreende um grande espelho central que reflete o visitante inserido nas projeções anteriores e molduras antigas vazias, onde usualmente, encontram-se fotografias familiares. No vazio das molduras, apenas um pequeno *QR-Code* para transpor o visitante para um lugar de memórias.

O código permite que o visitante seja transportado para minidocumentários que apresentam as famílias das pessoas em situação de rua.

O *QR-Code* exhibe, nos aparelhos móveis de quem aproximar a câmera do smartphone, os anseios, as angústias e os apelos decorrentes da vulnerabilidade, em vídeos curtos formatados como minidocumentários.

Estes depoimentos trazem para a obra-instalação a trajetória de sujeitos que estão em situação de rua. Vulneráveis, encontram-se e desencontram-se nas ruas.

8. Ética

Como a pesquisa envolve seres humanos e em situação de vulnerabilidade, há a preocupação e o cuidado em relação ao atendimento das recomendações éticas vigentes para a minimização de riscos. A compreensão sobre a vulnerabilidade perpassa diversos fatores políticos e sociais, territoriais e culturais, como também incide em uma acepção de sujeitos sem direitos e marginalizados.

A vulnerabilidade extrínseca decorre do contexto socioeconômico no qual vivem os participantes de pesquisa. Circunstâncias sociais injustas podem resultar em vulnerabilidade de várias maneiras, cada uma das quais requer diferentes mecanismos para proteger a população de pesquisa contra exploração e danos (Rogers & Ballantyne, 2008, p. 32).

De certo modo, o usuário do não-lugar é sempre obrigado a provar sua inocência (Augé, 2001, p. 94). Também há a prudência com o consentimento livre e esclarecido, consignado por meio de instrumento legal que autorize o uso de imagem e voz, considerando o caráter não lucrativo e científico de uma pesquisa de doutorado.

O consentimento é um dos principais desafios apresentados pela pesquisa com grupos vulneráveis. Ele deve ser adequadamente livre e esclarecido. Isso requer que os possíveis participantes tenham informação suficiente e compreensão adequada tanto da pesquisa proposta quanto das implicações da participação (Rogers & Ballantyne, 2008, p. 35).

O Termo de Consentimento e Autorização elaborado versa sobre o uso de imagem, voz, nome e interpretação por sistema de difusão transmidiática, e é um instrumento particular, que autoriza gravar, reproduzir, veicular e divulgar imagem, voz, nome, interpretação e/ou execução musical na obra-instalação. O instrumento viabiliza juridicamente a investigação para a realização da obra-instalação e da tese *Narrativas midiáticas controversas: das ruas para as redes em Lugares (in)habitáveis*.

Considerando o caráter educativo-cultural das atividades desenvolvidas pela investigação, a licença compreende também a reprodução das gravações pelo sistema de difusão transmidiática, em material impresso, vinhetas e quaisquer outros meios de comunicação existentes, passíveis de veicular, transmitir e retransmitir a imagem e/ou áudio, no Brasil e no exterior.

Nos termos do Código Civil brasileiro e da Lei nº 9.610/98, fica assegurada, quando existente, a indicação dos créditos autorais e demais direitos morais do Licenciante. Com base na LGPD – Lei de Proteção Pessoal de Dados, Lei nº 13.709/2018, considerando que a imagem, a voz e o nome são dados pessoais biométricos e devem ser tratados em conformidade com a LGPD, o consentimento pelo titular deverá ser fornecido por escrito (Termo de Consentimento e Autorização) quando o titular ou seu responsável legal consentir o tratamento

dos dados pessoais, para finalidades específicas. A revogação do consentimento é um direito do titular dos dados pessoais, mediante manifestação expressa. Para Castro e Abramovay (2004, p. 12),

Há que estar atento/atenta para enfoques que desestabilizem cultural, política e economicamente as desigualdades sociais, exclusões e vulnerabilidades negativas e potencializem as positivas, a solidariedade intra e entre gerações pelo bem comum, por mudanças e que colaborem com a formação ética, o exercício da criatividade.

O estabelecimento de diálogo horizontalizado com a população vulnerável e formas de devolutiva para que a participação seja verdadeiramente dialógica estão presentes na pesquisa. Para ser eticamente válido, o consentimento deve ser voluntário. Isso significa que a pessoa ou grupo em processo de consentimento é livre para tomar a decisão de participar ou não, sem ficar em desvantagem ou correr qualquer outro perigo (Rogers & Ballantyne, 2008, p. 37).

9. Considerações Finais

No contexto de uma investigação em Média-arte Digital, a A/R/Cografia e a Cartografia das Controvérsias, articuladas com outras abordagens metodológicas de carácter interpretativo e dialético, mostram-se adequadas para esta investigação de doutorado e para a criação da instalação-obra *Lugares (in)habitáveis*, simultaneamente à escrita da tese como reflexo dessa construção.

Ao vivenciar o processo investigativo com a A/R/Cografia, é possível experienciar potencialidade e limites em sensações, intenções, interesses, readequações, correções de rumo, insights, escrita reflexiva e produção criativa, que devem ser identificados, evidenciados e registrados ao mesmo tempo em que são elaborados, em reflexão contínua.

Com a interatividade e a primeira exposição pública de *Lugares (in)habitáveis*, que ocorreu de 12 a 15 de julho de 2022 no antigo Convento do Espírito Santo em Loulé, Portugal, durante a exposição *[IN]Tangibilidades Digitais*, pretendeu-se definir e

evidenciar o não-lugar como um lugar de passagem e de travessia de transeuntes, onde sobrevivem pessoas em situação de rua.

Em *[IN]Tangibilidades Digitais*, tanto o título como o conceito refletem a narrativa proposta por artistas e curadores, representativa do conjunto de obras, mas também preservando a individualidade de cada artista. Os artefatos se uniram no percurso e nos espaços adequados à cada necessidade, maximizando as possibilidades de cada obra. A consciência em relação ao espaço emoldurou o percurso narrativo e a obra-instalação *Lugares (in)habitáveis* se interrelacionou ao lugar de exposição, integrando dialogicamente com o antigo Convento do Espírito Santo.

Durante a visita da exposição por artistas participantes, por doutorandos e professores das Universidade aberta de Portugal e da Universidade do Algarve, por um grupo de pessoas oriundas da Bélgica, de visitantes da região do Algarve e de outros portugueses, foi possível averiguar que a experiência do público atingiu a expectativa de permanência frente à obra-instalação. A dedicação à experiência e à interatividade demandava além do tempo, atenção e ações que possibilitassem a interação. A retirada de *smarthphone* de bolsos e bolsas e o posicionamento da câmara para acionar o *QR-Code* foram ações observadas durante a exposição. Os visitantes presenciados fizeram todo o percurso narrativo da instalação em 3 atos, dedicando tempo para a assimilação dos atos propostos, dirigindo-se ao final da instalação onde estavam dispostos os objetos cênicos físicos. Vários permaneceram por alguns minutos em frente à instalação.

A avaliação da primeira exibição pública é positiva nos quesitos relacionados à técnica, estética e função, na contextualização da obra/espço e também na experiência entre público e obra. O conceito de interação obra-público deverá ser explorado em outras exposições da obra-instalação para buscar novos movimentos experienciais e a ocupação do não-lugar.

Como parte do processo dialógico, a apresentação da obra-instalação na exposição em Loulé direciona para novas exposições de *Lugares (in)habitáveis*, tanto para as comunidades envolvidas com a população vulnerável como também a devolutiva para as Pessoas em Situação de Rua (PSR). Nestas

apresentações públicas, além do acompanhamento há a previsão do uso transmidiático também para avaliar a interação em busca de respostas nos rearranjos espaciais sobre a visibilidade da situação de rua.

Na visitação pública foi possível encontrar fragmentos de narrativas e histórias de vida de mais de cem pessoas que participaram das rodas de conversas e das abordagens nas ruas e ouvir as vozes de dez pessoas que cederam suas expressões vocais para dar vida às imagens e se posicionaram vocalmente nos depoimentos para a construção de minidocumentários.

Na escrita, palavras, frases e expressões nomeadas e eleitas coletivamente com a comunidade das ruas originaram poesias-objeto digitais em formato de videoarte. Sentimentos e sensações fortes de mais de vinte pessoas entrevistadas são transpostas para videopoemas. Palavras como solidão, fome, cansaço, prazer, revolta, tédio, angústia e morte rondam as ruas. Algumas frases emergidas nas rodas de conversa apontam para o sofrimento e a solidão, e ressaltam a necessidade de respeito e transformação consciente de quem passa pelas ruas. São muitas as feridas. Umhas que cicatrizam e as que ficam abertas para sempre.

Nas imagens em movimento, os corpos e as vidas em constante risco nas áreas urbanas. As malocas onde dormem, a terra como piso, o concreto armado dos viadutos como teto, as lonas, tecidos, tapumes e plásticos como paredes. A escassez de roupas, calçados, utensílios. Nas imagens estáticas, um percurso virtual nas ruas. Na união de mais de quarenta imagens estáticas a sensação de uma caminhada imersiva com as pessoas em situação de rua, visitadas por meio do código *QR-code*.

Se o acolhimento das ruas ainda é pautado pela solidão e pelo sofrimento, a expectativa com as exposições públicas de *Lugares (in)habitáveis* é que a instalação seja um reflexo cognitivo, estético e artístico que corresponda à esta profundidade e complexidade da vida em situação de vulnerabilidade.

Durante os anos de 2021 e 2022, a pesquisa de campo se desenvolveu nas ruas da cidade de Belo Horizonte, no estado de Minas Gerias, no Brasil. Durante esse período, os encontros com as PSR aconteceram durante as abordagens em diversos espaços urbanos.

As abordagens e gravações ficaram restritas a três localizações específicas, identificadas como cenas de aglomeração, cenas de uso e centros de convivência. As cenas de aglomeração são locais da cidade onde são montadas barracas e malocas pelas PSR para o pernoite e o descanso como as ruas, calçadas, encima e embaixo dos viadutos, em parques e praças. As cenas de uso são locais de tráfico e uso de drogas e os centros de convivência são espaços de iniciativa pública para apoio psicológico, jurídico e de assistência social, com trabalhos desenvolvidos geralmente por profissionais voluntários que formam grupos interdisciplinares.

Dentre as centenas de PSR encontradas nos locais de abordagem da cidade de Belo Horizonte, o convite para participar desta pesquisa ocorreu durante os encontros, com a devida autorização cedida de forma voluntária por cada ser suscetível ao ferimento, e, suas vozes, suas lutas e suas histórias de vida estão refletidas nos vídeos, nos poemas concretos, em cada minidocumentário. A (in)visibilidade e a (hiper) visibilidade, materializadas na voz e na imagem de cada uma das pessoas entrevistadas,

Espera-se que pessoas passem a ver o que não se enxerga nas ruas e que ouçam o que não é escutado. São histórias de sofrimento e de dor, mesmo que a estética priorize a leveza e o movimento. São histórias de vida.

A ubiquidade audiovisual e tecnológica contemporânea está na instalação, explorada na relação entre o olhado e não visto, entre o ouvido e o não escutado, em busca de transformação.

A perspectiva de (inter)ferir artística e socialmente, por meio de narrativas estéticas (auto)biográficas começa a ser construída, coletivamente, com recursos tecnológicos nas rodas de conversa, nas abordagens e nas entrevistas, e refletiram na obra-instalação o reconhecimento da vulnerabilidade na ocupação estética espacial deste mundo ubíquo.

Agradecimentos

Agradeço à população em situação de rua e a generosidade em explorar as narrativas (auto)biográficas permitindo que suas vozes sejam ouvidas e escutadas e suas trajetórias sejam vistas e revistas.

Referências bibliográficas

- [1] Augé, M. (2001). Não-lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade. Papirus. <https://docero.com.br/doc/ns58nnc>
- [2] Augé, M. (2006). Sobremodernidade: do mundo tecnológico de hoje ao desafio essencial do amanhã. In D. de Moraes (Org.), Sociedade Midiatizada (pp. 99-108). Mauad. <https://www.scribd.com/document/343518341/Sociedade-Midiatizada-Completo-Org-Denis-de-Moraes-pdf>
- [3] Bauman, Z. (2001). Modernidade Líquida. Zahar. https://lotuspsicanalise.com.br/biblioteca/Modernidade_liquida.pdf
- [4] Benjamin, W. (1987). Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. Brasiliense. http://www.usp.br/cje/depaula/wp-content/uploads/2017/03/O-Narrador_Walter-Benjamin-1.pdf
- [5] Candy, L. (2006). Practice Based Research: A Guide. Creativity & Cognition Studios, 1.0. <http://www.creativityandcognition.com>
- [6] Carmo, M. E., & Guizardi, F. L. (2018). O conceito de vulnerabilidade e seus sentidos para as políticas públicas de saúde e assistência social. Cad. Saúde Pública, 34 (3). <https://doi.org/10.1590/0102-311X00101417>
- [7] Castro, M., & Abramoway, M. (2004). Juventudes no Brasil: Vulnerabilidades negativas e positivas. Trabalho apresentado no I Congresso da Associação Latino Americana de População, A L A P. Caxambu.
- [8] CNJ – Conselho Nacional de Justiça (2022). Relatório. Política Nacional Judicial de Atenção a Pessoas em Situação de Rua e suas interseccionalidades. <https://www.cnj.jus.br/wp-content/uploads/2022/02/relatorio-pop-rua-v2-2022-02-03.pdf>
- [9] Ferreira, N. S. de A. (2002). As pesquisas denominadas “estado da arte”. São Paulo : Educação & Sociedade, 79, 257-272. <https://www.scielo.br/j/es/a/vPsyhSBW4x-JT48FfrdCtqfp/?lang=pt&format=pdf>.
- [10] Gosciola, V. (2011). Narrativa transmídia: a presença de sistemas de narrativas integradas e complementares na comunicação e na educação. QUAESTIO – Revista de Estudos em Educação, 13 (2), 117-126. <http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/quaestio/article/view/692/716>
- [11] Gosciola, V., & Irigaray, F. (2021). Transmedia Storytelling e complexidades narrativas. Ria Editorial. https://adobeindd.com/view/publications/158f3caa-a523-4a-88-938e-6baba0542e92/1/publication-web-resources/pdf/Transmedia_storytelling_e_complexidades_narrativas.pdf

- [12] Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada – IPEA (2020). Estimativa da população em situação de rua no Brasil (setembro de 2012 a março de 2020). Nota técnica No.73. Disoc - Diretoria de Estudos e Políticas Sociais. Ipea. Ministério da Economia. Governo Federal. https://www.ipea.gov.br/portal/images/stories/PDFs/nota_tecnica/200612_nt_disoc_n_73.pdf
- [13] Instituto Nacional de Estatística – Estatísticas Demográficas (2021). INE. <https://www.ine.pt/xurl/pub/442993507>
- [14] Jenkins, H. (2007). Transmedia Storytelling 101. Confessions of An Aca-Fan. http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- [15] Latour, B. (2012). Reagregando o social. Ed UFBA; Edusc. https://ecomig2014.files.wordpress.com/2014/08/latour_bruno-reagregando_o_social.pdf
- [16] Manovich, L. (2016). Notes on Instagrammism and mechanisms of contemporary cultural identity (and also photography, design, Kinfolk, k-pop, hashtags, mise-en-scène, and состояние). <http://manovich.net/content/04-projects/094-notes-on-instagrammism-and-mechanisms-of-contemporary-cultural-identity/notes-on-instagrammism.pdf>
- [17] Rogers, W. & Ballantyne, A. (2008). Populações especiais: vulnerabilidade e proteção. RECIIS – R. Eletr. de Com. Inf. Inov. Saúde. Rio de Janeiro, 2(Sup.1). <https://www.reciis.icict.fiocruz.br/index.php/reciis/article/view/865/1682>
- [18] Santaella, L. (2014). Comunicação Ubíqua. Repercussões na Cultura e na Educação. Editora Paulus. <https://docero.com.br/doc/n1xe0ne>
- [19] Santaella, L. (2016). Reflexões sobre arte e pesquisa. In G. Prado, M. Tavares, & P. Arantes (Eds.), Diálogos transdisciplinares: arte e pesquisa (pp. 54-65). ECA-USP. <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/679/o/dialogos-transdisciplinares.pdf>
- [20] Scott, J. B.; Prola, C. A.; Siqueira, A. C.; Pereira, C. R. R. (2018). O conceito de vulnerabilidade social no âmbito da psicologia no Brasil: uma revisão sistemática a literatura. Psicologia em Revista, 24(2), 600-615. <http://dx.doi.org/10.5752/P.1678-9563.2018v24n2p600-615>
- [21] Sevalho G. (2018). The concept of vulnerability and health education based on the theory laid out by Paulo Freire. Interface, 22(64), 177-188. <https://www.scielo.br/j/icse/a/CcNBTxYSpYqFqS93W5RN3Sv/?format=pdf&lang=pt>
- [22] Veiga, P. A. (2020). O Museu de Tudo em Qualquer Parte: arte e cultura digital: inter-ferir e curar. Coimbra: Grácio Editor. <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/11265>
- [23] Veiga, P. A. (2021). Método e registo: uma proposta de utilização da a/r/cografia e dos diários digitais de bordo para a investigação centrada em criação e prática artística em média-arte digital. Rotura - Revista De Comunicação, Cultura E Artes, (2), 16-24. <https://doi.org/10.34623/y2yd-0x57>
- [24] Venturini, T., & Latour, B. (2009). The Social Fabric: Digital Traces and Quali-quantitative Methods. Proceedings of Future En Seine. https://medialab.sciencespo.fr/publications/Venturini_Latour-The_Social_Fabric.pdf
- [25] Venturini, T., Ricci, D., Mauri, M., Kimbell, L., & Meunier, A. (2015). Designing Controversies and their Publics. Design Issues, Massachusetts Institute of Technology Press (MIT Press), 31(3), 74-87. <https://hal-sciencespo.archives-ouvertes.fr/hal-01835263/file/venturini-et-al.-2015-designing-controversies-and-their-publics.pdf>

Bio

Marisa Guimarães é doutoranda em Média-Arte Digital pela Universidade do Algarve em Associação com a Universidade Aberta de Portugal, especialista en Educación, Imágenes y Medios en la Cultura Digital pela Flacso/UNESCO (Argentina), mestranda em Direitos Humanos e Cidadania (UnB) e com formação em Educação pela Universidade de Brasília e em Comunicação Social. No doutorado, a artista investiga as possibilidades estéticas das narrativas (auto)biográficas.

Diretora e roteirista audiovisual, reúne trabalhos de criação, roteirização e direção de séries e programas televisivos e radiofônicos, multiplataformas, documentários e interprogramas, em uma ampla trajetória e experiência na Direção de Conteúdo, de Produção, de Programação e Artística de emissoras de televisão. Dirigiu emissoras públicas como TV Cultura, TV RÁ TIM BUM, Univesp TV, Rede Minas de Televisão, TV Justiça e Rádio Inconfidência nas áreas de Produção, Programação e Artística. Na TV Cultura, como Diretora de Produção da maior emissora pública brasileira, recebeu prêmios como o da Associação Paulista de Críticos de Arte (APCA) na Categoria Melhor Programa de Televisão com Terra-Dois (2017) e também o Prêmio APCA na Categoria Iniciativa Cultural em Artes Visuais com o Programa Metrópolis (2016).

Consultora de Comunicação, criou, realizou e formatou dezenas de campanhas institucionais, programas e séries audiovisuais para o Judiciário, Tribunais Superiores do Brasil, Supremo Tribunal Federal e Ministério Público de Minas Gerais.

Como citar e licença

Guimarães Leite, M. (2023). Narrativas Transmídias Controversas: das ruas para as redes em *Lugares (in)habitáveis*. *ROTURA – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 3(1), 28–45. <https://doi.org/10.34623/bjv2-kw36>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

A arte de encarar as redes

Criações em realidade aumentada no Teatro Zoom

The art of facing the net: Zoom Theater's augmented reality creations

Resumo

A migração forçada do teatro em palcos físicos para ambientes digitais por conta da pandemia da COVID-19 fomentou a criação de novas experiências cênicas ao redor do mundo, visto que as necessárias medidas de isolamento e distanciamento sociais interditaram o funcionamento de espaços presenciais de apresentação. No Brasil, mais especificamente, verificou-se uma profícua experimentação do teatro em formato digital por intermédio das plataformas de videoconferência, fenômeno que alocamos sob o guarda-chuva teórico do Teatro Zoom e cujos efeitos práticos serão analisados na presente investigação através do estudo de caso do espetáculo *A Arte de Encarar o Medo*. Escorando-nos em revisão bibliográfica e pesquisa documental, tencionamos abordar a peça produzida pela companhia teatral paulistana Os Satyros em 2020 para observar como os artistas cênicos brasileiros se apropriaram das ferramentas de uma aplicação de videoconferência para transformá-las em recursos cênicos. Conferindo especial atenção ao uso da realidade aumentada na peça, por intermédio da ferramenta de alteração virtual de planos de fundo da plataforma Zoom, objetivamos, afinal, não só compreender a posição do fenômeno do Teatro Zoom no cerne do ecossistema mediático, mas também entender como o uso crítico/estético dos media e suas mediações podem apontar caminhos distintos de habitação humana em uma sociedade profundamente mediatizada.

Theater was forced to migrate from physical stages to digital environments due to the COVID-19 pandemic, which has fostered the creation of new theater experiences around the world, as the social distancing measures have suspended the operation of in-person presentation spaces. In Brazil, more specifically, there was a fruitful experimentation of digital format theater through videoconferencing platforms, a phenomenon that we place under the theoretical umbrella of Zoom Theater and whose practical effects will be analyzed in this investigation through the case study of the play *The Art of Facing Fear*. Based on bibliographic review and document research, we intend to approach the play produced by the São Paulo theater company Os Satyros in 2020 to observe how Brazilian theater artists have seized the tools of a videoconferencing application to transform them into artistic resources. Giving special attention to the use of augmented reality in the play, through the Zoom platform's virtual background tool, we aim not only to understand the position of the Zoom Theater phenomenon at the heart of the media ecosystem, but also to understand how the critical and aesthetic use of media can point out different paths for human habitation in a deeply mediated society.

Palavras-chave

Teatro Zoom • Realidade aumentada • Affordances • Media • Fundos virtuais

Zoom Theater • Augmented reality • Affordances • Media • Virtual background

Renato Guimarães Furtado
renatogfurtado.34@gmail.com
Universidade do Estado do Rio de Janeiro
ORCID iD 0000-0003-3656-9832

Artigo recebido em 2022-10-13
Artigo aceite em 2023-02-28
Artigo publicado em 2023-02-28

Agradecimentos

Esta pesquisa foi realizada a partir do apoio financeiro da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), no Brasil.

Introdução

Vencedor de prêmios internacionais; sucesso de público, contabilizando mais de 30 mil espectadores ao redor do mundo; e fonte de adaptações a nível global, com elencos formados por atuentes do Brasil, da África, da Europa e dos Estados Unidos (Prado, 2021), o espetáculo *A Arte de Encarar o Medo* (2020), da companhia paulistana Os Satyros, é uma peça que não só dá continuidade às pesquisas digitais da companhia, iniciadas em 2009, como também aprofunda suas experimentações com a questão da telecopresença, a copresença de atores e público através da mediação tecnológica (Andrade & Vázquez, 2021, p. 37) ao transformar a plataforma de videoconferências *Zoom* em espaço e ferramenta cênicas após a disseminação do novo coronavírus, em 2020.

Devido ao fechamento das salas de teatro como medida para conter o espalhamento do vírus, os profissionais das artes do palco no Brasil enveredaram por um caminho digital próprio para manter as produções teatrais vivas. Por investirem nesta alternativa, diferentemente do que ocorreu na maior parte dos casos europeus e estado-unidenses, em que veículos digitais de *streaming*, como o YouTube, foram empregados para disponibilizar gravações audiovisuais de peças, os artistas brasileiros compuseram um território de intensas experimentações e criações alicerçadas pelas mais variadas plataformas digitais (Prata, 2021, pp. 33-39). Para tanto, foi necessário apreender ferramentas computacionais de modo a transfigurá-las em recursos cênicos – percurso este que, em nossa concepção, fez com que os espetáculos realizados sobretudo via *Zoom* apontassem diretamente não só para a realidade da pandemia, como também para a realidade mediática na qual nos encontramos submetidos na contemporaneidade.

Assim, o presente estudo tomará o espetáculo *A Arte de Encarar o Medo* como objeto de estudo central de modo a realizar dois importantes movimentos. Em primeiro lugar, reivindicar a importância de uma leitura tecnológica e arte-mediática (Machado, 2008) da arte cênica, visto que, historicamente, as artes do palco não podem ser separadas das tecnologias, sejam elas analógicas ou digitais, mecânicas ou virtuais (Furtado, 2021,

p. 2). E, na sequência, incluir o teatro no contexto cultural, mediático e tecnológico do século XXI. É por isto que trabalharemos sob a égide do conceito de Teatro *Zoom*,

um termo operativo para compreender espetáculos cênicos desenvolvidos para exibição e experimentação em plataformas de videoconferência, apropriando-se dos recursos específicos das mesmas para transformá-los em “vocábulos” da linguagem teatral. Trata-se de um conceito que privilegia a natureza informática, “platafórmica” e comunicacional destas peças, compreendendo de que maneiras as plataformas que sustentam estas obras potencializam o fazer teatral e delimitam a tomada de decisões de todos os atores envolvidos nos processos da cadeia de produção do teatro. (Furtado, 2021, p. 11)

Para atingir nossos objetivos, desenvolveremos, em primeiro lugar, as relações estabelecidas entre teatro e plataformas digitais de videoconferência durante a pandemia da COVID-19, lançando especial atenção à questão da ressignificação dos recursos da aplicação *Zoom*, condição sem a qual o Teatro *Zoom* não poderia ter existido da maneira como se configurou no Brasil (Furtado, 2020). Nesta etapa, exploraremos questões gerais acerca de espetáculos como *A Arte de Encarar o Medo*, bem como definiremos conceitos basilares para o prosseguimento de nosso estudo, observando “as experiências de diálogo, colaboração e intervenção crítica” operadas pelo teatro brasileiro a partir da utilização dos diversos media contemporâneos (Machado, 2008, pp. 7-8), sobretudo os digitais. Em seguida, partiremos rumo ao estudo propriamente dito de *A Arte de Encarar o Medo*, ressaltando sobremaneira a manipulação de uma ferramenta específica de realidade aumentada comum às principais aplicações de videoconferências: aquela referente à possibilidade de alterar o fundo das imagens das janelas virtuais das plataformas citadas. É na confluência teórica entre teatro e plataformas que tentamos compreender como as experiências do Teatro *Zoom* tanto reforçam, quanto questionam o atual ecossistema mediático, investigan-

do de que maneira as tecnologias incrementam o “efeito estético e o sentido do espetáculo, seu impacto emocional e sensorial, sua conjugação de significados e associações simbólicas, e seu poder intelectual” (Dixon, 2007, pp. 39-40).

Métodos

Procederemos maioritariamente por meio de revisão bibliográfica, de modo a apresentar a fundamentação teórica de nosso estudo, discorrendo sobre os principais conceitos que utilizaremos no momento do estudo de caso do espetáculo. Optamos por tal método por crermos que um estudo detalhado de um objeto tal qual um espetáculo teatral pode abrir espaço para um conhecimento mais amplo acerca de seu funcionamento interno – e que não poderia ser atingido apenas pela observação e/ou análise bibliográfica da conjuntura que o sustenta – e de suas relações estabelecidas dentro de seu “contexto de realidade” (Gil, 2008, pp. 57-58) – a saber, o fenômeno mais extenso do Teatro *Zoom*. Ainda, tendo em vista que a investigação se desenrola “no calor do momento”, ou seja, em um instante espaço-temporal muito próximo ao do objeto analisado, também recorreremos, quando oportuno, ao método da pesquisa documental; tal procedimento nos permitirá trazer fontes ainda não tratadas analiticamente, como notícias de periódicos, para enriquecer o estudo em termos de informações produzidas em registros temporais contemporâneos ao desenvolvimento de nossa investigação (Cechinel *et al.*, 2016, p. 2).

A arte de encarar as redes

Rompendo a relação direta do teatro com o drama ao substituir o encadeamento de acontecimentos pela colagem de fragmentos (Isaacsson, 2008, p. 149), *A Arte de Encarar o Medo* centra-se ao redor de uma sequência de cenas curtas que imaginam arquétipos e estereótipos da sociedade brasileira habitando um futuro distópico, onde a pandemia da COVID-19 perdura por mais de 5555 dias. Tomando a pandemia como tema, o espetáculo cria uma mescla entre “o contexto dramático

das personagens e a realidade dos espectadores”, onde a própria plataforma *Zoom* é colocada tanto “como meio de difusão da performance ao espectador quanto como ferramenta de comunicação das personagens” (Isaacsson, 2021, p. 7). Desse modo, pela própria natureza da uma aplicação de videoconferências, transformada em palco digital, a peça d’Os Satyros adquire mais duas camadas, para além da cénica, que formatam a experiência: a audiovisual e a informática/digital.

No primeiro destes âmbitos, vale ressaltar o entrelaçamento e o “choque” provocado pela montagem dos fragmentos curtos da peça, que faz lembrar, por vezes, os preceitos da edição cinematográfica; esta justaposição de enquadramentos, cenas e estereótipos monta um panorama crítico do período pandémico no Brasil. É preciso também salientar a maneira como as *webcams* dos atuentes operam simultaneamente como dois destinatários diferentes: os colegas de cena e os espetadores, constituindo aí “uma ruptura da ‘tela’, à semelhança da ruptura da quarta parede do palco, contribuindo para uma imersão do espectador no universo da representação” (Isaacsson, 2021, p. 7). De fato, são muitas as formas como o eixo audiovisual configura as performances do Teatro *Zoom*, principalmente no que diz respeito às problemáticas do ecrã e do enquadramento (Prata, 2021, pp. 63-64); contudo, dado o escopo deste estudo, não nos aprofundaremos neste assunto – uma discussão profícua acerca do tema merece um espaço próprio de análise. Portanto, nos voltaremos agora ao segundo eixo supracitado, observando como o Teatro *Zoom* utiliza os recursos de uma plataforma de videoconferências.

Para isto, é preciso primeiramente explorar o conceito de *affordance*, que pode ser compreendido como a pregnância de um dado objeto. Um caso bastante ilustrativo é o da maçaneta, um objeto que permite abrir e fechar portas; esta funcionalidade, que conecta diretamente ação sugerida à percepção daquele que faz uso, é a *affordance* (Gaver, 1991, p. 79), ou pregnância da maçaneta, à medida que o objeto sugere uma determinada ação a partir da percepção transmitida. A pregnância de um objeto, no entanto, não é restritiva: se a funcionalidade de uma faca de cozinha é o corte de alimentos, isto em nada impede que a mesma seja utilizada

enquanto arma branca (Braga, 2020, p. 30). Tal teoria, portanto, nos ajuda a compreender com mais clareza a possibilidade de subversão inscrita na própria natureza da pregnância de objetos digitais em contextos artísticos e criativos, como pode ser evidenciado pelas palavras de Rodolfo García Vázquez, diretor de *A Arte de Encarar o Medo*:

Um aspecto fundamental dos ensaios digitais foi o processo de assimilação dos dispositivos teatrais tradicionais ao universo do teatro digital, tais como coxia, entrada e saída de cena, deixas, improvisado em cena, relação com plateia. Tudo isso foi sendo descoberto antes e durante a temporada, no processo de tentativa e erro. A coxia passou a ter duas dimensões: uma dimensão física, composta pelos elementos que estão fora da tela, na casa de cada um dos atuentes e uma dimensão digital, em um grupo de whatsapp, onde o elenco troca informações sobre o andamento das cenas e as soluções de problemas que surgem durante o espetáculo. [...] Não existe um editor ou algo do gênero. Eles recebem suas deixas e entram em cena (abrem suas câmeras e microfones) ou saem de cena de acordo com as marcações que estabelecemos. (Andrade & Vázquez, 2021, p. 39)

Em nossa conceção, o que ocorre no Teatro *Zoom* é um ato fundamental de apropriação de funcionalidades informáticas em regime artístico, de modo que ocorre uma espécie de metamorfose de um ambiente de reunião *online* em espetáculo cénico-virtual (Furtado, 2020). Seguindo o exemplo ressaltado por Vázquez, no tangente à coxia digital, identificamos aqui uma mutação no significado dos ícones de ativação/desativação de microfones e câmaras pessoais – no Teatro *Zoom*, não se trata simplesmente de silenciar e/ou de desligar a transmissão do vídeo, mas sim de criar um espaço para os atores. Em outras palavras, no palco *online*, “a entrada e a saída de cena se efetuam na abertura e no fechamento das janelas de comunicação [...]” (Isaacsson, 2021, p. 7). Para os espetadores, por sua vez, este mesmo ato de transformação simbólica da ativação/desativação de microfones e câmaras

garante o silêncio do rito teatral (Pavis, 2008, p. 141). Em suma, a sutil apropriação dos recursos de uma plataforma de videoconferências, no Teatro *Zoom*, é o que permite a constituição do espaço cenográfico, alicerce cênico, onde estão contidos o espaço dramático, produzido pelo imaginário da plateia; o teatral, compartilhado pelos atores e espectadores através da mediação tecnológica; o lúdico (ou gestual); e o textual, referente aos elementos formadores do espetáculo (Pavis, 2008, pp. 132-133).

Acreditamos que se as experimentações d’Os Satyros – bem como de outras companhias pertencentes ao conjunto de peças que abarcamos sob o guarda-chuva teórico do Teatro *Zoom* –, parassem por aqui, já teríamos encontrado uma seara interessante o suficiente para debater temáticas caras à história das artes da cena – desde a problemática da aceitação ou não das tecnologias na cena, inclusive considerando que este teatro desenvolvido via *Zoom* e plataformas similares não é necessariamente uma novidade em termos de aproximação da informática e do teatro (Isaacsson, 2021, p. 8); à questão da viabilidade da presença e do convívio em um ambiente onde ambas as dimensões só são possíveis por meio da intermediação técnica/digital (Andrade & Vázquez, 2021; Isaacsson, 2021). Contudo, considerando nosso interesse corrente nos meandros mais propriamente estéticos dos espetáculos do Teatro *Zoom*, exploraremos mais a fundo certas particularidades de *A Arte de Encarar o Medo* no que se refere à utilização das funcionalidades da plataforma *Zoom* – funcionalidades estas que, segundo Vázquez, foram adicionadas à estrutura cênica da produção à medida que Os Satyros descobriam os recursos da aplicação, incorporando à peça seus aprendizados estéticos, técnicos e informáticos (Andrade & Vázquez, 2021, pp. 37-38).

O emprego do *chat* da plataforma, por exemplo. Ainda que, assim como a maioria das produções do Teatro *Zoom*, *A Arte de Encarar o Medo* opte pelo silenciamento da troca de mensagens durante as apresentações como forma de resguardar o supracitado silêncio do rito teatral, a ferramenta é utilizada antes do início do espetáculo como canal para suscitar o envolvimento e a participação do público (Furtado, 2020). É através do *chat* que Os Satyros incluem a “voz” dos espectadores na pro-

dução: em duas cenas específicas são inseridos, diretamente no texto da peça, depoimentos dos espectadores referentes aos seus medos pessoais acerca da COVID 19 e/ou homenagens a familiares, amigos e conhecidos que faleceram por conta do vírus. Estes testemunhos são coletados antes do início da apresentação por dois representantes do elenco. Tal estratégia cênica, entretanto, é a mais simples das apropriações realizadas pela companhia paulistana, que mergulha na cultura mediática das plataformas contemporâneas ao investigar o uso das janelas virtuais, praticando a essência do trabalho arte-mediático:

Existem, portanto, diferentes maneiras de se lidar com as máquinas semióticas cada vez mais disponíveis no mercado eletrônico. A perspectiva artística é certamente a mais desviante de todas, uma vez que ela se afasta em tal intensidade do projeto tecnológico originalmente imprimido às máquinas e programas que equivale a uma completa reinvenção dos meios. [...] O que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa que ele utiliza, e manejá-los no sentido contrário ao de sua produtividade programada. Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reiventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades. (Machado, 2008, pp. 13-14)

Realidades aumentadas, realidades cênicas

para entendermos a relevância da experimentação em questão, será necessário, primeiramente, compreender o que é e como funciona o recurso virtual de alteração de planos de fundo. De acordo com a página de suporte técnico da *Zoom* Video

Communications, o recurso de planos de fundo virtuais “permite que você transmita uma imagem ou vídeo como plano de fundo durante uma reunião *Zoom*, o que pode fornecer mais privacidade a você ou uma aparência mais consistente e profissional à sua apresentação” (Changing your Virtual Background image, 2022). Trata-se de uma tecnologia em tempo real (Virtual Background Changer, 2020) em que, grosso modo, a figura – o rosto de uma pessoa – é separada do fundo. Mais especificamente, através de algoritmos baseados em técnicas de inteligência artificial e aprendizado de máquina, o recurso opera, *frame* após *frame* do vídeo, a segmentação do que é apresentado pelas janelas virtuais; assim, o primeiro plano do vídeo – ou o que está mais perto do observador da imagem – é preservado, enquanto o restante, o fundo, é substituído a cada segundo (Background Subtraction, s.d.). Por sua integração entre o físico e o virtual e a manipulação contínua do digital, sobrepondo-o automática e algorítmicamente ao canal de vídeo captado e transmitido via *Zoom*, a ferramenta virtual de alteração de fundos é um recurso próprio da realidade aumentada, que

- a. é uma particularização de realidade misturada, quando o ambiente principal é real ou há predominância do real;
- b. é o enriquecimento do ambiente real com objetos virtuais, usando algum dispositivo tecnológico, funcionando em tempo real.
- c. é uma melhoria do mundo real com textos, imagens e objetos virtuais, gerados por computador;
- d. é a mistura de mundos reais e virtuais em algum ponto da realidade/virtualidade contínua que conecta ambientes completamente reais a ambientes completamente virtuais;
- e. é um sistema que suplementa o mundo real com objetos virtuais gerados por computador, parecendo coexistir no mesmo espaço [...] (Kirner & Tori, 2006, pp. 22-23).

Na prática, cada pixel de cada *frame* é continuamente comparado com píxeis de outras imagens categorizados como referentes a rostos humanos estocados em bancos de dados diversos para a determinação em tempo real de que píxeis per-

tencem ao rosto humano e quais não (Mamontov *et al.*, 2020). Este ponto é de especial importância para uma análise mais ampla de sistemas de realidade aumentada baseados em algoritmos de aprendizado de máquina que vasculham bancos de dados para fazer correlações; ainda que não seja da alçada do escopo do presente estudo, é fundamental atentarmos para os resultados de mediações algorítmicas como as aqui referidas, visto que, com certa frequência, geram controvérsias discursivas (Furtado, 2022). Tratam-se de momentos de disparidade entre o que declaram posicionamentos institucionais e materiais oficiais de comunicação de companhias detentoras de plataformas digitais e o que ocorre em escândalos diversos; assim, por exemplo, ao mesmo tempo em que a *Zoom* Vídeo Communications expressa como missão realizar a conexão entre pessoas e facilitar a concretização de sonhos das mesmas (Furtado, 2022), surgem controvérsias como aquelas em que rostos de usuários negros da aplicação de videoconferências foram cortados do vídeo. Com efeito, suas faces não eram entendidas pelo algoritmo dos planos de fundo virtuais – treinado maioritariamente com faces de pessoas de pele branca – como faces em si, sendo, portanto, assinaladas como parte do fundo da imagem (Skin in the game, 2021).

A breve referência a este caso, originado a partir dos sistemas de aprendizado de máquina e de realidade aumentada da *Zoom*, em contraste à utilização dos mesmos recursos em *A Arte de Encarar o Medo* nos possibilita retomar a ideia da arte-media (Machado, 2008). Pois a trupe paulistana, em vez de empregar a ferramenta conforme o uso programado industrialmente, com suas parcialidades algorítmicas inerentes, a ressignifica como técnica de projeção não em paredes, mas em corpos, os corpos dos atuantes. Apropriando-se dos aspetos fulcrais das tecnologias de realidade aumentada, tais como a combinação do mundo físico e virtual em alta qualidade, seu funcionamento em tempo real e a interação entre objetos digitais e materialidades humanas (Kirner & Tori, 2006, p. 22), Os Satyros tomam o corpo como tela para exibir uma veloz enxurrada de imagens; imagens que narram, ainda que brevemente, genocídios, crimes e violências perpetrados pela humanidade em tempos recentes. Com efeito, tal estratégia não só

reforça como o teatro da pandemia no Brasil trouxe tematicamente em suas tecnologias, encenações e dramaturgias a vivência da “incredulidade e a perda de significado diante do contexto da pandemia” (Andrade & Vázquez, 2021, p. 34); como também evidencia o potencial da subversão arte-mediática, “na medida em que possibilita praticar, no interior da própria mídia e de seus derivados institucionais [...], alternativas críticas aos modelos atuais de normatização e controle da sociedade” (Machado, 2008, p. 17).

Ainda, o uso das projeções em sistema de realidade aumentada pela trupe paulistana aponta para uma continuidade do emprego desta técnica na história do teatro. Desde o início do século XX, tecnologias de projeção diversas vêm tomando conta dos palcos, a começar pelas experimentações de simbolistas como Adolphe Appia e Gordon Craig. O primeiro foi verdadeiramente um pioneiro na utilização de projeções luminosas em cena, antecipando a aparição das telas mediáticas no palco, nos idos da década de 1980 (Picon-Vallin, 2009). Já o britânico Craig, por sua vez, integrou telas e cortinas brancas em suas produções para projetar nestas superfícies o ato de criar formas a partir de luzes e sombras, precedendo, em certo sentido, o expressionismo alemão cinematográfico dos anos 1920 (Folletto, 2011, pp. 28-29), bem como espetáculos como *A Arte de Encarar o Medo*, entre outras peças do contemporâneo teatro digital (Masura, 2020). No mesmo período histórico, há que se destacar também o trabalho da dançarina estado-unidense Loïe Fuller, que inventou gelatinas para refletores de maneira a modificar a coloração dos feixes luminosos projetados em seus figurinos (Folletto, 2011, p. 30); e o projeto do Teatro Total de Edwin Piscator e Walter Gropius, uma estrutura arquitetônica que seria preparada para acomodar “múltiplos projetores fílmicos, enormes aparatos hidráulicos e mecânicos [...], e ambientes de atuação singulares (níveis múltiplos e passarelas, etc.)”, transformados de acordo com as necessidades de cada montagem (Masura, 2020, p. 25).

Mais recentemente, entre o pós-Segunda Guerra Mundial e o nascimento do terceiro milênio, experimentos com projeções em cena ocorreram a partir da iniciativa de muitos artistas, como o diretor checo Josef Svoboda, que chegou a carregar, em

suas turnés, quase 7 toneladas de projetores, telas e esteiras rolantes para movimentá-las (Dixon, 2007, p. 83), almejando representar múltiplas versões de múltiplas realidades, costurando eventos ao vivo, no palco, àqueles filmados, exibidos através de telas e projeções (Masura, 2020, p. 34). Transitando rumo aos anos 2010, para encerrar este breve panorama, ressaltamos as experiências do coletivo nova-iorquino The Builder’s Association, cujo projeto cênico se equilibra entre a crítica-denúncia e o acolhimento proposicional dos potenciais tecnológicos e mediáticos (Dixon, 2007, p. 140). Ainda, destaque para o trabalho do canadense Robert Lepage, cujo *Siegfried*, em 2012, trouxe para o palco uma encenação centrada ao redor de vinte e quatro placas móveis, utilizadas tanto como telas para projeção, quanto como paredes, fundindo “um espetáculo/palco mecânico com projeções para criar a ilusão de um teatro em realidade virtual sem o uso de óculos especiais” (Masura, 2020, p. 33-34).

Costurar a explicitação teórica das tecnologias de realidade aumentada ao sucinto resgate dos usos das técnicas de projeção de imagens em cena foi um preâmbulo para, enfim, apresentarmos a sequência do espetáculo *A Arte de Encarar o Medo* à qual nos referimos anteriormente de forma mais contextualizada, tanto em termos das tecnologias em si, quanto em termos da própria história do teatro – assim, desejamos salientar a relevância da subversão arte-mediática empreendida pel’Os Satyros, conforme discorreremos a seguir. A cena em questão, que dura aproximadamente dois minutos e é uma das últimas do espetáculo, é iniciada com a *webcam* focada em uma parede branca. Logo, surge um homem, vestido de preto, dos pés à cabeça, balaclava e luva inclusos. Vemos apenas seus olhos e sua boca; estes já começam a receber as projeções. O ator começa a despir-se à medida que uma grave narração toma conta da paisagem sonora da cena, recontando a trajetória de nossa espécie e denunciando nossos erros – os erros humanos contra humanos, contra não-humanos, contra o planeta. Já despido, o corpo do ator transforma-se em superfície de projeção, exibindo vídeos em tempo real que incluem manifestações populares a favor do nazismo na Alemanha; rostos de ditadores; aeronaves, tanques, quedas de bombas, explosões nucleares; eventos trágicos

como os ataques do 11 de setembro, a epidemia de fome e doenças que assola o continente africano, massacres da indústria alimentar sobre os corpos de animais, atos terroristas do Estado Islâmico; entre inúmeras outras imagens, que desfilam cada vez mais rápido diante de nossos olhos. Remetendo às práticas da *body art*, vertente artística em que o corpo humano é tratado como suporte, “como meio de expressão e/ou matéria para a realização das obras” (Nuza, 2014, p. 48), Os Satyros atingem e solucionam o verdadeiro desafio das artes mediáticas críticas:

As técnicas, os artifícios, os dispositivos de que se utiliza o artista para conceber, construir e exibir seus trabalhos não são apenas ferramentas inertes, nem mediações inocentes, indiferentes aos resultados, que se poderiam substituir por quaisquer outras. Eles estão carregados de conceitos, eles têm uma história e derivam de condições produtivas bastante específicas. A artemídia, como qualquer arte fortemente determinada pela mediação técnica, coloca o artista diante do desafio permanente de, ao mesmo tempo em que se abre às formas de produzir do presente, contrapor-se também ao determinismo tecnológico, recusar o projeto industrial já embutido nas máquinas e aparelhos, evitando assim que sua obra resulte simplesmente num endosso dos objetivos de produtividade da sociedade tecnológica. [...] O desafio da artemídia não está, portanto, na mera apologia ingênua das atuais possibilidades de criação. A artemídia deve, pelo contrário, traçar uma diferença nítida entre o que é, de um lado, a produção industrial de estímulos agradáveis para as mídias de massa e, de outro, a busca de uma ética e uma estética para a era eletrônica. (Machado, 2008, pp. 16-17)

Em outras palavras, ao negarem o conforto padrão das realidades aumentadas que visam simplesmente enriquecer “a cena do mundo real com objetos virtuais”, facilitando a interação dos humanos com estes ambientes digitais (Kirner &

Tori, 2006, p. 31), Os Satyros instituem uma realidade cênica baseada em realidade aumentada que em nada se assemelha ao design industrial das mesmas em plataformas de videoconferências. Para a companhia paulistana, a experimentação reside em uma ação sobre os *outputs*, e não necessariamente sobre os *inputs*, das mediações algorítmicas e dos sistemas de realidade aumentada. Nisto, não se trata de aumentar a produtividade e a eficiência do trabalho, preservar a privacidade em reuniões *online* ou meramente trazer elementos do universo lúdico aos momentos laborais a partir de segmentações algorítmicas de imagens, tal como pretendem as companhias detentoras de aplicações de videochamadas em relação ao uso das ferramentas de fundos virtuais. Trata-se, de fato, de realizar uma apropriação estética e crítica pela via do teatro de modo a questionar e torcer os desígnios originais de um ferramental profundamente ligado à organização neoliberal da vida; não é por acaso que o próprio Vázquez considera como uma das principais missões das artes cênicas realizadas em ambientes digitais a de resistir contra “tensões demográficas e sociais graves” através da expressão de angústias e temores, trazidos “à cena para podermos melhor lidar com eles” (Andrade & Vázquez, 2021, pp. 41-42).

É evidente que o uso de qualquer plataforma na contemporaneidade traz consigo paradoxos, conforme evidenciado pelas inúmeras controvérsias discursivas protagonizadas e originadas ao redor de tais aplicações digitais (Furtado, 2022). Além disso, no caso mais específico do teatro da pandemia em si, necessariamente levado a cabo por meio de tecnologias digitais e limitado pela especificidade das mesmas, a riqueza das experimentações estéticas não foi acompanhada por ganhos mais literais, pertencentes ao território econômico (Furtado, 2021). Afinal de contas, por mais que as estimativas orçamentárias apontem para espetáculos 15 vezes mais baratos em termos de custos de produção, comparando as peças encenadas em plataformas digitais às peças encenadas presencial e fisicamente, raras foram as companhias que fecharam as contas no azul durante a pandemia; espaços icônicos de São Paulo, por sua vez, fecharam as portas definitivamente, incluindo um d’Os Satyros (Balbi, 2020).

Por outro lado, precisamente pela natureza da conjuntura na qual estamos inseridos – todos, desde os povos mais tecnofílicos aos povos mais isolados pela globalização –, onde o mundo natural é progressivamente substituído por uma tecnosfera, uma “natureza criada ou modificada pela ciência” (Machado, 2008, pp. 31-32), é aí que movimentações artísticas como as que compõem o panorama descrito através do conceito de Teatro *Zoom* reafirmam a importância da arte crítica de fundo mediático. Espetáculos como *A Arte de Encarar o Medo* provam que é possível ir muito além dos “parâmetros conhecidos” e dos “mecanismos de controle e sedução da técnica” (Machado, 2008, pp. 22-23) ao descortinar, por meio da intervenção criativa e estética, o que está por trás dos píxeis, dos códigos, dos discursos, dos posicionamentos institucionais e dos usos programados e pretendidos. Esta é, em outras palavras, a “arte de encarar as redes” que o Teatro *Zoom* e produções como *A Arte de Encarar o Medo* nos ensinam.

Considerações finais

Distanciando-nos do enfoque apocalíptico que o tema teatro/tecnologia costuma evocar e observando uma cena moderna que “se revela como um espaço de contrastes e choques, caracterizado pela diversidade de olhares e formas de construção” (Bernal, 2008, pp. 177-180), dedicamos a primeira etapa de nosso estudo à concetualização de base do Teatro *Zoom* por meio do exemplo do espetáculo *A Arte de Encarar o Medo*. Percorremos os modos como as experiências cênicas em videoconferências se apropriaram das funcionalidades de plataformas digitais como a *Zoom* por duas razões. Em primeiro lugar, para ressaltar a complexidade dos alicerces de peças como *A Arte de Encarar o Medo*, que precisaram reinventar as constantes teatrais em um momento de total incerteza e impossibilidade em relação à manutenção de seus parâmetros históricos, calcados no universo da copresença física entre palco e plateia. E, em segundo lugar, para preparar o terreno da etapa seguinte de nosso estudo, objetivando investigar como o teatro se inseriu e pode continuar inserido, vivo, relevante e crítico em um mundo progressivamente virtualizado.

Por isto dedicamos boa parte da presente investigação à análise de uma das estratégias cênicas d’Os Satyros em *A Arte de Encarar o Medo*. Conferimos larga importância ao debate mediático e tecnológico, inclusive situando teoricamente o estudo no âmbito das teorias e práticas acerca da realidade aumentada, para além de nos debruçarmos sobre os impactos artísticos e estéticos de *A Arte de Encarar o Medo* propriamente ditos, por acreditarmos que a confluência entre a tecnologia e a cena neste espetáculo nos auxiliam a compreender de que modo atravessamos o período pandêmico. Em síntese, tencionamos, por intermédio do estudo de caso da peça d’Os Satyros, defender nossa concepção acerca do Teatro *Zoom* e de suas manifestações como uma forma de pensar o mundo não só a partir da arte, mas também dos media em si.

Ao privilegiarem o espaço entre os media e as artes da cena, Os Satyros atingem um efeito triplo. Em primeiro lugar – o da produção de sentido –, criticam o negacionismo, o individualismo, o extremismo e as violências, étnicas e de gênero, que recrudesceram conforme a pandemia da COVID-19 se alastrou por todo o globo. Em seguida, no âmbito da produção de presença, fomentam um espaço para o expurgo de medos e lutos ao gerarem um senso de união e de relação entre palco e plateia, onde o digital não impede – muito pelo contrário – a realização material da arte teatral. Segundo a teoria das materialidades da comunicação, identificamos efeitos de presença, no que se refere à afetação de corpos por choques, sensações e afetações corpóreas e perceptivas diversas (Felinto & Pereira, 2005) sobretudo na sequência da resignificação da ferramenta de planos de fundo virtuais, onde a velocidade das imagens, a gravidade da narração, o uso da trilha sonora e os movimentos do ator complementam os efeitos de sentido da cena. E, por fim, a trupe, no cerne de uma “sociedade cada vez mais permeada por inovações tecnológicas que redefinem os padrões de pensamento [...], torna, finalmente, a percepção do espectador matéria, mesmo, da construção do lúdico”, interrogando nossas sensorialidades e o lugar do real (Isaacsson, 2011, p. 22).

Esta tripla ação tanto ocorre na esteira do desenvolvimento de novas competências cognitivas, quanto motiva este “conjunto de conhecimen-

tos (saberes), habilidades (saber fazer) e atitudes (saber ser) necessárias para os usos, criações e recombinações de linguagens, interfaces e códigos promovidos pelas tecnologias digitais nas práticas de comunicação e de entretenimento contemporâneas” (Régis, 2008, p. 35). Em outras palavras, ao aprendermos a fruir o Teatro *Zoom* – e, não por acaso, boa parte dos espetáculos desta safra iniciam com instruções de uso direcionadas ao público –, melhor poderemos enxergar e lidar com o fato de que “a media reforma a realidade em si. [...] Híbridos mediáticos (as afiliações de artefactos técnicos, justificações retóricas e relações sociais) são tão reais quanto objetos científicos” (Bolter & Grusin, 2000, p. 61). De modo que, ao apropriar-se das funcionalidades de uma plataforma tal qual a *Zoom*, espetáculos como *A Arte de Encarar o Medo* seguem a toada do teatro em sua jornada de constante evolução, sobretudo com a introdução das tecnologias digitais, esta arte que “explora o que significa ser humano, tanto universal quanto especificamente. Demanda que consideremos o que somos e o que podemos nos tornar” (Masura, 2020, p. 280).

À guisa de conclusão, é fundamental que salientemos o contexto no qual o presente estudo foi desenvolvido: em regime de concomitância ao presente, ao próprio desenrolar do Teatro *Zoom* e às inúmeras fases distintas da pandemia da COVID-19, oficialmente decretada pela Organização Mundial de Saúde em 11 de março de 2020 e ainda em curso, no momento da escrita desta investigação (outubro de 2022). Por isto, em nenhum momento tencionamos organizar previsões acerca do futuro das artes cênicas, seja em regime presencial, seja em regime híbrido de videoconferências; por outro lado, acreditamos que as perguntas, os questionamentos e as incertezas acerca da vindoura face do teatro não devem perturbar-nos ou desestabilizar; afinal de contas, a história das artes do palco “é tranquilizadora. Sob ventos e tempestades, o teatro existe há bem mais do que dois mil anos. Ele sempre soube fazer de sua natureza efêmera a potência para uma existência eterna” (Isaacsson, 2021, p. 20). Em suma, a presente investigação, ainda que breve, buscou apresentar uma faceta do que pode vir a tornar-se o teatro, crente de que as artes cênicas em ambientes digitais podem tanto

fornecer um entendimento mais amplo de nossa contemporaneidade, cada vez mais virtualizada, como também propor outros modos de agir diante dos quotidianos que se desvelam diante de nós.

Referências bibliográficas

- [1] Andrade, A., & Vázquez, R. G. (2021). Dramaturgias da ausência: O teatro ciborgue e a questão da telecopresença. *Ephemera*, 4(7), 32-42. <https://periodicos.ufop.br/ephemera/article/view/4662>
- [2] Bernal, O. C. (2008). O corpo invisível: teatro e tecnologias da imagem. *Urdimento*, 11, 177-189. <https://doi.org/10.5965/1414573102112008177>
- [3] Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. The MIT Press.
- [4] Braga, J. L. (2020). Neomaterialismo & Antropológicas. *Galáxia*, 45, 20-33. <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/48186>
- [5] Cechinel, A., & Fontana, S. A. P., & Giustina, K. P. D., & Pereira, A. S., & Prado, S. S. do. (2016). Estudo/análise documental: Uma revisão teórica e metodológica. *Criar Educação*, 5(1), 1-7. <https://doi.org/10.18616/ce.v5i1.2446>
- [6] Dixon, S. (2007). *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. The MIT Press.
- [7] Felinto, E., & Pereira, V. A. (2005). A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação. *Contemporânea*, 3(1), 79-89. <https://doi.org/10.9771/contemporanea.v3i1.3448>
- [8] Folleto, L. (2011). *Efêmero Revisitado: Conversas sobre teatro e cultura digital*. BaixaCultura.
- [9] Furtado, R. G. (2020, Novembro 19-21). *Da matéria dos sonhos: A interação na peça virtual "Parece Loucura, Mas Há Método"*. VI Encontro Regional Sudeste de História da Mídia, São Gonçalo, RJ, Brasil.
- [10] Furtado, R. G. (2021, Agosto 18-20). *Teatro Zoom: A plataforma das artes cênicas no Brasil*. XIII Encontro Nacional de História da Mídia, Juiz de Fora, MG, Brasil.
- [11] Furtado, R. G. (2022). *Ditos/Não-Ditos: Investigando as controvérsias discursivas da plataforma Zoom*. *Comunicando*, 11(2), 1-22. <https://doi.org/10.58050/comunicando.v11i2.269>
- [12] Gaver, W. W. (1991). Technology Affordances. *Proceedings of the CHI 1991*, Nova Iorque, Nova Iorque, Estados Unidos.
- [13] Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. Atlas.
- [14] Isaacsson, M. (2008). A criação de Robert Lepage e o modelo pós-dramático. *Urdimento*, 2(11), 147-155. <https://doi.org/10.5965/1414573102112008147>
- [15] Isaacsson, M. (2011). Cruzamentos históricos: teatro e tecnologias da imagem. *ArtCultura*, 13(23), 7-22. <https://seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/15120>
- [16] Isaacsson, M. (2021). Teatro e tecnologias de presença à distância: invenções, mutações e dinâmicas. *Urdimento*, 3(42), 1-22. <https://doi.org/10.5965/1414573103422021e0117>
- [17] Kirner, C., & Tori, R. (2006). Fundamentos de Realidade Aumentada. In Tori, R., & Kirner, C., & Siscoutto, R. A. (Eds.). *Fundamentos e tecnologia de realidade virtual e aumentada* (pp. 20-34). Editora SBC.
- [18] Machado, A. (2008). *Arte e mídia*. Zahar.
- [19] Masura, N. (2020). *Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990-2020*. Palgrave MacMillan.
- [20] Nuza, D. P. (2014). *Pintura Híbrida: processos criativos com pintura e projeção mapeada*. [Dissertação de Mestrado, Universidade de Brasília]. https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/17109/1/2014_DarliPereiraNuza.pdf
- [21] Pavis, P. (2008). *Dicionário de teatro*. Perspectiva.
- [22] Picon-Vallin, B. (2009). Tradições e inovações nas artes da cena. *Sala Preta*, 9, 319-332. <https://doi.org/10.11606/issn.2238-3867.v9i0p319-332>
- [23] Prata, D. J. G. da C. (2021). *O palco confinado: a virtualização do teatro durante a pandemia do COVID-19*. [Dissertação de Mestrado, Universidade NOVA de Lisboa]. <https://run.unl.pt/handle/10362/128619>
- [24] Régis, F. (2008). Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura. *Revista FAMECOS*, 37, 32-37. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2008.37.4797>

Websites

- [25] Background Subtraction. (s.d.). *Banuba*. <https://www.banuba.com/technology/background-subtraction> (Consultado a 9 de outubro de 2022)
- [26] Balbi, C. (2020, 16 de outubro). Teatros icônicos de São Paulo fecham as portas por causa da pandemia. *Folha de São Paulo*. <https://guia.folha.uol.com.br/teatro/2020/10/teatros-iconicos-de-sao-paulo-fecham-as-portaspor-causa-da-pandemia.shtml> (Consultado a 11 de outubro de 2022)
- [27] Changing your Virtual Background image. (2022, 31 de agosto). Zoom Support. <https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/210707503-Changing-your-Virtual-Background-image> (Consultado a 8 de outubro de 2022)

- [28] Mamontov, I., & Steinberg, E., & Holdobin, A., & Grabko, I. (2020, 15 de dezembro). Virtual backgrounds: real-time deep semantic segmentation on mobile devices. *Grid Dynamics*. <https://blog.griddynamics.com/virtual-background/> (Consultado a 10 de outubro de 2022).
- [29] Prado, M. A. (2021, 14 de fevereiro). 3º filme do Satyros, A Arte de Encarar o Medo terá recorde de locações em 8 países. *Blog do Arcanjo*. <https://www.blogdoarcanjo.com/2021/02/14/a-arte-de-encarar-o-medo-sera-3o-filme-do-satyros-e-tera-recorde-de-locacoes-internacionais/> (Consultado a 7 de outubro de 2022)
- [30] Skin in the game: Video chat apps tout ‘inclusive’ AI features. (2021, 7 de junho). *The Hindu*. <https://www.thehindu.com/sci-tech/technology/video-chat-apps-toutinclusive-ai-features/article34752979/> (Consultado a 10 de outubro de 2022)
- [31] Virtual Background Changer: what it is & how it works. (2020, 3 de maio). *Banuba*. <https://www.banuba.com/blog/virtual-background-changer-what-it-is-and-how-it-works#:~:text=How%20Does%20a%20Virtual%20Background,image%20from%20the%20surrounding%20background> (Consultado a 8 de outubro de 2022)

Bio

Renato Guimarães Furtado é doutorando e Mestre em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Bacharel em Radialismo pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. É jornalista e crítico de cinema formado pelo Festival Internacional de Cinema de Berlim, tendo trabalhado durante quatro anos na redação do AdoroCinema, maior site sobre filmes e séries da América Latina. Como pesquisador acadêmico, investiga temas relacionados às materialidades da comunicação, geopolítica e infraestruturas da comunicação, plataformas digitais e processos de plataformização, teatro e cinema.

Como citar e licença

Guimarães Furtado, R. (2023). A arte de encarar as redes: criações em realidade aumentada no Teatro Zoom. *ROTURA – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 3(1), 46–57. <https://doi.org/10.34623/er36-xr61>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Palavra-Imagem-Movimento

Subsídios da tipografia para o discurso artístico moderno e contemporâneo

Word-Image-Movement: contributions of typography for modern and contemporary artistic discourse

Resumo

O presente artigo objetiva realizar uma breve abordagem analítica sobre o papel semântico e estético da palavra escrita e da tipografia entre finais do século XIX e a atualidade, dando particular atenção à sua percepção e utilização em sistemas audiovisuais e digitais. Analisando um conjunto lato de períodos, obras e artistas, pretende-se perceber o potencial da tipografia no discurso artístico contemporâneo, explorando, principalmente, as componentes visual, dinâmica e interativa na tipografia moderna e contemporânea. O estudo teórico aqui descrito sustentará, em parte, um projeto que prevê a criação artística de múltiplos artefactos audiovisuais e digitais, produzidos a partir do espólio documental e textual de Fernando Gonçalves Lavrador. O propósito desta iniciativa assenta na divulgação deste mesmo acervo através de uma exposição, onde serão apropriados os textos de Fernando Lavrador – atualmente preservados pelo Cine-Clube de Avanca – transformando-os em artefactos em que confluam elementos textuais, imagéticos e cinéticos. Até à realização da exposição, que se prevê acontecer em 2024, será desenvolvido um processo de preparação e experimentação de diferentes linguagens, estilos, técnicas e materiais. Os resultados obtidos até ao momento – três curtas-metragens – serão igualmente apresentados neste artigo. Este ato preparatório que antecede a apropriação do espólio tem como objetivo refinar os processos criativos em torno desta temática e estudar novas possibilidades de utilizar a tipografia como componente artística num sistema computacional e videográfico.

Alexandre Martins
acmartins@ualg.pt
Centro de Investigação em Artes e Comunicação
Universidade do Algarve
ORCID iD 0000-0002-4451-8472

Bruno Mendes de Silva
bsilva@ualg.pt
Centro de Investigação em Artes e Comunicação
Universidade do Algarve
ORCID iD 0000-0003-3207-5667

Artigo recebido em 2022-10-12
Artigo aceite em 2023-02-28
Artigo publicado em 2023-02-28

This paper aims to carry out a brief analytical approach about the semantic and aesthetic role of the written word and typography between the end of the 19th century and the present moment, paying particular attention to its perception and use in audiovisual and digital systems. Analyzing a wide range of periods, works and artists, the purpose is to understand the potential of typography in the contemporary artistic discourse, mainly exploring the visual, dynamic and interactive components in modern and contemporary typography. The theoretical study described here will support, in part, a project that foresees the artistic creation of multiple audiovisual and digital artifacts, produced from the documental and textual collection of Fernando Gonçalves Lavrador. The objective of this initiative is the dissemination of this same collection through one exhibition, where Fernando Lavrador's texts – currently preserved by Cine-Clube de Avanca – will be appropriated, transforming them into artifacts that combine textual, imagery and kinetic elements. Until the exhibition takes place, which is expected to happen in 2024, a process of preparation and experimentation with different languages, styles, techniques and materials will be developed. The results obtained so far – three short films – will also be presented in this paper. This preparatory act that precedes the appropriation of the heritage aims to refine the creative processes around this theme and study new possibilities of using typography as an artistic component in a computational and videographic system.

Palavras-chave

Tipografia • Imagem em Movimento • Mídia-arte Digital • Espólio

Typography • Moving Image • Digital Media-arts • Heritage

1. Palavra-Imagem, Palavra-Movimento, Palavra-Interação

1.1. Tipografia: “o ofício invisível”

Uma das principais características da escrita, considerada uma das invenções fundamentais da história humana (Dur, 2021; Robinson, 2018; Walshe 1987), é a sua capacidade de cristalizar o discurso oral, salvaguardando-o, e de transmitir memórias, informações e ideias através do tempo e do espaço (Bachfischer & Robertson, 2005). Enquanto manifestação física de uma língua e meio crucial para reunir, armazenar, manipular, comunicar e disseminar informações, a escrita surgiu pela primeira vez na Antiga Suméria entre 3200 a.C. e 3000 a.C. (Gelb, 1963; Kramer, 1963; Mietkiewicz, 2017). Mas ainda que a invenção da escrita possa ser atribuída aos sumérios, a primeira variante do alfabeto surgiu no atual Líbano, chegando mais tarde aos gregos, que a iriam aperfeiçoar, adicionando um conjunto de vogais. Após esta evolução, que resultaria num aprimoramento da transcrição da fala, o alfabeto, agora composto por 27 letras, não sofreria modificações substanciais futuras (Schmandt-Besserat, 2014).

Uma mudança importante na evolução da escrita ocorreria milénios depois. No entanto, esta não se manifestou na sua *causa formalis* (Heidegger, 2002), mas nos métodos de produção. No século XV, Johannes Gutenberg, recorrendo aos seus conhecimentos de metalurgia e a uma prensa de vinho, criou um método de composição e impressão modulares (McCarthy, 2020). Com este invento nasce uma nova disciplina: a tipografia, i.e., a composição de letras, palavras e linhas de texto numa certa regra, ordem e harmonia. É um sistema repetível que se pode combinar de infinitas maneiras e o meio através do qual é possível transformar uma ideia escrita numa forma visual, sendo um campo com ligações à estética, estilo, cultura, história, indústria, tecnologia, comunicação e empreendedorismo (Dur, 2021; McCarthy, 2020). Gutenberg, ao apresentar um sistema de caracteres móveis desencadeou um dos mais significativos avanços tecnológicos e sociais da humanidade.

O conhecimento disseminou-se a uma velocidade vertiginosa e a alfabetização aumentou exponencialmente, alterando significativamente a maneira como as pessoas se comunicam (Rebello *et al.*, 2018). Em poucas décadas, as sociedades europeias passaram de um sistema baseado em escribas, onde alguns homens copiavam manualmente cada letra de um texto para outro num processo bastante moroso, para um sistema de produção massiva no qual um único instrumento poderia reproduzir mecanicamente milhares de páginas por dia. Mas mesmo que essa transformação tecnológica tivesse alterado a velocidade e o alcance da comunicação, a principal função do texto escrito residia fundamentalmente no seu valor de fixar e preservar a fala. Essa noção é enfatizada por Beatrice Warde, na sua coleção de ensaios intitulada *The Crystal Goblet, or Printing Should Be Invisible* (1955), onde afirma que a tipografia é, acima de tudo, um “ofício invisível”. Ao contrário da caligrafia (Harris, 2003), uma forma de escrita que mantém relações estreitas com as artes visuais e onde a dimensão comunicativa e estética coexistem, sendo, inclusive, intitulada “the art of beautiful writing” (Dur, 2021, p. 224), o objetivo primordial da tipografia deve ser a legibilidade: as ideias do autor devem ser transmitidas com clareza ao leitor que, por sua vez, não deverá ter dificuldade em compreendê-las. Visto que o leitor – quando verdadeiramente imerso no conteúdo de uma obra literária – não se pode concentrar concomitantemente na leitura e visualização do texto, i.e., “the mental eye focus through type and not upon it” (Warde, 1955, p. 16), a tipografia não deve ser intrusiva e não deve igualmente atrapalhar a nossa voz interna que continuamente produz significado enquanto percorre as linhas da página e interpreta a narrativa de um texto. “The type which, through any arbitrary warping of design or excess of “colour”, gets in the way of the mental picture to be conveyed, is a bad type” (Warde, 1955, p. 16). A autora vai ainda mais longe ao excluir a hipótese de que a tipografia possa ter qualquer valor visual e artístico intrínsecos:

[...] it is mischievous to call any printed piece a work of art, especially fine art: because that would imply that its first purpose was to exist as an expression of beauty for its own sake and for the delectation of the senses. (Warde, 1955, p. 13)

O pretexto que subjaz às noções de Warde, segundo Bachfischer & Robertson (2005), pode ter surgido como resposta às diferentes correntes culturais e artísticas que despoletaram no início do século XX, especificamente nos anos 1920 e 1930 com os movimentos dadaísta e futurista, que foram alimentados, em parte, pela escola Bauhaus e a sua filosofia d’A Nova Tipografia (Tschichold, 1995). Os dadaístas e futuristas “brincaram” livremente com aspetos formais e espaciais dos textos, introduzindo uma nova gramática formal que constituiria uma camada sobre o significado literal e contextual que aprendemos a ler na cultura ocidental (Bachfischer & Robertson, 2005). Os futuristas, em particular, contribuíram para reformar os estilos de impressão, desencadeando uma nova conceção de design tipográfico.

1.2. Marinetti, os futuristas e a *Nouvelle conception de la page typographiquement picturale*

A transição da escrita manual para uma concebida com recurso à máquina alterou a forma da comunicação tipográfica. Convictos do forte resultado ótico decorrente da forma, tamanho e cor dos caracteres e de outros símbolos gráficos na página, os Futuristas desejaram modernizar a qualidade visual, até então monotónica, da impressão. As letras passam a receber um tratamento visual maior, as palavras escritas metamorfoseiam-se e aproximam-se mais da imagem e o texto é impresso como se de uma ilustração se tratasse (Toschi, 2020). Filippo Tommaso Marinetti, jornalista, poeta e fundador do movimento Futurista, teoriza, em manifestos escritos entre 1912 e 1914, que um livro não deveria ser visto como recetor neutro para a palavra escrita, mas como um meio onde o uso de cores e tipos de letra distintos, a utilização de números, símbolos matemáticos e onomatopeias, e a organização do texto em múltiplas e variadas direções, poderiam exponenciar a força expressiva das palavras: “*italiques* pour une série de sensations semblables et rapides, **gras** pour les onomatopées violentes etc. Nouvelle conception de la page typographiquement picturale.” (Marinetti, 2009, p. 23). A tipografia futurista propõe novos códigos de leitura: os olhos

1.3. O texto e a imagem em movimento: uma performance visual e dinâmica

Poetas e escritores há muito que têm vindo a explorar características tipográficas com o intuito de incorporar expressividade nos seus trabalhos. Nos séculos II e III (a. C.) poetas gregos como Símias de Rodes e Theocritus construíram textos que formavam figuras de ovos ou flautas de pan. Milénios mais tarde surgem outros exemplos que pretendiam dotar os escritos de novos significados textuais através da composição visual do texto. Podemos encontrar, ao longo do século XX, exemplos tais como a poesia concreta ou a *typewriter art*, correntes que atribuem ao texto elementos picturais (Rebello *et al.*, 2018).

A letra deixa de ser unidimensional, de poder expressar apenas um som, de estar submetida a um conjunto rígido de regras. Pode tornar-se veículo de significados múltiplos, universalmente reconhecidos, ou código secreto, cuja chave é exclusiva do seu autor (Bacelar, 1998, p. 7).

O resgate do texto das normas rígidas oriundas da tipografia ocidental tradicional e a sua convergência com o movimento ganharam novos contornos com a chegada do filme. Após o surgimento da sétima arte, o texto iria reclamar um lugar central no cinema mudo, usado principalmente para apoiar as imagens na transmissão de informação – quando este segundo elemento não era capaz de o fazer sozinho – comunicando conceitos como tempo e lugar ou diálogos entre personagens. Mas o texto não era apenas acessório à imagem, sendo, ocasionalmente, o foco do trabalho criativo. É o caso da curta-metragem de Marcel Duchamp, *Anémic Cinéma*, de 1926: “The first film within the tradition of the avant-garde to claim equality of title and image [...]” (Sitney, 1979, p. 102). No início do filme, percebe-se imediatamente uma atitude subversiva em relação à *praxis* predominante, quando Duchamp desconstrói palavras para criar possibilidades estéticas e semânticas. Neste caso, o resultado dá-se pelo rearranjo dos dois termos que compõem o título do filme de modo a formar um anagrama (ver Figura 1). Isto só foi possível mudando a grafia de *anémiqúe* – a forma correta de

se escrever “anémiqúe” em francês –, para *anémic*, um anagrama de *cinéma*. Esta falha intencional permitiu ao autor brincar com a composição da sequência de abertura, dando a ilusão de uma simetria textual e visual.



Figura 1. Fotograma com o título de *Anémic Cinéma*, Marcel Duchamp, 1926. Fonte: MoMA

Esta obra cinematográfica ia ao encontro das novas teorias que surgiam no início dos anos 1900, a saber, as noções trazidas pelas vanguardas artísticas, como os cubistas (Marcus, 1972), por exemplo, no que diz respeito ao tratamento de letras, palavras e textos, elementos que antes eram estranhos a grande parte do campo artístico, “especially fine art”, como afirma Warde (1955), e que agora ocupavam o centro das atenções, derrubando barreiras que dividiam as formas de expressão literária e visual. Artistas como Pablo Picasso, George Braque e Fernand Léger usavam, por vezes, elementos tipográficos e palavras como elementos pictóricos, um resultado obtido através da inserção de recortes de jornais ou desenhos de letras com o uso de estênceis. Para os cubistas, as letras tinham uma função plástica fundamental nas suas criações, sobretudo na fase da colagem.

Em *Anémic Cinéma*, curta-metragem de seis minutos a preto e branco, Duchamp revela-nos diferentes possibilidades de interpretar componentes

da linguagem, transformando-os em protagonistas da narrativa. Como mencionado anteriormente, composições visuais e textuais quase-simétricas são peças-chave na formulação da tela onde se sobrepõe o título do filme. Uma das palavras começa, enquanto a outra termina, na extremidade inferior da imagem (eixo Y) e em cantos opostos (eixo X), com a letra A, e convergem na parte superior (eixo Y) e no meio do quadro (eixo X) com a letra C, criando um vértice virtual e dando a ilusão geral de um triângulo. Duchamp, por meio da manipulação ortográfica das palavras e das suas posições na tela, consegue, deste modo, criar figuras geométricas no plano, resultando numa experiência onde os espectadores leem e veem a palavra. Este ato lúdico, visto no início do filme, prepara o espectador para as 19 composições que se seguem, que são reproduzidas de forma rítmica e hipnótica. Estes segmentos retratam uma série de *Rotoreliefs*, os discos criados por Duchamp que produzem ilusões de ótica por meio de movimentos centrípetos e centrífugos, sobre um fundo preto (ver Figura 2). Algumas dessas criações contêm padrões geométricos circulares e elípticos, enquanto outras mostram linhas de texto em espiral. Ambos criam uma experiência de imersão obtida pelos movimentos de redemoinho, uma espécie de performance de balé que se manifesta através das múltiplas piruetas que lentamente nos puxam nas suas órbitas hipnotizantes. Esse ato gráfico e cinético também é acompanhado por linhas de texto que criam uma espécie de jogo de palavras. Nove discos são complementados por diferentes frases em francês, impossíveis de traduzir perfeitamente para outros idiomas devido à sua natureza absurda, que segundo Geiger, são como uma antístrofe: “[...] single interplays of homophone words making up nonsense sentences that convey alliterations and rhyme, within the dada and surrealist tradition poetry” (Geiger, 2020, p. 110). Estes aparatos estilísticos provocam uma confusão semântica intermitente no espectador, quebrada apenas pela introdução de discos inteiramente gráficos – as cenas que compõem o filme estão constantemente a saltar entre discos feitos de padrões circulares/elípticos e outros feitos de texto. A alternância rítmica entre os painéis de texto de imagem vem homenagear a experiência cinematográfica dos filmes mudos:

[...] Anémic Cinéma derives from the recognition that by and large the cinematic experience during the silent period was one of an alternation of reading and looking at images in an illusionistic depth [...] for every image there is a verbal passage or between every two images, a title (Geiger, 2020, p. 110).

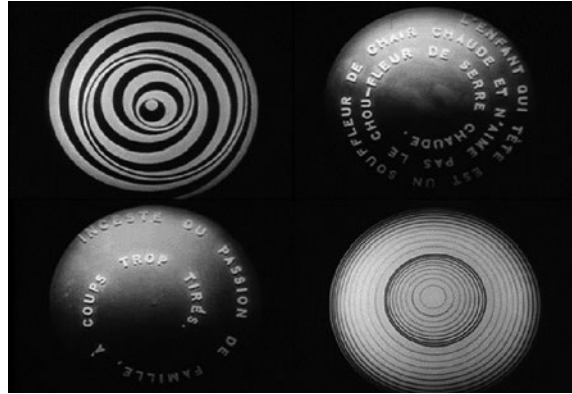


Figura 2. Colagem de diferentes fotogramas de *Anémic Cinéma*, Marcel Duchamp, 1926. Fonte: MoMA

Num sentido geral, a experiência de *Anémic Cinéma* é semelhante a um procedimento onde o sistema semiótico de leitura de um texto e o sistema semiótico de visualização de imagens se fundem para criar uma experiência híbrida. É importante referir que, tal como *Anémic Cinema*, outras obras tentaram confluir texto e movimento, nomeadamente os filmes construtivistas das décadas de 1960, 1970 e 1980, incluindo *T,O,U,C,H,I,N,G* (1968) de Paul Sharits; *Zorn's Lemma* (1970) de Hollis Frampton (Figura 3); e *So Is This* (1982) de Michael Snow, títulos onde texto e imagem em movimento se materializam como um “perfect double mirror or reciprocal *mise en abyme* for the two media” (Pethö, 2011, citado em Geiger, 2020, p. 110).



Figura 3. Montagem de fotogramas de *Zorn's Lemma*, Hollis Frampton, 1970. Fonte: Clint Enns

1.4. O paradigma digital: de ver a palavra para interagir com a palavra

“The use of motion on the computer screen changes how we design, how we read and how we interact with typography.” (Small, 1999, p. 63). Em finais do século XX, com o lançamento e democratização do computador pessoal e com a consolidação e proliferação de plataformas digitais, surgiram novos suportes e o uso da tipografia como forma visual tornou-se ainda mais perceptível (Rebelo et al., 2018; Palos et al., 2019). Segundo Betancourt (2019), o *software* de animação digital contemporâneo permite um espectro lato de animações sobre a tipografia, como por exemplo a configuração de letras em *animorphs* (*portmanteau* de *animation* e *morphemes*) ou a sobreposição de efeitos visuais tipográficos em imagens ao vivo. Mais acrescenta que, devido à redução progressiva de custos de produção, a tipografia cinética tem vindo a aumentar nas telas de computador, televisores, *outdoors* e *e-books*. “As advances in technology introduce more complex creative challenges, screen-based typography must be reconsidered as [sic] new language with its own grammar, its own syntax, and its own rules.” (Helfand, 2001, citado em Quelhas, 2012, p. 21). Os sistemas computacionais permitem representar a palavra de novas maneiras, num ecossistema que potencializa a criação de obras artísticas que exploram o dinamismo e a interatividade da tipografia.

Em *Legible City* (1989), de Jeffrey Shaw, o espectador recorre a uma bicicleta real para percorrer um espaço urbano virtual tridimensional que simula cidades famosas como Nova Iorque ou Amsterdão (ver Figura 4). Usando tecnologia de computação gráfica em tempo real, formam-se cidades cimentadas por letras tridimensionais, constituindo edifícios de palavras e frases ao longo das suas ruas. Os elementos textuais estão em conformidade com os planos e escalas reais das cidades, formando uma nova arquitetura de texto. Neste caso, a dimensão interativa da obra é uma jornada de leitura. Percorrendo as diferentes ruas cobertas de palavras, escolhendo para onde se virar e para onde ir, o espectador escolhe e cria narrativas distintas. *Legible City* forma ligações entre três tipos de experiência: leitura, visualização e interação – numa mescla de tecnologias antigas e novas – e produz um livro tridimensional onde o utilizador escolhe o seu próprio caminho e a sua história, construindo sintaxes e significados pessoais ao longo do percurso.



Figura 4. *Legible City*, Jeffrey Shaw, 1989. Fonte: Archive of Digital Art

Tal como *Legible City*, outras obras e artistas de diferentes áreas, como a Holografia, a Videoarte, a *Computer Art* e a *Net Art*, têm vindo a explorar as potencialidades das novas tecnologias que foram surgindo no final do século XX para retirar novos

significados e modos de interpretar o texto, incluindo *Interactive Poetic Garden* (1997) de Tom White e David Small; *Beacon* (1990) de Gary Hill; *Accident* (1994) de Eduardo Kac; *Tap Type Write* (1998) de John Maeda; e *TIPO* (2005) de Teresa Pimentel. Algumas destas obras dão foco à dimensão interativa de consumir a palavra escrita, levando a sua experiência um passo adiante: de uma experiência de leitura e de visualização agora alcançamos uma de interação.

1.5. O caso da Poesia Experimental em Realidade Virtual

“A RV é apenas a vanguarda de uma evolução geral das interfaces de comunicação contemporâneas – como a TV, o computador e o telefone –, em direção ao surgimento do metameio” (Biocca *et al.*, 1995, citado em Dur, 2021, p. 221). Outro campo que procura alcançar novas interpretações sobre o texto é o da poesia experimental em ambientes imersivos como a Realidade Virtual (RV). De acordo com Dur (2021), as obras que se ocupam de elementos textuais em RV não têm a possibilidade de construir um cenário ideal para a leitura. Esta circunstância é particularmente verdadeira quando as experiências nestas interfaces são animadas e interativas. Por conseguinte, a leitura de textos perde alguma relevância neste panorama tecnológico. O sistema de comunicação da RV acontece através de um processo de interação, visualização e de outros estímulos sensoriais, sendo que o efeito mais importante destes mecanismos provém do tipo de experiência imersiva e multissensorial que advém da sua utilização. Deste modo, artefactos artísticos em RV que recorram ao texto, ao invés de darem enfoque à legibilidade da tipografia em ambientes virtuais tridimensionais, devem antes apontar para a exploração das qualidades e novas possibilidades que resultam do uso destes sistemas. Neste panorama, a tipografia experimental, uma abordagem prática baseada na exploração e interpretação que se diferencia dos padrões tradicionais, propicia, utilizando vários tipos de técnicas e materiais, a distorção ou até a abstração de letras, por exemplo. Neste ambiente, letras, palavras e frases têm ainda a possibilidade de se metamorfosear em

imagens ou de serem complementadas por sons, atribuindo uma dimensão mais visual e/ou sonora à obra. A tipografia experimental abre espaço para uma exploração mais livre e intuitiva da palavra. Neste ecossistema, o objetivo fundamenta-se em soluções conceptuais que operam na criatividade e não na funcionalidade. Tendo em conta que, neste contexto, a legibilidade não se manifesta como uma das prioridades, os trabalhos de tipografia experimental buscam novas formas de expressão visual e encontram uma linguagem de expressão original.

Por meio da exposição virtual intitulada *Chalkroom* (2017), de Laurie Anderson e Hsin-Chien Huang (figura 5), onde os sons ambientes e a narração contribuem para a construção da imersividade, o leitor pode movimentar-se ao longo de uma estrutura coberta por palavras, desenhos e ilustrações. Ao entrar neste universo tipográfico imersivo existe liberdade para o leitor-ator o percorrer, enquanto palavras se formam, modificam, caem e pairam em seu redor. Esta obra demonstra como o recurso à RV proporciona resultados conceituais e intelectuais totalmente diferenciados. Ao confluir a escrita, a arte e a RV, abre-se caminho para novas perspectivas e padrões de criação (Dur, 2021). Em síntese, esta ferramenta oferece uma área ampla de exploração em torno da tipografia experimental, um potencial que não se limita unicamente às oportunidades inerentes ao domínio tecnológico, suportando igualmente uma abordagem intuitiva e conceitual desta disciplina sustentada nas suas características de interação, imersão e presença.

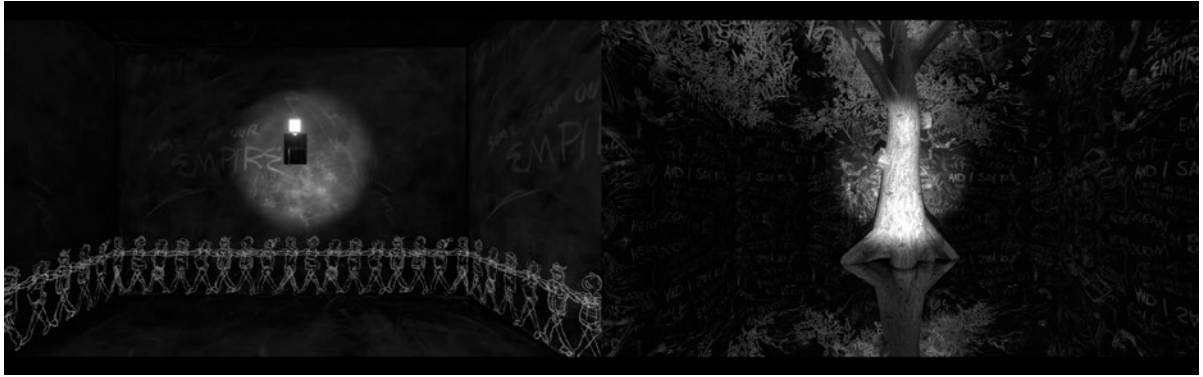


Figura 5. *Chalkroom*, Laurie Anderson e Hsin-Chien Huang, 2017. Fonte: Laurie Anderson

2. O projeto: *Memórias em movimento*

2.1. O espólio de Fernando Gonçalves Lavrador

No ano de 2021 era assinado um protocolo entre o Cine-Clube de Avanca (CCAVANCA), importante entidade cultural da região de Aveiro que, entre outros eventos e projetos, organiza o AVANCA FILM FESTIVAL, e a família do Eng.º Fernando Gonçalves Lavrador (Porto, 1928-2005), engenheiro de profissão que cultivou uma profunda afeição pelo cinema e ensaísta que se debruçou extensivamente sobre as áreas da Semiótica, Estudos Cinematográficos e Estética. Neste protocolo, a família de Fernando Lavrador cedeu o espólio deste ao CCAVANCA, ficando a instituição encarregue de estudar, organizar e divulgar todo o seu conjunto documental, composto por ensaios e livros de sua autoria, revistas cinematográficas, recortes de jornais, correspondências, programas, bilhetes, convites, folhetos, cassetes VHS, prémios, etc.. Iniciava-se assim a criação de um arquivo que apresentasse ao grande público as suas memórias e obras.

Para criar um arquivo, seja ele físico ou digital, é necessário, primeiro, desenvolver um extenso estudo dos materiais transmitidos ao CCAVANCA. Pela altura em que o protocolo é firmado, durante um ato ceri-

monial que ocorreu no 25th AVANCA FILM FESTIVAL (2021), um dos autores do presente texto foi apontado para coordenar o projeto de estudo, organização e divulgação do espólio. No entanto, logo se percebeu que a iniciativa de realizar um estudo sistémico de toda a documentação – composta por milhares de objetos – digitalizar parte desta e ainda criar um arquivo físico e digital seria um trabalho que levaria várias temporadas para se concluir, devendo-se, por um lado, à dimensão e diversidade do espólio, e por outro à insuficiência de recursos humanos capazes de trabalhar continuamente sobre os materiais. Deste modo, a estratégia de divulgação deste legado teve de ser reformulada para um plano que incluiria diferentes iniciativas periódicas e de pequena escala.

Uma dessas iniciativas fundamenta-se na realização de uma exposição, que terá lugar na 28.ª edição do Festival de Cinema de Avanca, no verão de 2024, composta por artefactos audiovisuais e digitais formados a partir da documentação do acervo. Estas obras confluirão a matéria-prima, i.e., um conjunto de textos originais de Lavrador, e alguns dos diferentes campos e práticas artísticas associados à Média-Arte Digital, especificamente, mas não exclusivamente, a comunicação audiovisual, mantendo, assim, relações próximas com os trabalhos e interesses de Fernando Lavrador. De forma a exemplificar, é possível avançar um dos textos originais encontrados neste acervo documental: um poema intitulado *Meditação Sobre a Terra com Sede* (ver Figura 6), datado de 24 de setembro de 1951. Estabelecendo uma ponte com os

conteúdos que foram abordados na primeira parte do presente artigo, o recurso a sistemas computacionais/software de animação digital permitirá uma apropriação deste texto poético, nomeadamente através da manipulação e atribuição de dinamismo aos seus elementos tipográficos de forma a explorar os diferentes significados e interpretações provenientes do próprio texto assinado por Fernando Lavrador.

Pretende-se, em linha com os preceitos da Nova Tipografia, da poesia concreta e de obras como *Anêmic Cinéma*, que estas intervenções artísticas culminem em artefactos digitais que concedam forma às suas palavras, para que estas passem a ser não só lidas, mas também vistas e “tocadas”. Em suma, esta proposta procura aproximar diferentes objetos físicos e estáticos, compostos pelo papel e pelo texto, a uma imagem virtual e cinética, explorando temáticas alusivas à imagem em movimento e à palavra escrita, pondo a claro as diferentes facetas que compunham esta importante figura.

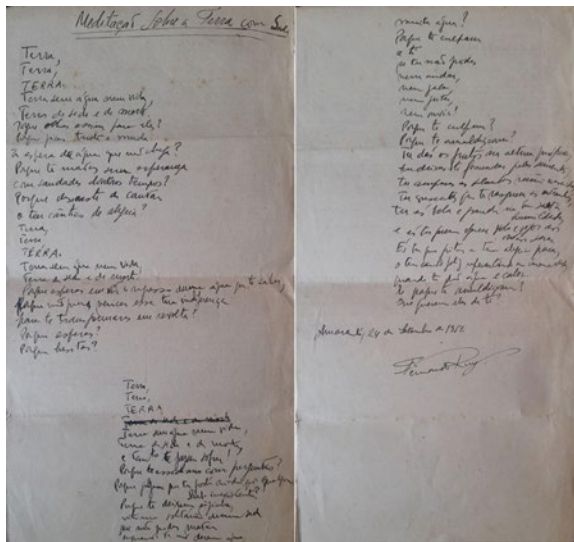


Figura 6. Meditação Sobre a Terra com Sede, Fernando Gonçalves Lavrador, 1951. Fonte: autor

Os temas que emergem da história de Fernando Gonçalves Lavrador, uma pessoa que dedicou a sua vida ao enriquecimento da crítica e da teoria cinematográfica num contexto literário e, como se pode

verificar pela imagem acima, se debruçou igualmente pela dimensão poética, fundamentam a convergência das várias temáticas até aqui enunciadas. Além disso, pelas abundantes possibilidades que o ecossistema digital oferece para a construção de novos paradigmas textuais, que podem resultar na extração de novos significados da palavra, a combinação de uma interface texto-vídeo-computador oferece um amplo e relevante sistema de produção artística de artefactos que, esperamos, possam contribuir para o maior enriquecimento deste património e também auxiliar na divulgação de uma série de documentos que atualmente não são acessíveis ao público. Se, no passado, as palavras de Fernando Lavrador nos falaram da imagem em movimento, será agora a imagem em movimento a falar-nos das suas palavras. Procura-se, assim, entender de que modo a tipografia em movimento e interativa poderá conduzir a novas interpretações sobre este sujeito.

2.2. O processo de experimentação da palavra-imagem-movimento: Muted Words, como se constrói uma casa e [o][p][r][e][s][s][ã][o]

Até que a exposição se realize no verão de 2024, durante a 27.ª edição do Festival de Cinema de Avanca, é importante realizar um conjunto de experiências – mesmo que ainda não utilizando os materiais do espólio –, para nos aproximarmos das práticas artísticas que incidem no domínio da tipografia. Este é um processo que acontece em paralelo e de forma interligada com o estudo teórico desta temática, uma vez que a partir da prática é possível uma maior familiarização com os diferentes estilos, métodos e ferramentas disponíveis. Este é um caminho que já está em curso, sendo que até ao momento foi possível produzir três curtas-metragens de animação que convergiram a palavra escrita e elementos tipográficos, a imagem e o movimento.

Numa primeira instância surgiu *Muted Words* (Martins, 2022a), um vídeo que propõe uma abordagem temática sobre o conceito das legendas. No panorama nacional, as legendas são um assunto muito próximo dos portugueses. Ao contrário de países como Espanha, França, Alemanha ou Itália que fazem dobragem do material original (Commit

Global, 2021), em Portugal ver um filme é um trabalho de leitura de texto e de imagens de forma quase simultânea. Nesta curta a preto e branco e sem som (ver Figura 7) – uma clara alusão aos primórdios do cinema – as legendas são o meio principal de comunicação entre os personagens. Mesmo que não falem, eles ainda se entendem através do texto. Tal cenário revela o papel que o texto e as legendas têm na quebra das barreiras linguísticas e idiomáticas que decorrem da comunicação entre personagens num filme de língua estrangeira.



Figura 7. *Muted Words*, Alexandre Martins, 2022 [vídeo]. Fonte: autor. <https://vimeo.com/764464638>

Além da exploração temática de conceitos inerentes à tipografia e à escrita, outro objetivo crucial nesta etapa assenta no uso de diferentes ferramentas e em perceber que possibilidades surgem dessa utilização. Em *como se constrói uma casa* (Martins, 2022b) partiu-se do desejo de apropriar uma ferramenta, com um propósito bem delimitado, e subvertê-la. Falamos do caso dos processadores de texto (*Word*, *Google Docs*, *Pages*, entre outros). A premissa desta obra surgiu da transformação das ilustrações de um camelo, dois touros, um dente e uma casa – as personagens que habitam esta história – em imagens compostas inteiramente de texto. Estes desenhos textuais foram depois copiados para um processador de texto, programa que se transformou no cenário da história e no local onde se desenrolou a ação. Neste ambiente, cada símbolo tinha a possibilidade de ser manipulado, fosse através da sua **cor**, **fORMA**,

Tamanho ou po^{si}ç^{ão} no ecrã. Cada instância era então capturada através de um triplo clique, um “Command-Shift-5”. Por fim, todos os fotogramas registados foram tratados num editor de vídeo que lhes concedeu movimento e coerência. O resultado seria uma obra de poesia visual animada em estilo *stop-motion* (ver Figura 8).



Figura 8. *como se constrói uma casa*, Alexandre Martins e Ana Gavina, 2022 [vídeo]. Fonte: autor. <https://vimeo.com/764465418>

A terceira e última curta-metragem originou de novas experiências, desta feita, em torno do programa *Processing*. Esta linguagem e *software* de programação visual, permite-nos criar ou acrescentar elementos de interatividade a um objeto visual. Em primeiro lugar, começou-se por realizar um *clip* de vídeo em *stop-motion* que retratava, de modo acelerado e caótico, a figura dos três macacos sábios, provérbio pictórico que remete para a tradição de “olhar para o lado”. Numa segunda fase, esse vídeo foi descarregado no *Processing*, onde foi possível acrescentar uma camada de texto sobre as imagens originais (Figura 9). Depois de convertido o vídeo original num vídeo de texto, foi trabalhado o elemento de interação. Para isso, recorreu-se ao microfone interno do computador, usando-o como sensor de volume. À medida que o ruído em torno do computador ia aumentando, os caracteres iam igualmente incrementando em tamanho. Foi através deste trabalho contínuo sobre as possibilidades da ferramenta e dos resultados que daí foram surgindo, que se concebeu o conceito e a história da

obra. A ideia consistiu numa alusão à opressão de regimes autoritários. O caso escolhido para retratar nesta obra foi o chinês devido ao mediatismo, nos últimos anos, em torno de aspetos como o aprisionamento de cidadãos de etnia Uighur, o sistema de monitorização massiva da população chinesa, ou o sistema de créditos sociais. Desta forma, a intenção foi transformar as imagens originais do vídeo em caracteres chineses. A obra tornou-se, assim, numa metáfora para a liberdade de expressão e para as suas fragilidades. Este desenho iria mais tarde resultar em *[o][p][r][e][s][s][ã][o]*, uma curta-metragem que replica o trabalho já realizado no *Processing*, mas, claro, sem a componente de interação (Figura 10).



Figura 9. *[o][p][r][e][s][s][ã][o]*, Alexandre Martins, 2022 [desenho de *Processing*]. Fonte: autor. <http://bit.ly/3JUVQXj>



Figura 10. *[o][p][r][e][s][s][ã][o]*, Alexandre Martins, 2022 [vídeo]. Fonte: autor. <https://vimeo.com/771213662>

O processo de experimentação de ideias, técnicas, processos e materiais continuará nos próximos meses. A certo momento esta fase terminará e o conhecimento adquirido até então será direcionado para os objetos do espólio – objetos como, por exemplo, o já mencionado poema *Meditação Sobre a Terra com Sede*. Deste modo, espera-se poder criar artefactos audiovisuais que possam confluír os textos e as palavras de Lavrador, com as aprendizagens e a experiência adquirida dentro do meio que abarca a tipografia em movimento e interativa.

2.3. As estratégias de investigação e desenvolvimento do projeto

A primeira parte deste artigo reflete uma pesquisa bibliográfica enquadrada num processo de investigação preliminar em torno da tipografia no contexto artístico moderno e contemporâneo, tratando-se, fundamentalmente, de um exercício exploratório teórico acerca do uso da tipografia em ambientes digitais, não querendo dizer que todas as ferramentas mencionadas neste artigo serão necessariamente usadas na construção dos artefactos. O conhecimento adquirido até agora é, aliás, uma fração do que se propõe que seja um estudo maior e que atingirá autores, correntes artísticas, obras e géneros que foram descuidados deste texto, (e.g. *ASCII art*, *PO.EX*, *clipoemas*, *typewriter art*, entre outros) e que, esperamos, sejam assuntos tratados em futuros artigos. Este estudo contínuo permitirá absorver o máximo de influências, entender novas teorias e conhecer novos métodos e ferramentas. Todos estes aportes teóricos contribuirão para um refinamento da conceptualização dos artefactos que nos propomos a produzir com base no espólio de Fernando Lavrador.

Paralelamente a esta aproximação teórica está já a ser desenvolvido um estudo sobre o próprio acervo, cuja massa documental é bastante extensa. Deste modo, e com o único propósito de apropriação do espólio para a construção de artefactos, cabe uma delimitação dos objetos a considerar: o foco estará apenas em documentos de índole mais pessoal (e.g. poemas, correspondências, postais, memórias, rascunhos, esquemas, entre outros). Esta decisão foi tomada por se considerar este con-

junto de materiais mais adequados aos objetivos do projeto, uma vez que a totalidade dos elementos citados é constituída por textos escritos por e para Fernando Lavrador (redigidos tanto à mão, como à máquina), fornecendo uma base de trabalho mais ampla e de acordo com o pretendido.

Os dois processos acima descritos – pesquisa bibliográfica e estudo do espólio – irão resultar na criação de artefactos digitais. Esta fase será marcada pela experimentação e pela constante adaptação, envolvendo abordagens com base na investigação baseada na prática (Candy, 2006), designadamente a *a/r/tografia* (Irwin et al. 2006, Irwin 2013) e a *a/r/cografia* (Veiga 2020a, 2020b, 2021). Enraizada no campo da educação e das artes, *a/r/tografia* é uma forma de investigação baseada na prática, que em conjunto com outras metodologias fundamentadas, informadas e esteticamente definidas pela arte apresenta-se como um modelo emergente de investigação que procura na arte um novo método generativo de conhecimento (Irwin et al. 2006, Irwin 2013). Este processo de investigação forma-se através de atos de pesquisa que se vão construindo com recurso à escrita e às artes, não se manifestando como um processo fundamentado em fórmulas, mas como um rumo fluido capaz de gerar o seu próprio rigor por intermédio de ações de reflexividade e de análise contínuas (Springgay et al. 2005). Neste contexto, as artes – e por extensão as artes digitais – e a educação, são capazes de se complementar, ecoar e resistir por meio de relações rizomáticas de pesquisa vivida, afetando o modo como entendemos a teoria e a prática, o objeto e o processo. De acordo com Veiga (2020b), a *a/r/tografia* interroga metodicamente a prática artística em curso, tornando-se possível gerar novos conhecimentos, ao contrário de descobrir e retratar realidades já exploradas e disseminadas.

O mesmo autor, seguindo este modelo teórico, sugere um sistema que complementa e evolui a partir d’*a/r/tografia*. A *a/r/cografia* é uma proposta que melhor se adequa ao âmbito da investigação e criação em Média-Arte Digital – não descurando, claro, outras formas de arte – dado que possui uma componente forte de generatividade, proporcionando alterações circunstanciais que podem vir a acontecer, por exemplo, através dos

contributos da audiência. “Desta forma os artistas refinam e fazem evoluir os seus artefactos artísticos enquanto reflexo dessa mesma comunicação, incorporando o processo nas próprias obras de arte.” (Veiga, 2020b, p. 98).

Na senda das metodologias de investigação baseada na prática, a *a/r/tografia* e a *a/r/cografia* propõem um sistema de pesquisas que consubstanciam a escrita e a produção artísticas, num *continuum* fluxo de questionamento e de distanciamento de postulados tendo como intuito um processo generativo de novas e múltiplas compreensões sobre um objeto de estudo/sobre uma obra de arte (digital), contribuindo, desta forma, para a produção e disseminação de novos conhecimentos. Estes modelos manifestam-se, portanto, como componentes fundamentais na construção das diferentes obras digitais que nos propomos a conceber a partir do espólio de Fernando Gonçalves Lavrador, orientando os processos de investigação e produção baseados na prática artística.

3. Conclusão

“The most effective use of writing in both a linguistic context and as a visual expression has been within the scope of conceptual art and this has brought new discourses and perspectives to the art.” (Dur, 2021, p. 219). A essência da tipografia não se encontra nos caracteres ou no uso convencional do alfabeto, mas sim na materialização da escrita em configurações gráficas. Desta forma, a tipografia opera às “margens” da escrita e determina, antes, aspetos como a forma, o tamanho e o tipo de letra, os espaços entre as letras/palavras e o seu posicionamento na página (Betancourt, 2019).

As temáticas abordadas, bem como os referidos campos de criação, permitem entender o potencial da tipografia no discurso artístico contemporâneo, explorando o dinamismo e as múltiplas interatividades que a tipografia digital comporta e que suscitam inovadoras formas de expressão visual no que concerne à palavra escrita. A preocupação com a tipografia contemporânea é uma preocupação com as “margens” do texto e da linguagem, onde o aspeto visual do texto se torna, ele próprio, gerador de sentido.

É neste rumo que se pretende conduzir a criação de artefactos digitais que procurarão divulgar e potencializar um importante legado, até agora não estudado nem apresentado ao grande público. Sendo tão rica a dimensão textual deste inexplorado acervo, são muitas as oportunidades para agir criativamente na composição visual dos textos, retirando novos significados e interpretações. Ainda assim, é importante sublinhar que nos encontramos numa etapa inicial de um trabalho que se irá expandir e que irá incidir sobre outros géneros, categorias e áreas que trabalham a palavra escrita num contexto audiovisual e computacional, numa procura de novos caminhos para (re)interpretar o legado textual de Fernando Gonçalves Lavrador.

Referências bibliográficas

- [1] Bacelar, J. (1998). *A letra: comunicação e expressão*. Universidade da Beira Interior.
- [2] Bachfischer G. & Robertson T., (2005, September 25-27). *From Moveable Type to Moving Type – Evolution in Technological Mediated Typography* [Paper presentation]. AUC Academic and Developers Conference 2005, Hobart, Tasmania, Australia. https://www.academia.edu/9374875/From_Movable_Type_to_Moving_Type_Evolution_in_technological_mediated_Typography
- [3] Betancourt, M. (2019). Asemic typography in kinetic design. *Semiotica*, 231, 245–257
- [4] Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A Guide*. Creativity and Cognition Studios Report. https://www.researchgate.net/publication/257944497_Practice_Based_Research_A_Guide
- [5] Commit Global (2021). Subtitling vs Dubbing: List of preferred method per country. Commit Global. https://webcasts.td.org/uploads/assets/9888/document/Commit_Global_Subtitling_vs_Dubbing.pdf
- [6] Dur, B. I. U. (2021). Virtual Reality Art And Immersive Experimental Typography. *e-Journal of New Media / Yeni Medya Elektronik Dergi*, 3(5), 219-233. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1784656>
- [7] Geiger, N. (2020). Discourse, Figure, d’après Lyotard. In Valente, A. C. (coord.) *Avanca | Cinema 2020* (pp. 40-45). Edições Cine-Clube de Avanca.
- [8] https://www.researchgate.net/publication/349717199_Discourse_Figure_d’apres_Lyotard
- [9] Gelb, I. J. (1963). *A study of writing*. The University of Chicago Press.
- [10] Harris, D. (2003). *The Calligrapher’s Bible*. Quarto Publishing.
- [11] Heidegger, M. (2002) *Ensaio e Conferências*. Editora Vozes.
- [12] Irwin, R. L., Beer, R., Springgay, S., Grauer, K., Xiong, G. & Bickel, B. (2006) The Rhizomatic Relations of A/r/tography. *Studies in Art Education*, 48, 1-33. https://www.researchgate.net/publication/229052778_The_rhizomatic_relations_of_artography
- [13] Irwin, R. L. (2013). Becoming A/r/tography. *Studies in Art Education*, 54, 198-215. <https://doi.org/10.1080/00393541.2013.11518894>
- [14] Ivanova, E. (1998). Una battaglia a/di colori. La battaglia di Tripoli di F. T. Marinetti, *Italian Culture*, 1(16), 143-156. <https://doi.org/10.1179/itc.1998.16.1.143>

- [15] Kramer, S. N. (1963). *The Sumerians: their history, culture and character*. The University of Chicago Press.
- [16] Marcus, S. (1972). The Typographic Element in Cubism, 1911-1915: Its Formal and Semantic Implications. *Visible Language*, 6(4), 321-340. <https://www.proquest.com/doc-view/1297972191?pq=-origsite=gscholar&fromopenview=true>
- [17] Marinetti, F. T. (2009). Les mots en libertés futuristes. *Inter* (103), 18-25.
- [18] McCarthy, S. (2020). Digital Typography at Stanford. *The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 4(6), 546-560. https://www.researchgate.net/publication/347906526_Digital_Typography_at_Stanford
- [19] Mietkiewicz, H. (2017). *OpenType Font Variations: Digital Typography Revolution has just been announced* [Master's thesis, Royal College of Art]. https://www.academia.edu/34714752/OpenType_Font_Variations_Digital_Typography_Revolution_has_just_been_announced
- [20] Palos, K. I., Campos, G. B. & Silva, A. C. (2019). Typography in Interactive Poetry: Gestures and Their Contributions to Reading Multiplicities. In Kurosu, M. (Ed.) *Human-Computer Interaction: Design Practice in Contemporary Societies* (pp. 212-227). Springer. https://www.researchgate.net/publication/334364277_Typography_in_Interactive_Poetry_Gestures_and_Their_Contributions_to_Reading_Multiplicities
- [21] Pignatelli, M. (2019, April 5). L'odore e il colore della Battaglia di Tripoli. *LaRivistaCulturale.com*. <https://larivistaculturale.com/2019/04/05/lo-dore-e-il-colore-della-battaglia-di-tripoli/>
- [22] Pimentel, T. & Branco, V. (2005). Dynamic and interactive typography in digital art. *Computers & Graphics*, 29, 882-889. <https://doi.org/10.1016/j.cag.2005.09.005>
- [23] Quelhas, V. (2012). *Dynamic typography dynTypo > Understanding typography as a multimedia expression* [Paper presentation]. V Congresso Internacional de Tipografia, Valencia. https://www.researchgate.net/publication/303685968_Dynamic_typography_dynTypo_Understanding_typography_as_a_multimedia_expression
- [24] Rebelo, S., Martins, T., Bicker, J. & Machado, P. (2018, November 17-18). *Typography as Image: Experiments on Typographic Portraits* [Paper presentation]. 9th Typography Meeting, Tomar. https://www.researchgate.net/publication/329351953_Typography_as_Image_Experiments_on_Typographic_Portraits
- [25] Reis, J. (2015). Jan Tschichold e o seu opus magnum: a Nova Tipografia enquanto plataforma fundadora de uma abordagem intervencionista e visual da escrita. *Revista Gama*, 6(3), 111-117. <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/18288>
- [26] Robinson, A. (2018). The Origins of Writing. In Urquhart, P. & Heyer, P. (eds.) *Communication in History: Stone Age Symbols to Social Media* (pp. 21-41). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315189840>
- [27] Schmandt-Besserat, D. (2014). The Evolution of Writing. In Wright, J. (ed.), *International Encyclopedia of Social and Behavioral Sciences* (pp. 16.619-16.625). Elsevier. https://sites.utexas.edu/dsb/files/2014/01/evolution_writing.pdf
- [28] Sitney, P. A. (1979). Image and Title in Avant-Garde Cinema. *Essays in Honor of Jay Leyda*, 11, 97-112. <https://doi.org/10.2307/778237>
- [29] Small, D. (1999). *Rethinking the Book* [PhD thesis, Massachusetts Institute of Technology]. <http://hdl.handle.net/1721.1/29143>
- [30] Springgay, S., Irwin, R. L. & Kind, S. W. (2005). A/r/tography as Living Inquiry Through Art and Text. *Qualitative Inquiry*, 11, 897-912. <https://doi.org/10.1177/1077800405280696>
- [31] Toschi, C. (2020) Futurism and the Birth of Modern European Typography. In Berghaus, G. (ed.) *International Yearbook of Futurism Studies*, vol. 10 (pp. 200-215). De Gruyter.
- [32] Tschichold, J. (1995). *The Principles of the New Typography*. University of California Press. <https://readings.design/PDF/ThePrinciplesoftheNewTypography.pdf>
- [33] Veiga, P. A. (2020a) A/r/cografia – A Criatividade Investigada na Investigação Criativa. In Marques, D. & Gago, A. (Orgs.), *Investigação-Experimentação-Criação: em Arte-Ciência-Tecnologia* (pp. 51-74). Publicações Universidade Fernando Pessoa. <http://hdl.handle.net/10284/8875>
- [34] Veiga, P. A. (2020b) *O museu de tudo em qualquer parte – arte e cultura digital: interferir e curar*. Grácio Editor, CIAC. <http://hdl.handle.net/10400.2/11265>
- [35] Veiga, P. A. (2021) Método e registo: uma proposta de utilização da a/r/cografia e dos diários digitais de bordo para a investigação centrada em criação e prática artística em média-arte digital. *ROTURA*, 2, 16-24.
- [36] Walshe, R. D. (1987). The Learning Power of Writing. *The English Journal*, 76(6), 22-27. <https://doi.org/10.2307/818050>
- [37] Warde, B. (1955). *The Crystal Goblet: sixteen essays on typography*. The Sylvan Press.

Filmografia

- [38] Martins, A. [Alexandre Martins] (2022a, maio 5). *Muted Words* [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/764464638>
- [39] Martins, A. [Alexandre Martins] (2022b, julho 5). *como se constrói uma casa*. [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/764465418>
- [40] Martins, A. [Alexandre Martins] (2022c, novembro 24). *[o][p][r][e][s][s]ã[o]*. [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/771213662>

Como citar e licença

Martins, A. & Mendes da Silva, B. (2023). Palavra-Imagem-Movimento: Subsídios da tipografia para o discurso artístico moderno e contemporâneo. *ROTURA – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 3(1), 58–73. <https://doi.org/10.34623/ghjk-mv49>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Bio

Alexandre Martins é doutorando em Média-Arte Digital (UALg/UAb, CIAC) mestre em Património, Artes e Turismo Cultural (ESE-IPP 2020) e licenciado em Línguas e Culturas Estrangeiras (ESE-IPP 2018). Colabora atualmente com a Direção Regional de Cultura do Norte (DRCN), dando apoio na revisão e edição da coleção monográfica “Património a Norte” e com o Cine-Clube de Avanca na organização do seu arquivo documental. É investigador no Centro de Investigação Transdisciplinar – “Cultura, Espaço e Memória” (CITCEM) e no Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC), onde desenvolve estudos nas Artes Digitais e na Comunicação Audiovisual.

Bruno Mendes da Silva é pós-doutorado em Comunicação, Cultura e Artes pela Universidade do Algarve (UALg), doutorado em Literatura e Cinema pela UAlg, pós-graduado em Gestão das Artes pelo Instituto de Estudos Europeus de Macau (IEEM) e licenciado em Cinema e Vídeo pela Escola Superior Artística do Porto (ESAP). É Vice-coordenador do Centro de Investigação em Artes e Comunicação e Coordenador da Área de Ciências da Comunicação da Escola Superior de Educação e Comunicação (ESEC) da UAlg. É professor convidado na Saint Joseph University of Macau. Foi realizador e produtor da Teledifusão de Macau (TDM) entre 1995 e 2000 e tem vindo a ser convidado em vários festivais internacionais de vídeo, média-arte digital e cinema como o FRESH (Tailândia), o Dokanema (Moçambique), o Loop (Espanha), o Festival de la Imagen e o Ecologías Digitales (Colômbia), The Script Road (China) e o FILE (Brasil). Participou em dezoito (18) projetos científicos (como investigador responsável ou membro investigador) e é autor de vários livros, capítulos de livros e outras publicações científicas (mais de 70). Conta com várias orientações de teses de doutoramento e mestrado concluídas. É Diretor da *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*. Membro da equipa vencedora do Prémio científico *Ceratonía 2008*.

Desenvolvimento do jogo sério *Web Segura*

Estudo de um caso orientado para públicos seniores

The serious game *Web Segura* development: a case study for senior audiences

Iolanda Bernardino
iolanda.bernardino@ipleiria.pt
Escola Superior de Tecnologia e Gestão
Instituto Politécnico de Leiria
ORCID iD 0000-0002-3956-4554

José Bidarra
bidarra@uab.pt
CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação
Universidade Aberta
ORCID iD 0000-0002-2082-5996

Ricardo Baptista
ricardojose@fe.up.pt
Universidade do Porto
ORCID iD 0000-0002-0317-6381

Henrique Mamede
jose.mamede@uab.pt
Universidade Aberta
ORCID iD 0000-0002-5383-9884

Artigo recebido em 2022-10-06
Artigo aceite em 2023-02-23
Artigo publicado em 2023-02-28

Resumo

O retrato de uma sociedade digital passa por esta reger o seu quotidiano conforme o acesso à Internet, em casa, no emprego e na vida social. Mas os seniores não sentem essa necessidade, apesar de esta situação se estar a alterar, uma vez que tudo ao seu redor se gere pelo digital. Estes aventuram-se pela navegação *web* sem consciência dos perigos que detém, como o roubo de dados pessoais, notícias falsas ou compras *online* fraudulentas. Assim, a investigação promove um jogo sério que expõe essas situações digitalmente inseguras e, através de desafios, um grupo de seniores da rede de Universidades Seniores altera os seus comportamentos. Estes jogam a *Web Segura*, um jogo educacional *online*, desenvolvido na plataforma *WordPress* com desafios do *plugin* H5P.

The digital society's portrait involves being daily connected to the Internet, at home, at work and in the social life. But seniors do not feel this need, despite this need is increasing as everything around them is online. So, seniors take a change on web browsing, without being aware of the it is dangers, from the theft of personal data, fake news, or online frauds. Therefore, the investigation promotes a Serious Game that exposes these insecure digital situations by challenges to a group of seniors from a network of senior universities. *Web Segura* is an online educational game developed on the *WordPress* platform and with challenges of the H5P *plugin*.

Palavras-chave

Jogo sério • Seniores • Internet • Jogo educacional *online*

Serious Game • Seniors • Internet • Online Educational Game

1. Introdução

Num mundo em constante movimento e desenvolvimento de novas tecnologias, basta um clique e acedemos a milhões de informações. A sociedade digital está habituada a uma ação rápida. Porém, quem não tenha nascido no meio digital sente que um clique é como a chegada do Homem à Lua. Atualmente, os seniores estão a transformar-se em novos seres digitais, com algumas dificuldades (Poiaras, 2019), mas realizam-no com esforço e dedicação, porque nada mais os motiva do que ver filhos ou netos do outro lado do telefone, a um minuto de uma chamada ou a um clique.

Contudo, a sua evolução é acompanhada por quem os vê como um alvo fácil de ciberataques. Para evitar tal situação, a formação e a aprendizagem de comportamentos seguros na *web* tornou-se vital para os seniores. Assim, esta investigação visa promover um comportamento seguro na *web* através de um jogo sério, com conteúdos educativos e desafios interativos, para que estes aprendam a ser mais seguros.

Este artefacto chama-se *Web Segura* (<https://websegura.pt/>), um jogo sério *online* que permite que aos seniores aprendem a navegar na *web* com segurança, entender as ameaças digitais que surgem na Internet e ter um momento de entretenimento. Assim, a investigação visou responder às seguintes questões:

- Como motivar nos estudantes seniores para a aprendizagem de comportamentos seguros e boas práticas na utilização da *web*?
- A implementação de um jogo sério contribui para promover essa aprendizagem?
- A utilização de uma plataforma *web* pode servir de apoio a essa aprendizagem?

Por forma a responder as estas questões, a investigação dedicou-se a alcançar os seguintes objetivos: (1) criar conteúdos relacionados com a segurança *web* e boas práticas na segurança *web*, para os seniores; (2) desenvolver um jogo sério com base na utilização de uma plataforma *online*, como o *WordPress*, para apresentar os conteúdos e *plugin* H5P, para desenvolver os desafios e (3)

aplicar este jogo sério numa instituição nacional de universidades seniores, nomeadamente a rede de Universidade Sénior de Portugal.

Este artigo está dividido em seis subtópicos:

- Metodologia de investigação – onde é explicada a metodologia de pesquisa.
- Revisão sistemática de literatura – onde se encontra a pesquisa foi elaborada.
- O jogo sério – *Web Segura* – onde é explicado o enquadramento do jogo e o seu desenvolvimento.
- Validação e discussão – onde se apresenta a análise de dados obtidos.
- Conclusões – onde se encontra a conclusão do sucesso da pesquisa.

2. Metodologia de Investigação

A metodologia de suporte à investigação foi a metodologia de investigação-ação, uma vez que esta possibilita uma relação de dependência entre uma reflexão e uma prática. Ou seja, para responder a um problema, deve existir uma reflexão crítica que visa suportar uma resolução prática das questões de investigação, de forma cíclica. Assim, esta metodologia é uma dualidade cíclica entre a ação e a investigação, para o aperfeiçoamento contínuo, entre cada ciclo, visando dar respostas às questões (Santos, Amaral, & Mamede, 2013). A investigação começou por compreender a problemática, sendo apresentadas as questões de investigação e para as satisfazer, foi elaborado um enquadramento teórico, baseado numa revisão sistemática de literatura e estado da arte, para se proceder a uma reflexão sobre os conteúdos necessários para o desenvolvimento do jogo sério, na temática de segurança *web* nos seniores.

Conforme a figura 1, é possível observar o caminho que a investigação percorreu, desde a conceção e compreensão da problemática até à aplicação do artefacto ao público-alvo. Neste esquema, observa-se que na investigação existiram duas iterações. A primeira interação visou aprimorar os conteúdos conforme um inquérito preliminar, que tinha como objetivo compreender as dificuldades sentidas pelos seniores, na temática. Esta aná-

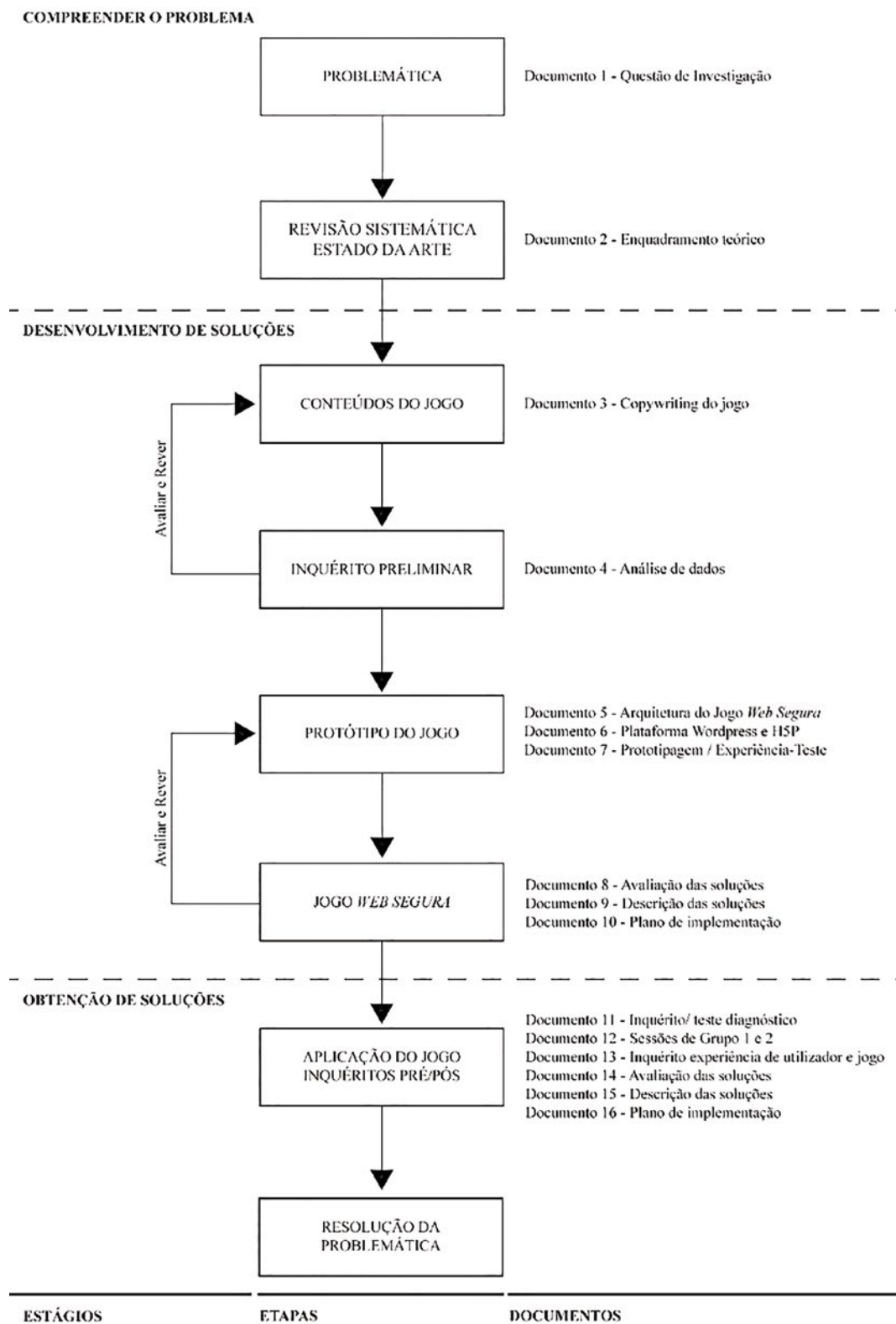


Figura 1. Iterações da Metodologia de Investigação-Ação

lise permitiu o desenvolvimento dos conteúdos do protótipo do jogo sério. Na segunda iteração, decorreu a testagem do protótipo do jogo junto a sujeitos seniores, que visou o melhoramento do jogo, tanto a nível dos conteúdos, como dos desafios do jogo. Esta iteração refletiu numa aplicação mais legível e realista às necessidades dos seniores. Após esta etapa, as sessões com o público-alvo foram desenvolvidas, sendo que estas foram divididas em três momentos. No primeiro foi aplicado um teste diagnóstico; no segundo realizou-se o jogo e um inquérito de avaliação da experiência de utilizador e jogo e por fim, na terceira, o teste avaliativo. Tanto o teste diagnóstico como o teste final apresentavam as mesmas questões.

Assim que a fase de obtenção de dados terminou, iniciou-se a reflexão para responder às questões de investigação e compreender como todos os elementos teóricos e práticos se conjugaram para concluir o sucesso ou insucesso da investigação.

3. Revisão sistemática de literatura

Conforme os autores Zawacki-Richter *et al.* (2020) e Kitchenham (2004), a revisão sistemática de literatura é composta por um conjunto de pesquisas num tema específico, que resulta num contributo de uma sistematização de achados teóricos que se resumem apresentar evidências de uma temática, com identificação de possíveis lacunas e apresentação de sugestões para futuras investigações. Num universo de 80 mil artigos na temática de jogo sérios e segurança *web*, aplicada ao segmento sénior, a investigação focou-se em estudos que foram essenciais para o seu desenvolvimento, tanto teórico como prático.

Dos artigos analisados, foi possível concluir que é essencial o desenvolvimento da investigação e existirem três sessões na implementação do jogo, sendo a primeira de apresentação deste, compreensão da capacidade dos seniores na utilização do equipamento e aplicação do teste diagnóstico para concluir/afetir qual o nível de conhecimentos que o grupo de seniores detinham; na segunda sessão aplicou-se o jogo ao grupo, neste momento

é crucial a presença de um elemento de confiança (tutor) dos seniores; a terceira sessão visava a avaliação das capacidades de aprendizagem dos seniores e obtenção de conhecimentos proveniente do jogo.

Também foi possível concluir que a inclusão de um jogo sério nas disciplinas de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) tornou-se uma mais-valia para o desenvolvimento das capacidades digitais e sociais dos seniores (Santos, Veloso e Alves, 2016; Blažič e Blažič, 2020; Kulkarni, 2019; e Manca, Paternò, Santoro, Zedda, Braschi, Franco & Sale, 2020).

3.1. Estado da arte

O conceito de sénior definido pela Organização Mundial da Saúde (2015) resume-se a um indivíduo com mais de 60 anos e que, atualmente, esta faixa etária tem capacidades financeiras e competências intelectuais que promoverem oportunidades para o seu desenvolvimento nas aptidões tecnológicas e educacionais, com o objetivo de compreender os benefícios da Internet. Segundo o Centro Nacional de Cibersegurança (2020), os seniores portugueses não estão conscientes dos perigos encontrados *online*. Este grupo etário é o mais vulnerável a ataques de engenharia social, especialmente no que toca ao *phishing*, ou seja, abrem *e-mails* fraudulentos e atendem telefonemas enganosos. Por outro lado, é um grupo que demonstra mais cuidados nas compras *online*.

A própria desinformação provém da iliteracia digital ou da falta de interesse em saber mais sobre os perigos vividos *online* (Poiães, 2019), que por sua vez, promove uma insegurança digital e a um aproveitamento daqueles que veem uma oportunidade. É evidente que este grupo necessita de um reforço da cibereducação (Poiães, 2019). Contudo, as suas características biológicas, mudanças funcionais e cognitivas influenciam o uso das TIC no desenvolvimento da sua inclusão digital, desde uma aprendizagem mais morosa ou uma dificuldade na manipulação de *hardware* e *software* (Coelho, 2019). A falta de experiência deste grupo leva-o ao não reconhecimento dos benefícios do mundo digital. Porém, o mundo digital também deve preo-

cupar-se em incluir este grupo, segundo Oliveira (2019), existem constrangimentos linguísticos e de *design*/usabilidade.

No que respeita à utilização da Internet, os seniores com um envelhecimento ativo e saudável, procuram atividades educacionais e sociais, para aprenderem a estarem presentes digitalmente, uma vez que a Internet é utilizada como uma “forma lúdica, como passatempo, ou para fins de pesquisa, contacto com outras pessoas, entre outras funções, a Internet pode favorecer e reforçar os laços de amizade dos idosos, bem como pode permitir que adquiram novos conhecimentos, estimulando assim a formação ao longo da vida, a autoestima, e consequentemente a melhoria da qualidade de vida e a felicidade” (Oliveira, 2019, p. 132).

Assim, numa tentativa de aprimorarem a aprendizagem digital, os seniores recorrem à família e amigos e entidades para os ajudar, nomeadamente as universidades seniores, que são vistas como o maior contributo para “aumentar a compreensão e o uso de ferramentas informáticas e da Internet” e onde “as aulas de TIC contribuem para relembrar e aprofundar conhecimentos, evitando sobretudo esquecer e deixar de praticar o que se sabe fazer” (Coelho, 2019, p. 246).

Contudo, Coelho (2019) refere que os seniores expressam receio em fazer algo de errado e sofrer com consequências, como roubo de identidade. Num ambiente desconfortável, os seniores não realizam tarefas complexas, como as compras *online* ou *websites* que não tem como referência. Já no contexto social, os seniores desconfiam de pedidos de amizade de desconhecidos ou mesmo de partilhas suspeitas e ou mesmo a abertura de notícias com conteúdo falso. Neste sentido, Coelho (2019) reforça a formação em TIC, para incrementar a compreensão e utilização da Internet e tecnologias. Por forma a suavizar o processo de aprendizagem, apela-se a elementos de entretenimento, como os Jogos Sérios. Estes propõem uma dinâmica entre o aprender e o entretenimento, podendo ser aplicados num contexto educacional (Laamarti *et al.*, 2014; Breuer e Bente, 2010).

Segundo Sousa *et al.* (2012), os Jogos Sérios incitam uma melhoria no conhecimento, na capacidade física e cognitiva, na saúde e no bem-estar mental, ao convergir o desafio da aprendizagem e

a motivação do entretenimento, numa experiência competitiva, numa interação social, numa promoção para a saúde cognitiva, social e emocional dos idosos. Uma vez que na perspetiva pedagógica e conforme a taxonomia de Bloom, a mecânica dos Jogos Sérios é semelhante ao mecanismo do processo de aprendizagem, em que existe uma avaliação sobre o conhecimento construído, na concretização das tarefas realizadas ao longo do jogo (Arnab *et al.*, 2015). A taxonomia de Bloom baseia-se no domínio do cognitivo, da atitude e das competências, ou seja, o processo de aprendizagem cria a competência, que por si desenvolve as atitudes e gera o conhecimento.

Breuer e Bente (2010) refletem sobre as diferentes formas de integrar o entretenimento com a aprendizagem, num paradigma do reforço, a diversão é oferecida como uma recompensa pela aprendizagem; já no paradigma da motivação, todos os elementos de diversão são utilizados para cativar o interesse, direcionando a atenção para a aprendizagem; e o paradigma combinado, que reflete como o processo de aprendizagem foi desenhado para ser divertido. Neste último, é visível a ligação entre o entretenimento e a aprendizagem, como uma forma síncrona em que o sénior, neste caso, não sente a dificuldade do processo de aprender e mantém-se motivado através dos elementos de entretenimento. Assim, os Jogos Sérios permitem aos seniores uma aprendizagem menos morosa, uma perspetiva de vida mais ativa e autónoma, que diretamente influencia a sua autoestima (Santos *et al.*, 2016).

Breuer e Bente (2010) afirmam que existem três níveis de interação no jogo sério, nomeadamente: (i) o movimento da personagem do jogo conforme a manipulação do equipamento/*hardware* feita pelo jogador; (ii) a narração, que reflete a progressão do jogo, interação com elementos do jogo e acompanhamento da história do jogo; e, (iii) a definição das regras do jogo que se alteram consoante o nível de dificuldade do jogo. Já, De Gloria *et al.* (2014) referem que o fluxo do jogo é composto por oito elementos para o desenvolvimento do seu *design*: concentração, desafio, habilidades, controlo, objetivos claros, *feedback*, imersão e interação social. Estes elementos devem ser elaborados sincronamente para permitir um equilíbrio ao jogo

e ao jogador, no sentido de desenvolver as suas capacidades através de um desafio estimulante e participativo.

Para os seniores, o jogo sério deve respeitar as necessidades cognitivas e físico-motores. Chesham *et al.* (2017) e Diaz-Orueta *et al.* (2012) reforçam a utilização dos Jogos Sérios na população idosa uma vez que oferecem uma experiência positiva, pela sua facilidade na realização de tarefas, motivação em ultrapassar os desafios, nunca insistindo pragmaticamente na melhoria das suas capacidades cognitivas e eliminando barreiras à idade de interação com estes jogos. Já, Klauser *et al.* (2012) concluem que os Jogos Sérios jogados num computador e dentro do género puzzles e jogos clássicos, são excelentes motores para a melhoria das competências cognitivas dos seniores.

Conforme os autores Oliveira, 2019; Brox, Konstantinidis & Evertsen, 2017; Nielsen, 2013; Magalhães, 2019, o desenvolvimento de um jogo sério, recorrendo a uma plataforma *online* ou *website*, contém as seguintes diretrizes de acessibilidade e usabilidade (tabela 1).

Após esta análise, concluiu-se que o jogo sério a desenvolver seria implementado *online*, num *website*, jogado com auxílio de um rato e num computador pessoal. Ao recorrer a elementos com que os seniores estão mais familiarizados, o jogo torna-se mais simples. Bernardino, Bidarra, Baptista, & Mamede (2021) concluíram os seguintes elementos para a aplicação do jogo sério num grupo de seniores (tabela 2).

A fase de reflexão crítica ajudou a compreender pontos e elementos cruciais para o desenvolvimento do jogo *Web Segura*. Não só no que diz respeito aos elementos de design e jogabilidade, mas também na configuração do ambiente que envolve as sessões do jogo. Depois de analisar todos os critérios e taxonomias de Jogos Sérios, foi possível iniciar o design do protótipo do jogo. Foram considerados os seguintes pontos para a fase de desenvolvimento (Bernardino, Bidarra, Baptista, & Mamede, 2021):

- O processo de aprendizagem deve ser acessível, centrado no jogo e no objetivo da aprendizagem; todas as regras devem ser claras e suporte e orientação devem ser oferecidos durante o jogo.

- O design e a exibição do jogo devem ser fáceis de usar para evitar sobrecarga cognitiva.
- O jogo deve dar suporte às tarefas diárias do usuário, lembrando pequenas coisas da rotina habitual.
- As informações devem ser claras e fáceis de entender e ler.
- O jogo deve progredir em pequenos desafios para aumentar a motivação e a competição entre os colegas.

Seguindo estas orientações, iniciou-se o desenvolvimento do jogo *Web Segura*, tendo em conta que se trata de um jogo educativo *online* com o objetivo de melhorar as habilidades digitais dos seniores, criando simultaneamente um ambiente de entretenimento.

Conteúdo e memória

Conteúdos/Termos simples e usuais no conteúdo e evitar conteúdos/termos técnicos e pequenos detalhes.
Os blocos textos devem separar o conteúdo com alinhamento à esquerda.
Todas as informações vitais devem estar no jogo, como objetivos e regras.
Reduzir o número máximo de ações para facilitar a capacidade cognitiva do idoso.
Manter todos os menus e botões visíveis ao longo do jogo e da página do jogo e evite ocultar os menus.
Todas as etapas da ação devem ser enumeradas.
Cada página deve mostrar botões de voltar e/ou avançar.

Animações

Evitar todos os movimentos bruscos tanto quanto possível, mas ao usar animação, deve ser lenta ou transições lentas em menus ou botões.
Os idosos demoram tempo para compreender as tarefas, reagir aos desafios e evitar cronômetros.

Cores e contrastes

Com a idade, a visão do idoso se deteriora, por isso o jogo deve ser brilhante, com poucas cores e contrastes adequados.
Evitar comprimentos de onda mais curtos, como azul, verde e violeta.
Usar os mesmos grupos de cores e padrões de texto para ajudar os idosos a ler.

Textos e fontes

O texto deve ter de 12 a 16 pontos sem serifa.
Fornecer uma opção de *zoom* para os idosos ampliarem todos os textos.
O texto deve ter uma cor contrastante com o fundo, por exemplo, texto escuro sobre fundo claro ou o contrário.
Evitar fundos com imagens, marcas d'água, padrões que sobreponham texto e fundos com transparências ou cores azuis, verde ou violeta.

Sons

Usar apenas sons de aviso/alerta para essa finalidade.
Permitir que o volume aumente/diminua.
De preferência, usar sons mais baixos para instruções e mais altos para chamar a atenção.
Evitar sons e vozes sintetizadas.

Simplicidade

Para diminuir a carga cognitiva do idoso, o jogo deve ter regras e objetivos simples para um melhor entendimento da realização do jogo.
Manter espaços livres para permitir uma percepção mais direta da organização da *interface* arquitetônica do jogo. Também deve haver separações e divisões lógicas para o sénior criar um modelo mental da estrutura do jogo.
Ter um número limitado de interações para atingir o objetivo de uma tarefa.
Ter sempre em mente a consistência em toda a *interface* arquitetônica do jogo.

Interações, ações e manipulações

Os *pop-ups* sempre devem levar algum tempo para desaparecer sem uma ação sénior.
Todos os botões e menus devem permanecer consistentes nas páginas da *interface*.
Botões, menus e hiperligações devem ter fontes grandes e evitar cliques duplos ou grandes espaços entre os textos; isso aumenta o erro de não clique.

Interação de suporte

As informações de suporte/ajuda devem ter uma descrição curta e simples com as implicações das ações, exigindo uma mensagem para garantir a intenção adequada.
Os erros que ocorrem durante o jogo devem ter uma mensagem explicando esses erros e as opções de sucesso.

Tabela 1. Elementos de usabilidade para idosos

Literacia digital

Os seniores que frequentam as aulas de TIC sentem-se mais à vontade com o *hardware* (computador, ecrã e rato), enquanto navegam na *web* ou realizam pequenas tarefas como aceder ao correio eletrónico.

Design de jogo

O *design* do jogo deve ser simples, com contraste de cores adequado e ter a opção de aumentar ou diminuir o *zoom* para não comprometer as habilidades cognitivas dos seniores. Ao oferecer desafios com pontos, os seniores são motivados a terminar o jogo enquanto competem contra seus colegas.

Sessões de jogo

O jogo é dividido em três sessões para evitar a sobrecarga cognitiva dos seniores.

Na primeira sessão, é apresentado o jogo, as regras e um teste de diagnóstico para recolher informação sobre os conhecimentos dos seniores (a comparar posteriormente com os resultados do teste avaliativo).

Na segunda sessão, os seniores jogam ao seu ritmo e tempo. Ao final, os idosos devem responder a uma pesquisa de jogo e experiência do usuário.

Duas semanas após as sessões de jogo, os seniores fazem um teste avaliativo para ser comparado ao teste de diagnóstico. Assim, o conhecimento obtido no jogo é analisado e determinado se os seniores atingiram os objetivos pretendidos.

Ambiente

As sessões devem ser realizadas em um ambiente confortável onde o sénior tenha seu próprio computador e rato. O tutor ou elemento de confiança deve estar presente na sessão para ajudar e apoiar os seniores.

Tabela 2. Elementos selecionados para o estudo do jogo *Web Segura*

4. O jogo sério – *Web Segura*

Anteriormente, foi realizada uma análise sobre os Jogos Sérios e como desenvolvê-lo especificamente para os seniores e como estes se relacionam com as novas tecnologias digitais, especialmente na vertente de segurança *web*. Seguidamente é apresentado o jogo sério, *Web Segura*, com uma narrativa focada na segurança *web* e boas práticas na navegação na Internet, aplicado aos seniores. Assim, o jogo *Web Segura* foi desenvolvido em *WordPress*, contendo elementos de conteúdo informativo e depois com o *plugin* H5P, criaram-se os jogos interativos. O fluxo de trabalho do jogo foi projetado pela primeira vez no *Twine* (*Twine*, 2021), integrando todas as diretrizes e histórias do jogo. Além disso, o design do jogo apresentou-se com layout simples, com fundo branco, letras pretas e azuis, botões e logotipo, conforme explicado na tabela 3.

Depois de criar este esboço narrativo do jogo, no desenvolvimento em *WordPress* foram criados quatro templates:

→ Template com conteúdo textual é composto por conteúdo de texto.

→ Template com conteúdo textual e visual é composto por blocos de texto, acompanhados por imagens.

→ Template com conteúdo visual é composto por uma imagem.


→ Template com conteúdo interativo (desafio) é composto por desafio e explicações deste.

→ Primeiro cria-se o jogo no *plugin* H5P, escolhendo o tipo de conteúdo/elemento de jogo, Depois este apresenta um número identificativo. Este é inserido página através da opção shortcode.


Todas as páginas contêm os passos numerados e botões de voltar e seguinte, juntamente com um menu no topo com quatro elementos: início, identidade digital, notícias falsas e compras *online*, por forma a orientar os seniores. Após uma breve explicação do tema, o jogo oferece um desafio para testar a aprendizagem e manter a atenção do jogador (Bernardino, Almeida, Baptista, & Mamede, 2022). A página inicial possui uma imagem com a logótipo do jogo, seguida de um botão e os três níveis: identidade digital, notícias falsas e compras *online* (figura 2).

Fonte
 Roboto (Regular, Regular Italic, Medium, Medium Italic, Bold, Bold Italic)


Paleta de cores
 Principal #6EC1E4 (cor em hexadecimal)
 Secundária #54595F (cor em hexadecimal)
 Texto #000000 (cor em hexadecimal)



Elementos obrigatórios
 Títulos e cabeçalhos – Em H1 e preferencialmente com a cor principal.
 O texto deve estar na cor do Texto.
 As legendas devem ser em cor secundária.
 Botões e elementos mais visuais devem apresentar a cor principal.
 Este elemento está no final de cada página:



Elementos de interação
 Botões como "voltar", "próximo", "desafio", "obter pontos", "nível 2" são elementos interativos e um guia para os idosos:



Esta informação permite aos seniores saber onde se encontram no jogo ou em que passo se encontram:

Passo 2 de 5

Nas páginas do desafio, esta informação é substituída pelos pontos obtidos.

Logo




Tabela 3. Elementos de *design* do jogo *Web Segura*

Nível 1 – dados pessoais

Descrição

- 1) Palavra-chave
- 2) Políticas de Serviços *Online*
- 3) Dispositivos móveis
- 4) Publicidade *online*
- 5) Fraude social

Desafios - neste subtópico, existem quatro desafios.

- 1) Palavra-chave – o jogador deve criar uma palavra-chave forte.
- 2) O jogador deve responder a uma pergunta sobre a veracidade de um *website*.
- 3) O jogador deve responder a uma pergunta sobre a atualização do telefone.
- 4) Não tem desafio.
- 5) O jogador tem duas imagens de uma situação suspeita e deve responder corretamente.

Tabela 4. Nível 1 do jogo *Web Segura*

O jogo inicia com uma breve explicação de conceitos como identidade digital e palavra-chave para que o jogador compreenda os conceitos mais utilizados normalmente na Internet, antes de começar o nível 1. Este encontra-se dividido em cinco subtópicos, a tabela 4 resume as suas descrições e desafios.

Na primeira página deste nível, o conceito de dados pessoais é explicado descrevendo o nome de utilizador e a palavra-chave e como esta pode ser construída com quatro elementos – letras minúsculas, letras maiúsculas, número e caracteres especiais. No desafio da palavra-chave, o jogador sénior deve arrastar e soltar três letras/expressões para as caixas corretas, por forma a completar a palavra-chave acima apresentadas (figura 3).

Na eventualidade de o jogador cometer um erro, porque as palavras que não estão no lugar correto, estas são marcadas a vermelho e o jogo deve ser reiniciado. Assim que concluído o desafio com sucesso, o jogador obtém 1 ponto e pode prosseguir para o novo subtópico de Políticas de Serviço *Online*.

Nesta primeira página são explicados os conceitos sobre as políticas de privacidade, termos e condições e todos os cuidados a ter na leitura correta das políticas das lojas *online*. De seguida, existe um desafio em que o jogador responder verdadeiro ou falso ao seguinte “Podemos dizer que este *website* é seguro – verdadeiro ou falso?”, conforme a figura 4, o jogador se responder corretamente ganha 1 ponto e prossegue no jogo.

No subtópico dos Dispositivos Móveis, primeiro é oferecida uma explicação sobre como as atualizações dos telefones são benéficas para a segurança *web*. De seguida, o jogador é desafiado com uma pergunta de verdadeiro ou falso conforme a figura 5, uma vez mais se o jogador responder corretamente ganha 1 ponto e passa para o subtópico seguinte.

No subtópico de Publicidades Online, são explicados os conceitos de *pop-ups* (uma pequena janela que se abre sozinha ao entrar em um *website*) e como eles podem redirecionar para um *website* falso e colocar a segurança do utilizador em risco. Neste não existe um desafio.

Por fim, no último subtópico de Fraudes Sociais são apresentados casos de como através das redes sociais, os utilizadores são enganados por outras

pessoas, que tentam manipular e colocar em risco os dados pessoais do utilizador. Neste subtópico, o jogador depara-se com duas situações de fraude social, como ilustrado na figura 6.

No primeiro desafio é apresentado um e-mail de um banco falso, informando que o utilizador deve aceder à sua conta por meio de um hiperligação nesse e-mail – o jogador deve responder que se trata de uma fraude social. Já, o segundo desafio é uma chamada de um número suspeito (spam) à qual o jogador deve responder que essa chamada não deve ser atendida e o número deve ser bloqueado (figura 7). No final, o jogador ganha 2 pontos.

De modo a concluir o nível 1, o jogador deve realizar um último desafio, este é um jogo por correspondência, em que primeiramente são demonstradas as imagens que são acompanhadas com uma explicação sobre as situações que lhes são atribuídas (figura 8).

De seguida, o jogador deve retirar uma imagem da esquerda e escolher a que situação a que se destina (figura 9).

Após conclusão do desafio nível 1, o jogador ganha 5 pontos e ao terminar o nível 1, o jogador obtém 10 pontos (figura 10).



Figura 2. Página inicial



Figura 5. Desafio dos Dispositivos móveis



Figura 3. Desafio da palavra-chave

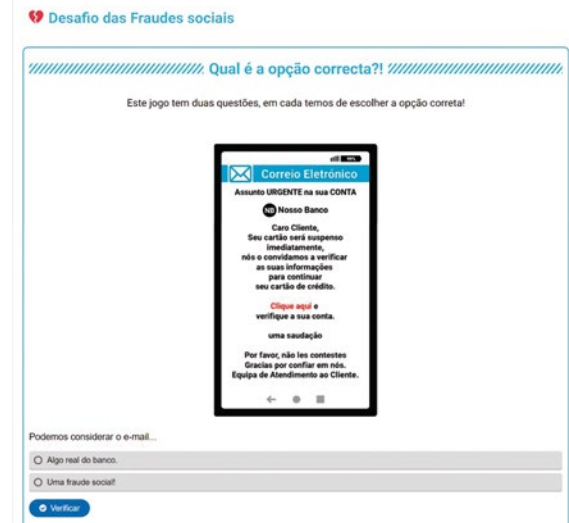


Figura 6. Desafio das Fraudes sociais (1)



Figura 4. Desafio das Políticas dos serviços *online*

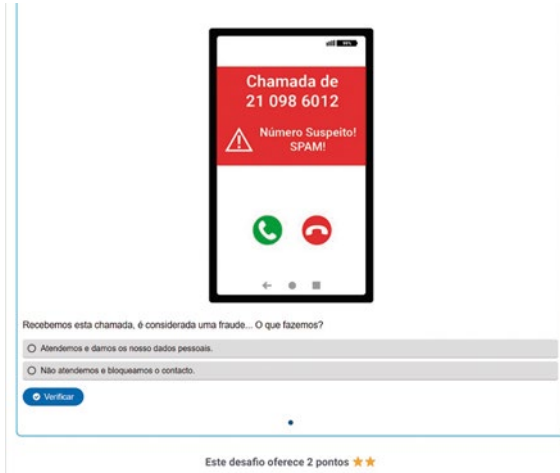


Figura 7. Desafio das Fraudes sociais (2)



Figura 9. Desafio do nível 1



Figura 10. Conclusão do nível 1



Figura 8. Desafio do nível 1 – imagens

Nível 2 - Notícias falsas

Descrição

- 1) Conceito de notícias falsas
 - 2) Conselhos para entender se a notícia é falsa ou não.
 - a. Ao navegar num *website*, verificar a existência de HTTPS://.
 - b. O *website* tem um bloqueio seguro no URL.
 - c. Nunca partilhar notícias suspeitas nas redes sociais
 - d. Procurar as notícias em um *website* de notícias confiável
 - 3) Desafio
 - a. O jogador deve ver e analisar se as três notícias fornecidas são falsas ou verdadeiras.
-

Tabela 5. Nível 2 do jogo *Web Segura*

O nível 2 é dedicado às notícias falsas, em que são apresentados conceitos de notícias falsas, conselhos para compreender se a notícia é falsa ou verdadeira, que *websites* são os mais confiáveis para averiguar a veracidade da notícia suspeita e evitar a partilha das notícias falsas (tabela 5).

Este nível apresenta mais informações detalhadas sobre as notícias falsas e a sua propagação indevida, para que o jogador compreenda melhor sobre como averiguar a veracidade das notícias suspeitas, como deve agir (figura 11).

No final do nível 2, o jogador tem um desafio que contém três notícias, às quais deve escolher, conforme os conceitos aprendidos, se a notícia é falsa ou verdadeira. A figura 12 representa uma notícia falsa à qual o jogador deve arrastar e largar a opção de notícia falsa na caixa. Já a figura 13 apresenta uma notícia verdadeira, uma vez que provém de uma fonte confiável – RTP. No final, o jogador ao concluir o desafio, ganha 25 pontos e avança para o último nível – Compras *Online* (figura 14).

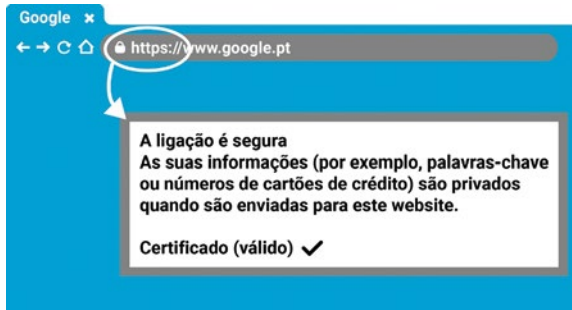


Figura 11. Conselho sobre notícias falsas



Figura 12. Desafio nível 2 – notícia falsa



Figura 13. Desafio nível 2 – notícia verdadeira



Figura 14. Conclusão do nível 2

Nível 3 - Compras Online
<p>Descrição</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Políticas da loja <i>online</i> 2) Métodos de pagamento <i>online</i> 3) Conselhos sobre compras <i>online</i> 4) <i>Website</i> falso 5) Compra de bilhetes <i>online</i> 6) Créditos <i>online</i> 7) Venda <i>online</i> de contrafeitos
<p>Desafios</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) O jogador tem um jogo da memória para completar, combinando duas imagens e recebendo informações sobre a política de uma loja <i>online</i>. 2) O jogador deve responder a três perguntas sobre métodos de pagamento <i>online</i>. 3) O jogador tem um jogo de memória combinando duas imagens. 4) O jogador deve analisar a confiabilidade do <i>website</i>, respondendo se é verdadeiro ou falso. 5) O jogador deve responder a uma pergunta sobre uma situação suspeita na compra de um bilhete para o concerto. 6) O jogador deve responder a uma pergunta sobre uma situação suspeita de um <i>website</i> a tentar vender crédito. 7) O jogador deve responder a uma pergunta sobre uma situação suspeita de um <i>website</i> a tentar vender porcelana e uma mensagem numa rede social que vende produtos para saúde.

Tabela 6. Nível 3 do jogo *Web Segura*

Neste último nível – Compras Online, apresenta uma temática mais complexa e extensa requerendo que, após cada explicação, o jogador tenha um desafio para ultrapassar. A tabela 6 resume o nível 3.

No subtópico das políticas da loja *online*, o jogador é incentivado a ler atentamente as políticas da loja *online* antes de realizar qualquer comprar *online* e depois é desafiado a jogar o jogo da memória, em que após acertar em duas cartas com imagens iguais, são apresentadas breves explicativas sobre a imagem que surgiu (figura 15). Após virar todas as cartas corretamente, o jogador obtém 3 pontos e prossegue para o subtópico seguinte.

No subtópico meio de pagamento *online*, o jogador sénior tem informação sobre os melhores meios de pagamento, tal como PayPal e MBWay. No desafio, o jogador sénior tem de responder corretamente a três situações e questões para ganhar 3 pontos (figura 16).

A primeira situação diz respeito à referência bancária, devendo o jogador sénior optar por “Método de pagamento numa caixa de multibanco (...)”. A segunda questão é sobre PayPal, onde o jogador sénior deve responder “Ter uma conta na plataforma Paypal (...)” e a situação final é sobre MBWay, em que se questiona o jogador sénior “Existe uma aplicação nos dispositivos móveis (...) Como se chama?”.

O subtópico conselhos sobre compras *online* mostra como o jogo sénior deve ter cuidado com os métodos de pagamento *online* e como nunca fornecer dados pessoais. Assim como o subtópico do desafio das políticas da loja *online*, o jogador sénior deve combinar todas as cartas para ganhar 3 pontos (figura 17), mas o jogador sénior aprende o que não fazer neste subtópico.

No subtópico de *Websites* Falsos, o jogo relembra toda a informação sobre os *websites* falsos apresentados no nível 1. No entanto, neste é apresentado um estudo de caso sobre o *website* falso da TAP, uma companhia aérea portuguesa. No desafio deste subtópico, pergunta-se ao jogador sénior se o *website* apresentado é falso ou verdadeiro, após analisar diversas informações, nomeadamente o *website* não possuir HTTPS antes do www (figura 18).

No subtópico compra de bilhetes *online*, o jogador sénior tem várias recomendações sobre como comprar bilhetes *online* com segurança, por exemplo, apenas bilhetes de fonte fiável ou em pontos de vendas oficiais; se os bilhetes estiverem esgotados, nunca realizar um compra de carácter suspeito. O desafio que o jogador deve concluir para ganhar 1 ponto, é responder corretamente à pergunta: “Queremos comprar um bilhete para um concerto da nossa banda musical favorita, mas

está esgotado. O que podemos fazer?” (figura 19). Se o jogador responder: “Escolhemos um meio alternativo, mas legal, pelo preço oficial e obtivemos os dados do vendedor”, o jogo continua para o próximo subtópico – créditos *online*.

O subtópico créditos *online* apresenta ao jogador, elementos de análise e de verificação, antes de se realizar qualquer tipo de crédito através de uma página *web*, desde averiguar se o *website* tem HTTPS antes do *www* e/ou fazer uma pesquisa no Banco de Portugal, sobre os dados de quem está a vender o crédito. No desafio deste subtópico, o jogador encontra uma página *web* com a anunciar créditos com taxas surreais (figura 20) e, após uma análise do *website*, o jogador deve responder se o *website* é verdadeiro ou falso; caso responda corretamente, ganha 1 ponto e prossegue para o último subtópico.

Por fim, no subtópico de venda de contrafeitos *online*, são apresentados ao jogador recomendações e cuidados a ter no momento da compra de um potencial contrafeito, nomeadamente, suspeitar de uma venda realizar através das redes sociais e/ou o preço de venda ser inferior ao do mercado. No desafio deste subtópico, o jogador é confrontado com duas situações – um *website* que afirma vender loiça da Vista Alegre, marca portuguesa de loiça, com promoções de 90% de desconto (figura 21); na segunda situação, o jogador tem uma mensagem privada na rede social *Facebook*, em que o desconhecido pretender vender um produto de saúde (figura 22). Em ambas as situações, o jogador tem de estar atento e pesquisar sobre os produtos, preços e informações sobre os vendedores. Ao ganhar este último desafio, o jogador termina o nível 3 e contabiliza no total 40 pontos (figura 23).

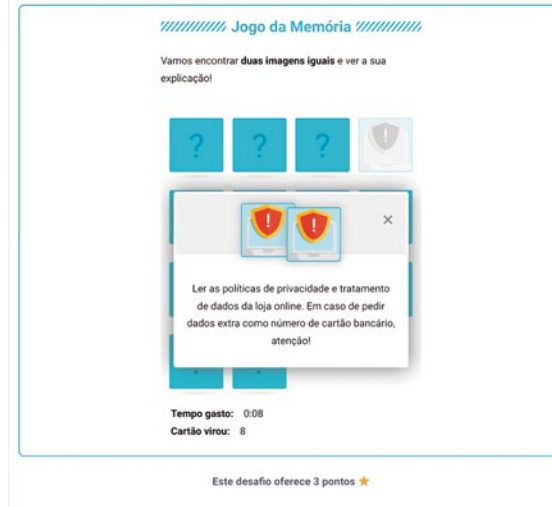


Figura 15. Desafio das Políticas da loja *online* – jogo da memória

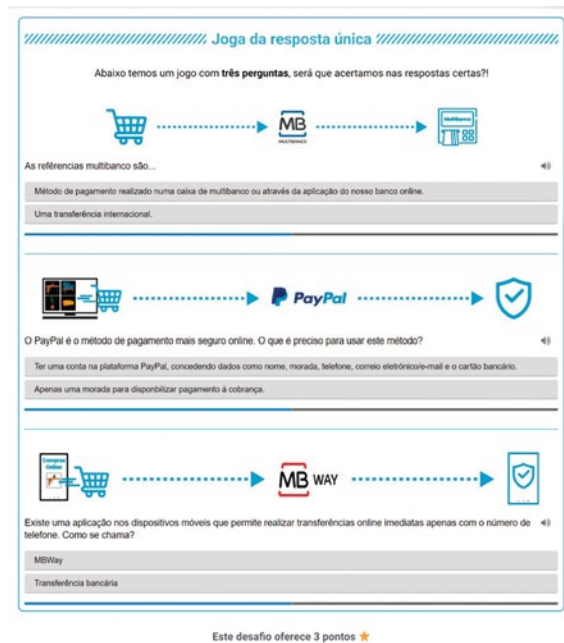


Figura 16. Desafio dos métodos de pagamento

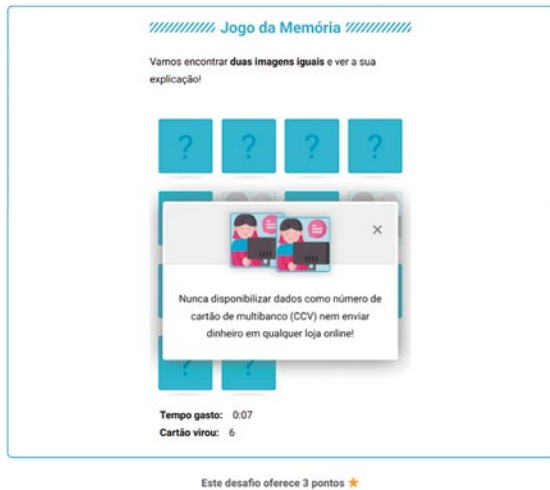


Figura 17. Desafio das compras *online* – jogo da memória



Figura 18. Desafio do *website* falso

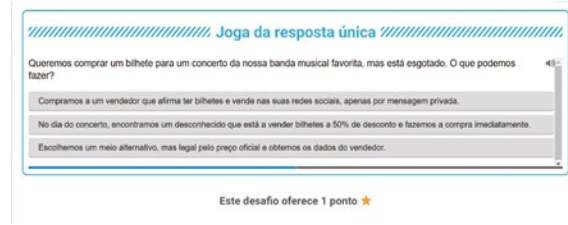


Figura 19. Desafio da compra de bilhetes *online*

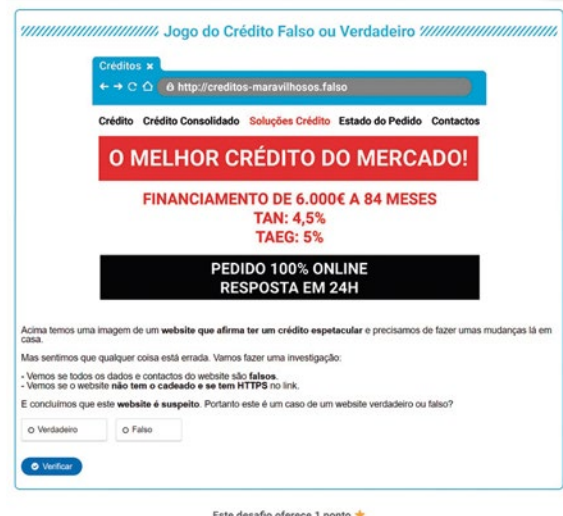


Figura 20. Desafio dos créditos *online*

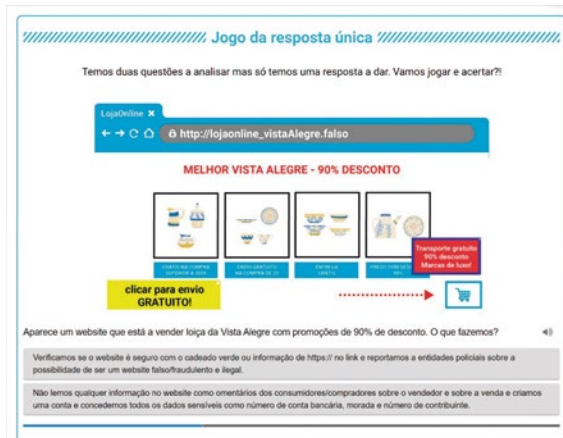


Figura 21. Desafio da venda de contrafeitos *online* (1)

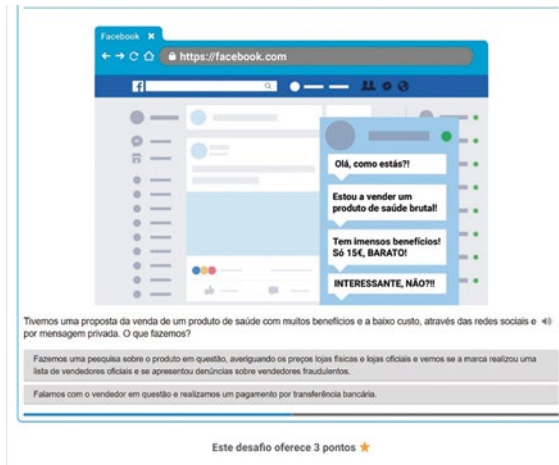


Figura 22. Desafio da venda de contrafeitos *online* (2)



Figura 23. Conclusão do nível 3

4.1. Protótipo e testagem

Num primeiro momento de melhoria do jogo, foi elaborado um inquérito aplicado ao universo das Universidades Seniores visando a compreensão das capacidades digitais que os estudantes continuam. Desse universo foram obtidas respostas de 26 inquiridos, com idades compreendidas entre os 65 e 74 anos, detendo uma licenciatura e/ou mestrado. Quando questionados sobre a utilização de equipamentos tecnológicos, os inquiridos usam tanto o computador pessoal como o telefone com ecrã tátil com regularidade, especialmente para aceder à Internet. Porém, evitam estes equipamentos para jogar. De modo geral, os participantes responderam que utilização a Internet para realizar pesquisas rotineiras, ver notícias, ver conteúdos multimédia, como imagens e vídeos, como no Youtube, e ainda vê o e-mail e conversar com familiares e amigos, como no *Facebook* e *WhatsApp*, com regularidade.

No que respeita a segurança *web*, os inquiridos afirmaram que não utilizavam a mesma palavra-chave para e-mail, redes sociais e páginas web que requerem login, mas realizam qualquer mudança regular nas suas palavras-chave. Já no que toca à vertente social, os respondentes apresentam um comportamento seguro, como a não aceitação de pedidos de amizade de pessoas desconhecidas e não publica fotografias e vídeos, de carácter mais privado, nas redes sociais. Quando confrontados com uma notícia potencialmente falsa, afirmam que não a partilham, procurando informar-se em fontes fidedignas, de confiança e seguras. Por fim, na temática de compras *online*, os inquiridos evitam realizar compras *online*, porém quando o fazem recorrem a meios de pagamento como multibanco e/ou cobrança no ato da entrega. Esta análise permitiu realizar uma reflexão crítica e assim aprimorar os conteúdos finais para o protótipo do jogo.

Para obter uma versão fiável e digna do jogo para aplicação, foram aplicados três testes ao protótipo, a tabela 7 resume as características dos sujeitos. No final da testagem, foi concluído que se obtiveram bastantes melhorias no que toca ao fluxo do jogo, nomeadamente, apresentar uma página de informação e seguida por um desafio, de modo a aplicar logo o conhecimento obtido e manter a interação e interesse por parte do jogador.

Sujeito A

Mulher
60 anos de idade
Com o ensino de 4ª escolaridade
Um utilizador recente de tecnologias *online*
Experiência
Versão 1 – levou 1h05min para ser concluída.
Senti que o jogo era muito longo.
Senti que o jogo precisava de mais interação.
Queria mais jogos para jogar.
Teve dificuldade em manter a atenção

Sujeito B

Mulher
65 anos
Licenciada
Confortável na utilização de tecnologias *online*
Experiência
Versão 2 – levou 35min.
Senti que o jogo era fácil de compreender e jogar.

Sujeito C

Homem
70 anos
Com o ensino de 4ª escolaridade
Não utilizador de tecnologias *online*
Experiência
Versão 3 – não terminou.
Durante a sessão, o sujeito aprendeu a usar o rato, sendo o primeiro contacto com tecnologias.
Senti o jogo que algumas tarefas problemáticas devido à inexperiência na utilização de recursos digitais, o sujeito já se sentia desgastado.
Senti que entendeu o conteúdo que leu.

Tabela 7. Caracterização dos sujeitos da prototipagem

Os três sujeitos com características totalmente diferentes permitiram concluir que um utilizador iniciante às tecnologias terá mais dificuldade em compreender a mecânica do jogo, como mexer num rato ou navegar numa página *web*. Por outro lado, um utilizador com facilidade nas tecnologias digitais sente-se mais confortável no momento de jogabilidade. Assim, o jogo *Web Segura* deve ser jogado por seniores que tenham experiência na utilização dos recursos digitais.

5. Validação e discussão

A implementação do jogo *Web Segura* contou com 22 estudantes seniores das Universidades Seniores em Portugal, nomeadamente das universidades das Caldas da Rainha e Leiria – Universidade

Sénior Rainha Dona Leonor e os 60+ do Instituto Politécnico de Leiria, Escola Superior Educação e Ciências Sociais.

No que concerne a caracterização sociodemográfica dos estudantes seniores, a idade destes variou entre os 60 e 85 anos e eram utilizadores iniciantes às tecnologias digitais, com conhecimento no manuseamento dos equipamentos tecnológicos, como computador e rato e tinham facilidade em navegar pela *web*, uma vez que frequentavam as aulas de TIC das universidades. Esta amostra foi considerada como uma amostra de conveniência não representativa (Munhoz *et al.*, 2019; Freitag, 2018), não permitindo uma generalização, mas sim uma medida estatística para uma população específica em Portugal.

No momento de jogabilidade, foram notórios alguns elementos: (1) os seniores do que se sentiam mais à vontade no computador progre-

diam rapidamente no jogo; (2) as compras *online* (nível 3) foram o tema de maior interesse; (3) os jogos de memória foram os mais desafiadores, mas os mais divertidos para os seniores; (4) jogar no browser permitiu que os alunos aumentassem ou diminuíssem o zoom, para lerem ou jogadores com mais facilidade; e (5) os seniores que não se sentiam tão à vontade no computador terminaram o jogo com a ajuda dos tutores.

Apesar de ser um grande desafio que inicialmente causou desconforto pelo tema e por se tratar de um jogo realizado em sala de aula, os seniores

acabaram por demonstrar sentimentos de realização e entretenimento, por terem aprendido algo novo e diferente. Resumidamente, a aprendizagem e entretenimento foram promovidos durante a sessão de jogo.

Após a experiência de jogo, foi pedido que os seniores realizassem um inquérito à sua experiência do utilizador/jogador, utilizando uma escala de 5 pontos, onde 1 – discordo totalmente; 2 – discordo; 3 – Não discordo nem concordo; 4 – concordo e 5 – concordo totalmente. A Tabela 8 e o gráfico 1 resumem os resultados.

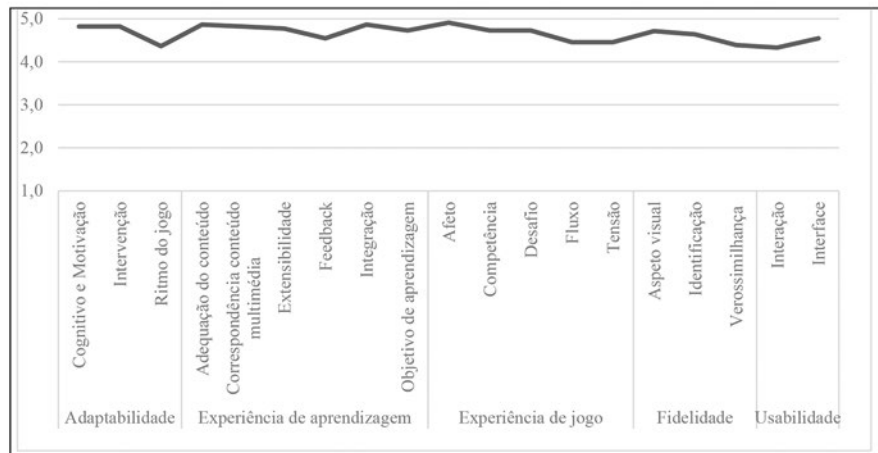


Gráfico 1. Dados da avaliação de experiência do jogo *Web Segura*

Dimensão de experiência de jogo	
Desafio	A experiência foi desafiante. Achei o jogo estimulante. Média – 4,7
Competência	Consegui alcançar os objetivos do jogo. Média – 4,7
Fluxo	Mantive o foco ao longo do jogo. Média – 4,5
Afeto	A experiência foi positiva. Média – 4,9
Tensão	As interações com o jogo não me deixaram sobcarregado/a e tenso/a. Média – 4,5
Dimensão de Experiência de aprendizagem	
Objetivo de aprendizagem	Os objetivos de aprendizagem do jogo foram claros. Média – 4,7
Adequação do conteúdo	O jogo tem relevância para a questão do desenvolvimento de habilidades digitais e segurança <i>web</i> . Média – 4,8
Integração	O jogo permitiu-me usar as minhas habilidades digitais e segurança <i>web</i> . Média – 4,9
Feedback	O jogo disponibilizou <i>feedback</i> quando necessário. Média – 4,5
Extensibilidade	Reconheço o valor do jogo como ferramenta de aprendizagem. Média – 4,8
Correspondência conteúdo multimédia	A utilização de papel de investigador foi uma maneira apropriada de desenvolver habilidades digitais e segurança <i>web</i> . Média – 4,8

Tabela 8. Dimensões de avaliação do jogo *Web Segura*

Dimensão da Adaptabilidade

Cognitivo e Motivação

As intervenções da tutora ajudaram-me a manter o foco no jogo.

Média – 4,8

Intervenção

As intervenções da tutora ajudaram na minha autoconfiança durante o jogo.

Média – 4,8

Ritmo jogo

O ritmo do jogo não foi demasiado rápido para mim.

Média – 4,4

Dimensão de Usabilidade

Interação

A área de interação com o jogo foi fácil de usar.

Média – 4,3

Interface

Foi fácil lidar inicialmente com o *website* do jogo.

Aprendi em usar o *website* do jogo com facilidade.

Foi fácil clicar nos botões do jogo.

Foi fácil realizar as tarefas do jogo.

No geral foi fácil utilizar o *website* do jogo.

Não achei o *website* do jogo complexo.

Acho que não precisaria de ajuda e apoio de para poder usar o *website* do jogo.

Achei que havia consistência ao usar o *website* do jogo.

Imagino que a maioria das pessoas conseguia aprender com o jogo com facilidade e rapidamente.

Não achei o *website* do jogo muito complicado de utilizar.

Senti-me confiante na utilização do *website* do jogo.

Média – 4,5

Dimensão de Fidelidade

Aspeto visual

O jogo tinha uma envolvência visual apelativa.

O jogo tinha uma aparência e apresentação simples e objetiva.

No geral achei jogo atrativo.

Média – 4,7

Verossimilhança

Identifiquei-me com a história do jogo.

A experiência do jogo foi real.

Média – 4,4

Identificação

Identifiquei-me com o papel de investigador do jogo.

Média – 4,6

No final, os estudantes seniores sentiram que atingiram os objetivos da aprendizagem. O conteúdo foi relevante para melhorar suas capacidades digitais, de segurança *web* e de um comportamento mais seguro na navegação pela Internet. O *feedback* fornecido permitiu concluir que o jogo foi visto como uma ferramenta de aprendizagem.

Os tutores tiveram um papel marcante como elemento de conforto nos momentos menos confortáveis e oferecem a confiança aos estudantes seniores necessitavam para enfrentar os desafios do jogo. Apesar que não existir um tempo limite para terminar o jogo, alguns estudantes seniores sentiram que o ritmo do jogo foi rápido, uma vez que toda a temática era desafiante. Os estudantes seniores consideraram que a interface do jogo era simples e intuitiva de utilizar, permitindo uma interação através dos botões e dos desafios e que as informações de suporte aos desafios, foi igualmente imprescindível. Assim, os estudantes seniores refletiram positivamente sobre a eficiência e utilidade das informações nas suas rotinas ao navegar na Internet.

De modo a comparar os resultados do teste diagnóstico e teste avaliativo, visando compreender se o jogo efetivamente alterou o comportamento dos estudantes seniores, durante a navegação pela Internet, foram estipuladas as seguintes hipóteses: H0: o jogo não terá melhorado a atitude dos seniores e H1: o jogo terá melhorado a atitude dos seniores. Depois, foram comparadas as 10 questões do teste diagnóstico (QDT) e do teste avaliativo (QAT), com programa de estatística R, aplicando o teste de Wilcoxon (tabela 9). Neste, a hipótese nula (H0) apresenta duas distribuições de comparação, em que têm parâmetros de localização iguais, por exemplo, mediana, quartis, enquanto a hipótese alternativa (H1) apresenta nessas distribuições parâmetros de localização diferentes. Depois é assumido um valor de $P = 0,05$ como limiar entre rejeição ou não de H0. Então, caso $P > 0,05$ considera-se que não há evidência estatística para rejeitar H0 seja verdadeira. Mas quando $P \leq 0,05$ rejeita-se H0 e considera-se que H1 é verdadeiro.

Após esta análise, foi possível concluir que o jogo melhorou significativamente o comportamento dos estudantes seniores em relação ao tópico das palavras-chave. No entanto, no subtó-

pico da reutilização da palavra-chave nas contas *online*, o jogo não melhorou ou não influenciou o comportamento dos estudantes seniores. Quando confrontados com um *website* suspeito e quando contactados por um desconhecido nas redes sociais (também em *phishing*), o jogo não influenciou o comportamento dos estudantes seniores, uma vez que estes já detinham uma atitude e comportamento seguro perante essas situações. O jogo melhorou o comportamento dos estudantes seniores no tópico das notícias falsas, pois estes aprenderam a verificar a veracidade das notícias em um jornal *online* credível.

Relativamente ao curioso tópico das compras *online*, o jogo melhorou significativamente o comportamento dos estudantes seniores, nomeadamente no subtópico dos meios de pagamento e no subtópico da verificação de fontes fiáveis e credíveis ao realizar uma compra *online*.

Por fim, o jogo *Web Segura* foi um elemento significativo para a aula de TIC, pois os responsáveis pelas disciplinas observaram que seria uma oportunidade para incentivar os estudantes seniores a explorarem tópicos mais desafiantes, com um momento de aprendizagem e entretenimento.

6. Conclusões

Os Jogos Sérios têm um papel de grande interesse na educação, pois unem o momento de entretenimento com o potencial da aprendizagem. E mesmo reconhecendo que é imprescindível que os seniores aprendam a estarem seguros na *web*, mesmo que realizem atividades simples, como ver um vídeo no Youtube, existem riscos e perigos nestas atividades, nomeadamente, um clique numa publicidade, um consentimento não intencional. Estas ações podem levar à perda de uma identidade digital. Um jogo sério auxilia nesta exploração e, neste sentido, o objetivo da *Web Segura* é influenciar a mudança nos seniores e no comportamento, procurando oferecer segurança nas tarefas realizadas *online*. Desde modo, a investigação desenvolveu o jogo *Web Segura*, que expõe situações suspeitas ou maliciosas na *web* e oferece fortes recomendações para os seniores.

QTD e QTA 1: Palavras-chave por Utilizador
Valores do teste de <i>Wilcoxon</i> – <i>p-value</i> =0.003023 O jogo terá melhorado a atitude dos estudantes seniores.
QTD e QTA 2: Mudança regular na Palavra-chave
Valores do teste de <i>Wilcoxon</i> – <i>p-value</i> =1.602e-06 O jogo terá melhorado a atitude dos estudantes seniores.
QTD e QTA 3: Composição da Palavra-chave
Valores do teste de <i>Wilcoxon</i> – <i>p-value</i> =0.0004571 O jogo terá melhorado a atitude dos estudantes seniores.
QTD e QTA 4: Frequência no uso da mesma Palavra-chave
Valores do teste de <i>Wilcoxon</i> – <i>p-value</i> =0.06845 O jogo não terá melhorado a atitude dos estudantes seniores.
QTD e QTA 5: Página Habitual falsa pede dados pessoais
Valores do teste de <i>Wilcoxon</i> – <i>p-value</i> =0.08099 O jogo não terá melhorado a atitude dos estudantes seniores.
QTD e QTA 6: Desconhecido contacta através das redes sociais
Valores do teste de <i>Wilcoxon</i> – <i>p-value</i> =0.08099 O jogo não terá melhorado a atitude dos estudantes seniores.
QTD e QTA 7: Phishing
Valores do teste de <i>Wilcoxon</i> – <i>p-value</i> =1 O jogo não terá melhorado a atitude dos estudantes seniores.
QTD e QTA 8: Notícia Falsa
Valores do teste de <i>Wilcoxon</i> – <i>p-value</i> =0.0005022 O jogo terá melhorado a atitude dos estudantes seniores.
QTD e QTA 9: Método de pagamento em loja <i>online</i>
Valores do teste de <i>Wilcoxon</i> – <i>p-value</i> =0.009993 O jogo terá melhorado a atitude dos estudantes seniores.
QTD e QTA 10: <i>Website</i> vende bilhetes falsos
Valores do teste de <i>Wilcoxon</i> – <i>p-value</i> =0.009993 O jogo terá melhorado a atitude dos estudantes seniores.

Tabela 9. Resultados do teste de *Wilcoxon*

Após a sua implementação e obtenção de dados de uma amostra por conveniência não representativa, que não permite uma generalização, foi demonstrado que o jogo efetivamente conseguiu mudar o comportamento dos estudantes seniores, uma vez que na comparação entre o teste diagnóstico e o teste avaliativo, em que 6 questões em 10 apresentaram significância estatística, foi muito positiva.

Portanto, com todos os dados obtidos da investigação verificou-se que foi possível motivar os estudantes seniores a aprenderem a ter comportamentos seguros e terem boas práticas na utilização da *web* através de um jogo sério aplicado numa plataforma *online*.

A investigação contribuiu igualmente para auxiliar as disciplinas de TIC, ao disponibilizar o acesso à plataforma para que os docentes possam incluir outros subtemas relacionados com a segurança *web*, nomeadamente *phishing* nos e-mails, através de um manual de utilizador, para docentes seguirem e adicionarem conteúdos sozinhos, com o objetivo de ajudar os seniores na aventura digital.

Como trabalho futuro, vale a pena explorar esta iniciativa noutros contextos educativos, uma vez que promove uma estratégia individual de aprendizagem das TIC para cidadãos seniores. Por exemplo, em um ambiente de aprendizagem presencial com o jogo, um tutor pode ser mais eficaz no

ensino dessa disciplina e se concentrar em ajudar o estudante sénior no processo de aprendizagem, aquisição de conhecimento e confiança usando uma ferramenta digital.

Referências bibliográficas

- [1] Arnab, S., Lim, T., Carvalho, M. B., Bellotti, F., De Freitas, S., Louchart, S., & Bernardino, I., Almeida, J. B., Baptista, R. J. V., & Mamede, H. S. (2022). Senior Citizens Learning Safe Behaviors on the Web: A Case Study Involving an Online Educational Game. In *Digital Active Methodologies for Educative Learning Management* (pp. 163-189). IGI Global.
- [2] Bernardino, I., Bidarra, J., Baptista, R., & Mamede, H. S. (2021, June). Serious Games for seniors: Learning safe behaviors on the Web. In *CISTI 2021 – 16th Iberian Conference on Information Systems and Technologies*. CITI.
- [3] Blažič, B., & Blažič, A. (2020). Overcoming the digital divide with a modern approach to learning digital skills for the elderly adults. *Education and Information Technologies*, 25(1), 259-279.
- [4] Breuer, J., & Bente, G. (2010). Why so serious? On the relation of serious games and learning. *Journal for Computer Game Culture*, 4, 7-24.
- [5] Brox, E., Konstantinidis, S., & Evertsen, G. (2017). User-centered *design* of serious games for older adults following 3 years of experience with exergames for seniors: a study design. *JMIR serious games*, 5(1), e6254.
- [6] Chesham, A., Wyss, P., Müri, R., Mosimann, U., & Nef, T. (2017). What older people like to play: genre preferences and acceptance of casual games. *JMIR serious games*, 5(2), e7025.
- [7] Coelho, A. (2019). Seniores 2.0: inclusão digital na sociedade em rede. [Tese de Doutoramento, ISCTE-IUL]. <http://hdl.handle.net/10071/19753>
- [8] De Gloria, A., Bellotti, F., & Berta, R. (2014). Serious Games for education and training. *International Journal of Serious Games*, 1(1).
- [9] Diaz-Orueta, U., Facal, D., Nap, H. H., & Ranga, M. M. (2012). What is the key for older people to show interest in playing digital learning games? Initial qualitative findings from the LEAGE project on a multicultural European sample. *GAMES FOR HEALTH: Research, Development, and Clinical Applications*, 1(2), 115-123.
- [10] Freitag, R. M. K. (2018). Amostras sociolinguísticas: probabilísticas ou por conveniência? *Revista de estudos da linguagem*, 26(2), 667-686.
- [11] Kitchenham, B. (2004). Procedures for performing systematic reviews. Keele, UK, *Keele University*, 33(2004), 1-26.
- [12] Klauser, M., Kötteritzsch, A., Niesenhaus, J. & Budweg, S., (2012). Analysis and Classification of Serious Games for Elderly. In: Reiterer, H. & Deussen, O. (Hrsg.), *Mensch*

- & *Computer 2012: interaktiv informiert – allgegenwärtig und allumfassend!?* München: Oldenbourg Verlag. (S. 419-428).
- [13] Kulkarni, V. K. (2019). Basic cybersecurity awareness through gaming. [Tese de mestrado, North Dakota State University]. <https://hdl.handle.net/10365/29222>
- [14] Laamarti, F., Eid, M., & El Saddik, A. (2014). An overview of serious games. *International Journal of Computer Games Technology*, 2014.
- [15] Magalhães, S. (2019). Ict4silver: princípios orientadores de *design* no desenvolvimento de interfaces digitais direcionadas ao utilizador sénior (Tese de mestrado).
- [16] Manca, M., Paternò, F., Santoro, C., Zedda, E., Braschi, C., Franco, R., & Sale, A. (2020). The impact of serious games with humanoid robots on mild cognitive impairment older adults. *International Journal of Human-Computer Studies*, 145, 102509.
- [17] Munhoz, D. R., Mazza, L. U., Taguchi, M. S., Spinillo, C. G., Fadel, L. M., & Oliveira, A. E. (2019). Análise de mecânicas de jogos e tendências gráficas na representação de jogos de procedimentos médicos, visando o estímulo e motivação para o aprendizado. Em *9º Congresso Internacional de Design da Informação*.
- [18] Oliveira, M. (2019). A utilização da Internet pelos seniores: usos e gratificações. [Tese de Doutorado, Universidade do Minho]. <https://hdl.handle.net/1822/62624>
- [19] Poiars, N. (2019). Cibersegurança, literacia e resiliência digital dos idosos. *Anuário Janus 2018-2019: A dimensão externa da segurança interna*, n.º 19, 118-119.
- [20] Santos, I. A. C. L., Veloso, A. I., & Alves, L. (2016). Reflexões sobre a literacia digital dos seniores ao jogar jogos digitais. *Páginas a&b: arquivos e bibliotecas*, 87-102.
- [21] Santos, V., Amaral, L., & Mamede, H. (2013). Utilização do método Investigação-Ação na investigação em Criatividade no Planeamento de Sistemas de Informação. In Conferência Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação (Vol. 2, pp. 104-111)
- [22] Sousa, F., Blobel, B., Pharow, P., & Press, IOS (2012). *PHealth 2012: Proceedings of the 9th International Conference on Wearable Micro and Nano Technologies for Personalized Health*, June 26-28, 2012, Porto, Portugal (Studies in Health Technology and Infor). IOS Press.
- [23] Zawacki-Richter, O., Kerres, M., Bedenlier, S., Bond, M., & Buntins, K. (2020). Systematic reviews in educational research: Methodology, perspectives and application (p. 161). Springer Nature.
- Referências bibliográficas online**
- [24] CNCS. (2 de janeiro de 2020). Obtido de Relatório Sociedade 2019 de Centro Nacional de Cibersegurança. https://www.cncs.gov.pt/content/files/relatrio_sociedade_2019_-_observatorio_de_cibersegurana_cncc_v3.pdf
- [25] CNCS. (26 de junho de 2020). Obtido de Relatório Riscos & Conflitos 2020 de Centro Nacional de Cibersegurança. https://www.cncs.gov.pt/content/files/relatorio_riscos_conflitos2020_observatoriocibersegurana_cncc.pdf
- [26] CNCS. (setembro de 2020). Boletim do Observatório de Cibersegurança, nº4 de Centro Nacional de Cibersegurança. https://www.cncs.gov.pt/content/files/boletim_observatorio_setembro2020.pdf
- [27] Nielsen, J. (2013). Usability for Senior Citizens: Improved, But Still Lacking. <https://www.nngroup.com/articles/usability-seniors-improvements>.
- [28] Relatório Mundial de Envelhecimento e Saúde de Organização Mundial da Saúde (2015). Organização Mundial da Saúde. https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/186468/who_fwc_?sequence=6
- [29] Twine. (2021). *Web Segura*: <https://twinery.org/2/#!/stories/638c3e1e-6e89-43cb-b7ce-7a3c6dd9fa17>

Bio

Iolanda Bernardino, estudante de doutoramento em Ciência e Tecnologia *Web*, da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro e da Universidade Aberta. Atualmente a lecionar no Instituto Politécnico de Leiria, na Escola Superior de Tecnologia e Gestão. Apresenta neste artigo a sua investigação, com os orientadores Professor Doutor José Bidarra, Professor Doutor Ricardo Baptista e Professor Doutor Henrique S. Mamede, na área dos Jogos Sérios, aplicados aos seniores e na temática de segurança *web*. Contam com duas publicações, a primeira uma revisão sistemática de literatura publicado na 16ª conferência *Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información* (2020) e um capítulo na revista *Digital Active Methodologies for Educative Learning Management* da IGI Global (2021).

José Bidarra é atualmente professor e investigador na Universidade Aberta, onde leciona regularmente unidades curriculares nas áreas do e-learning e da comunicação multimédia, para além de exercer várias funções de coordenação académica. É coautor do Modelo Pedagógico Virtual em vigor na Universidade Aberta. As suas atividades de investigação estão centradas nas áreas de narrativas, jogos e media digitais em aplicações educacionais, tendo a seu cargo a orientação de inúmeras teses de mestrado e de doutoramento. Colabora frequentemente em projetos transnacionais e presta serviços pontuais de consultadoria e formação profissional junto de diversas instituições. A maior parte da investigação é realizada na Universidade Aberta e no CIAC (Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Universidade do Algarve); outras iniciativas incluem um Honorary Fellowship na Universidade de Wisconsin – Madison (EUA), e colaborações frequentes com universidades e redes europeias: TU Graz, OU-NL, OU-UK, EADTU, EMPOWER, SmartLearning DK.

Ricardo José Vieira Baptista concluiu o(a) Doutoramento em Media Digitais em 2017/12/21 pelo(a) Universidade do Porto Faculdade de Engenharia, Mestrado em Tecnologia Multimédia em 2008/07/31 pelo(a) Universidade do Porto Faculdade de Engenharia e Licenciatura em Engenharia de Sistemas e Computadores em 2001/10/08 pelo(a) Universidade da Madeira. É Professor Auxiliar Convocado no(a) Universidade Aberta, Professor Adjunto no(a) Instituto Superior de Tecnologias Avançadas de Lisboa Porto, Investigador Colaborador no(a) Instituto Politécnico do Porto Instituto Superior de Engenharia do Porto, Formador no(a) ATEC – Academia de Formação Porto, Investigador Afiliado/Integrado no(a) Instituto de Engenharia de Sistemas e Computadores Tecnologia e Ciência, Professor Auxiliar Convocado no(a) Universidade do Porto Faculdade de Engenharia e Professor Auxiliar Convocado no(a) Universidade do Porto Faculdade de Letras.

José Henrique Pereira São Mamede completou o título de Agregado em Ciência e Tecnologia Web em 2021/11/09 pela Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Doutoramento em Tecnologia e Sistemas de Informação em 2009/06/26 pela Universidade do Minho, Mestrado em Informática em 1999/11/05 pela Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa e Licenciatura em Engenharia de Informática em 1992/05/11 pela Cooperativa de Técnicas Avançadas de Gestão e Informática CRL (COCITE). Atualmente é Professor Auxiliar na Universidade Aberta, Investigador integrado no Instituto de Engenharia de Sistemas e Computadores Tecnologia e Ciência (INESC TEC), Professor Auxiliar Convocado no Instituto Superior de Estatística e Gestão de Informação (NOVA IMS – Information Management School) da Universidade Nova de Lisboa. É, ainda, colaborador do Centro de Estudos globais (CEG) da Universidade Aberta. Trabalha nas áreas de Engenharia e Tecnologia com ênfase em Informática e Sistemas de Informação.

Como citar e licença

Bernardino, I.; Bidarra, J.; Baptista, R. & Mamede, H. (2023). Desenvolvimento do jogo sério *Web Segura*: estudo de um caso orientado para públicos seniores. *ROTURA – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 3(1), 74-101. <https://doi.org/10.34623/ewxe-ek97>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercialNoDerivatives 4.0 International License.

Dois anos depois do *Sinógeno*

Uma experiência antropofágica, de sacrilégio a atração do aniversário da cidade

Two years after *Sinógeno*. An anthropophagic experience, from sacrilege to attraction in the city's anniversary

Resumo

Neste trabalho, refletimos acerca das questões sobre tradição e modernidade nas percepções artísticas e culturais da tradição sineira na cidade de São João del-Rei no estado de Minas Gerais. Trazemos como material de análise o EP audiovisual *Sinógeno*. Ao ser difundida, a obra foi acompanhada de diversas polêmicas, entre os que endossaram sua contemporaneidade e os que a acusaram de sacrilégio. Dois anos após a publicação, houve diversos movimentos de resposta dos artistas, incorporando as críticas como objeto de discussão e marketing. O resultado se expressou no aniversário dos 309 anos da cidade, onde foi realizada uma *performance* ao vivo no centro, juntamente às procissões e badaladas comemorativas. De que modo uma obra que foi tão ostracizada por uma parcela da população conseguiu ser executada de forma sincrônica às comemorações tradicionais e ser tão bem recebida pelo público ao ponto de tocar junto aos sineiros e procissões? Aqui, pretendemos analisar estas e outras questões. Na introdução, apresentaremos um panorama das ruas sanjoanenses em dois momentos, no fim do ciclo do ouro, e no aniversário dos 309 anos; depois analisaremos a relação entre a produção audiovisual do *Sinógeno* e a tradição sineira, que atravessa a paisagem sonora e a experiência sanjoanense cotidiana. A seção conclusiva ressalta o caminho que o EP percorreu desde as críticas iniciais até a *performance* ao vivo, e propõe que a cultura dos sinos é reinventada e negociada pelas pessoas que a movimentam diariamente.

In this work, we reflect on the questions about tradition and modernity in the artistic and cultural perceptions of the bell tradition in the city of São João del-Rei in the state of Minas Gerais. We bring as analysis material the audiovisual EP *Sinógeno*. When it was disseminated, the work was accompanied by several controversies between those who endorsed its contemporaneity and those who accused it of sacrilege. Two years after publication, there were several response movements from artists, incorporating criticism as an object of discussion and marketing. The result is expressed in the city's 309th anniversary, where a live performance was held in the center, along with processions and commemorative bells. How did a work that was so ostracized by a portion of the population manage to be performed in synchrony with traditional celebrations and be so well received by the public to the point of playing along with bell ringers and processions? Here, we intend to analyze these and other questions. In the introduction, we will present an overview of the streets of sanjoanenses in two moments, at the end of the gold cycle, and on the 309th anniversary; then we will analyze the relationship between the audiovisual production of *Sinógeno* and the bell tradition, which crosses the soundscape and the daily experience of sanjoanense. The concluding session underscores the path the EP has taken from initial reviews to live performance and proposes that bell culture is reinvented and negotiated by the people who move it daily.

Palavras-chave

Antropologia da Arte • Sociologia da Cultura • Acustemologia • Cidades sineiras • Modernismo mineiro

Anthropology of Art • Sociology of Culture • Acoustemology • Bell cities • Modernism

João Pedro Sanson
joaosanson@id.uff.br
PPGAS/UFSCar
ORCID iD 0000-0002-3047-4173

Thais Vilar
thaisvilars.p@gmail.com
PPGSA/UFRJ
ORCID iD 0000-0002-6517-1869

Artigo recebido em 2022-10-21
Artigo aceite em 2023-01-17
Artigo publicado em 2023-02-28

1. Introdução

Assim como Mariana, Diamantina, Ouro Preto, Serro, Tiradentes, Sabará, e outras cidades, São João del-Rei compartilha da particularidade de ser culturalmente atravessada pelo ciclo do ouro e pelas práticas da tradição sineira em Minas Gerais. De todos os momentos do colonialismo no Brasil, o ciclo do ouro (que atravessou todo o século XVIII) foi o período extrativista mais feroz, e de maior voracidade. As cidades, que cresciam rápida e desenfreadamente, inicialmente eram conhecidas e estigmatizadas pela vida boêmia, criminalidade e multiculturalidade, abrigando aventureiros, criminosos, pessoas de todos os tipos e de todos os lugares do mundo. Surgida a necessidade de constância na acumulação de metais preciosos, que eram usados para pagar dívidas portuguesas com Inglaterra e Holanda, enquanto tentavam se livrar da fama de “pecaminosos” e “sodômicos”, os locais de extração de ouro passaram, na segunda metade desse período extrativista, por um forte processo de controle militar, político e moral, intermediado pelas irmandades religiosas e pelos já estabelecidos grandes donos das terras e minas de ouro¹.

Também foi um dos momentos em que mais se escravizou pessoas, na história da humanidade, sendo caracterizado, em termos marxistas, como um tempo de acumulação capitalista primitiva, com tráfico de pessoas em uma escala industrial². Pessoas negras trazidas das partes montanhosas do continente africano e as nascidas aqui com mais de seis anos cumpriam expedientes de trabalho que iam das cinco da manhã às oito da noite, sem equipamentos de proteção, e alimentando-se com rapadura e água. A primeira refeição do dia era dada e, antes de dormir, um pouco de comida e cachaça, caso cumprissem com suas obrigações. Quando não aguentavam mais trabalhar nas minas, eram colocadas no “descanso”, que consistia em empilhar pedras nas propriedades de seus escri-

1. Sobre as distinções entre estes dois momentos do período aurífero, ver Galeano (1999); Baczko (1985); Boschi (1986) e outros.

2. Ver Galeano (1999); Boschi (1986); Santos (2021) entre outros.

vizadores³. Conforme aponta Jefferson dos Santos, em um vídeo, como guia da mina de Santa Maria (Ouro Preto) (Silvana Luz, 2018): “Toda riqueza da estrada real, de Rio de Janeiro, Portugal e Inglaterra, passou por um instrumento chamado batéia, e pelos negros de carunbé”. As batéias e carunbés são instrumentos utilizados para garimpo. O guia mostra que a rotina das minas envolvia homens de todas as idades. Enquanto as crianças mineravam, os adultos quebravam rocha, e os mais meninos carregavam o que era extraído em mochilas de couro de boi, enquanto aprendiam o ofício. Conforme aponta Elizeu Gomes Music (2013), comunicador de Alagoa (MG): uma pessoa escravizada que realizava o trabalho comum das minas valia em torno de 300 gramas de ouro, enquanto os trazidos do Sul da África, da Costa do Marfim ou do Congo, das regiões mineradoras, chegavam a valer 3 quilos de ouro, devido ao grande domínio técnico e especialização de sua mão de obra.

Junto com a engenharia milenar por trás da extração aurífera, que ia da escavação dos túneis até às técnicas de refinamento do metal, os trabalhadores das minas trouxeram consigo toda a sua riqueza cultural e multiplicidade de manifestações artísticas do Iorubá e diversas outras culturas daquelas localidades. Os maracatus, ixejás, dentre outras expressões musicais, eram praticados desde o ritmo do movimento das picaretas nas minas e das canções de trabalho entoadas até as ruas e os espaços culturais da elite e dos demais habitantes da cidade. Assim como a culturalidade desses povos deu origem ao samba, à capoeira e ao funk carioca, foi nas torres dos sinos que nasceu a tradição sineira. Apesar deste espaço ser dominado pela moralidade cristã (igrejas católicas), eram um ambiente de convívio malvisto e restrito a pessoas escravizadas (que trabalhavam tocando os sinos) e a outros corpos marginalizados que habitavam o local, como criminosos, vagabundos e prostitutas. A tradição sineira foi reconhecida pelo Dossiê IPHAN (2009) como patrimônio histórico material e imaterial da humanidade. A artesanaria dos sinos deve-se a essas pessoas, e o estilo dos toques e a

chamada linguagem sineira (sistema de comunicação dos sinos entre si e com a população), conforme muito bem ressalta o *Sinógeno*, expressam os ritmos e melodias afro-brasileiras. Essa riqueza cultural inundava, e ainda inunda, as ruas das cidades auríferas, apesar dos constantes apagamentos, que eram, e ainda são, operados por diversas narrativas do Estado e das Irmandades religiosas.

As vielas de São João del-Rei e suas tradições correram a linha do horizonte do tempo, porém os antigos casarões coloniais ainda pertencem às mesmas famílias. Hoje são alugados ou ficam fechados aos montes, pontos de pequenas visitas de veraneio. Outros se tornaram museus ou passaram a estar sob administração de negócios privados que, salvo alguns poucos, estão sempre trocando de gestão. E as ruas da cidade ainda explodem em manifestações artísticas e culturais. Hoje, devido ao REUNI⁴, estudantes de todo o Brasil vêm se graduar na UFSJ, que tem três *campus* em pontos distintos da cidade: um no centro histórico, onde aconteceu a história aurífera; outro na bairro das fábricas, onde passava a antiga linha da Maria Fumaça, e teve sua expansão datada do século XIX; e outro localizado onde hoje ainda é a saída da cidade, mas que a cada dia se expande a nível exorbitante. A antiga “rua da zona”, que era fechada na entrada e na saída, onde todas as casas eram cabarés (que mais do que somente a prostituição, abrigava toda a vida cultural e o “lado B” da cidade), hoje, mesmo que gentrificada como todo o centro histórico, ainda é um ponto importante na boêmia e na manifestação artística da cidade, onde acontecem com frequência *shows* e festivais na via pública. Não se pode deixar de mencionar também a “feira da boa zona”, que acontece na rua e é organizada por um coletivo de produtores de diversos produtos artesanais locais. São João del-Rei ainda é intensa em arte, cultura e boêmia, e as famílias latifundiárias e tradicionalistas continuam com suas queixas sobre a vida de “perdição” e “pecaminosidade” vivida pela juventude local, os estudantes da Universidade e os turistas.

3. Ver Eugenio (2014) e outros.

4. Programa de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais.

Foi em um desses casarões coloniais, a poucos metros da Rua da Zona, em um sobrado da rua Getúlio Vargas, no “coração do centro da cidade”, como disse Samuel Rabay em descrição aos autores, que ocorreu a primeira performance ao vivo do *Sinógeno*. A atuação do Sineiro, instrumento criado por Maria Anália; os *samples* e *beats* dos toques dos sinos e as edições psicodélicas realizadas por Samuel Rabay sobre o acervo de Thiago Morandi foram exibidos ao vivo, no dia em que se comemora o aniversário sanjoanense, em sincronia com os ritos, procissões e toques aos quais faz referência e sobre os quais opera sua antropofagia.

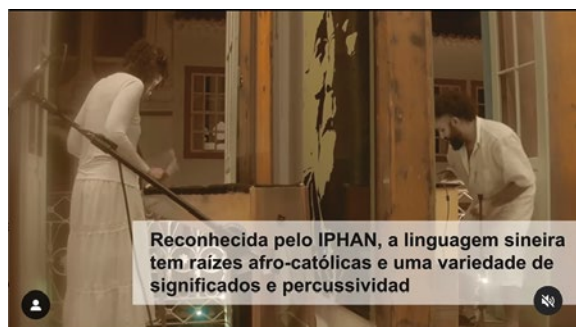


Figura 1. Performando de frente para a rua. Fonte: Redes sociais da Produtora Peteca⁵

Esta ocasião expressa muitos aspectos sobre a tradição sineira e outros elementos da dinâmica cultural do local. Mas, antes de apresentar o contexto deste espetáculo, bem com sua importância para as discussões sobre a tradição dos sinos e o cosmopolitismo mineiro, permitam-nos trazer um trecho da obra de Eulálio (1962), citado por Flores (1992), que, além de demonstrar o fascínio produzido pelo contato com a cultura mineira, elucida a relação da população com o toque dos sinos. Este trecho narra a viagem realizada no final do século

XVIII por um poeta franco-suíço⁶ ao interior de Minas. Tal material foi de grande importância para a obra dos teóricos modernistas⁷:

[...] enxerguei Cendrars a certa distância, de um lugar que ele não podia me ver. [...] Parecia alheio a tudo que se lhe via ao redor. E, no entanto, o ambiente estava tal como era do gosto dele. Como geralmente o interessava, um ambiente alegre, movimentado, lavado de sol, muita gente tagarelando, muitos vendedores ambulantes, vendedores de fruta, negras decotadas, de seios pesados e colares de vidrilhos multicores, vigiando os seus tabuleiros de doce, de pés-de-moleque, cocadas, rapaduras de gengibre, pamonhas, aquecendo café em fogareiros, outras estalando pipocas, preparando quentão àquela hora! E quantos apreciadores havia?! As vozes dos cantores e os sons do órgão que reboavam dentro da igreja, repercutiam fora, o incenso, em nuvens azuladas, fugia pelas portas embal-samando o ar... [...] Não parecia a mesma pessoa. Tinha os olhos aguados, enevoados, as ventas dilatadas, os lábios como que intumescidos a tremerem. Parecia ter chorado. Nesse entrementes surgiu na esquina em que ele se encontrava, seguida de uma roda de moleques, andando pelo meio da rua, uma velha ananica sexagenária com uma cara de múmia riscada de rugas. Tinha um lenço atado à cabeça e levava uma cestinha no braço esquerdo. Apontava para o céu com o index da mão direita e, como fosse capenga, disfarçava o seu aleijão fazendo-se faceira, gingando-se, rindo com a boca desdentada de beijos chupados. Os sinos da Matriz começaram a tocar e os sinos

6. Em carta à sua família, Tarsila do Amaral afirma, após realizar, junto a outros modernistas, uma visita à casa de Cendrars em Paris: “O mutilado de guerra Blaise Cendrars que com toda a sua incontestada grandeza é o rapaz mais simples do mundo” (Calil, 2021).

7. Oswald e Mário de Andrade, Tarsila do Amaral, entre outros.

5. <https://www.instagram.com/produtorapeteca/>

de todas as igrejas de São João a repicarem. Era meio-dia. A missa terminara. O povo saía. A velha ananica, à medida que os ouvia tocarem, os ia mencionando e apontando para o céu: – Este é de São Francisco! – A molecada, em coro, repetia três vezes: – São Francisco! São Francisco! São Francisco!

– Este é das Mercês! – Das Mercês! Das Mercês! Das Mercês! [...]

Subitamente, o que vejo?! Cendrars levar as mãos aos olhos e as lágrimas escorrerem-lhe pelo rosto. (Flores, 1992, pp. 128-129).



Figura 2. Centro de São João del-Rei, início do século XX. Fonte: Direto de São João del-Rei⁸

Era uma quinta feira, no dia oito de dezembro de 2022. A cidade amanhecia mais cedo que o comum. Os sinos já fervilhavam calorosamente antes das oito da manhã. A Rua Getúlio Vargas, que começa no Largo do Carmo e termina no Largo do Rosário, passando pela Catedral de Nossa Senhora do Pilar, já comportava, de manhã cedo, uma diversidade de pessoas parando nos muitos oratórios para tirar fotos. Gente passando entre os carros, entrando e saindo, hipnotizadas, das vielas, museus e lojas. Buzinas de carros se misturavam aos gritos dos motoristas e ao toque dos sinos. Hoje, já não se veem vendedores ambulantes nessa

região do centro, que atualmente é extremamente gentrificada. Entretanto, por ali transitam pessoas de todos os tipos. Um vão trabalhar, mesmo no feriado municipal, outras aproveitam o início do dia para fazer compras. Turistas aos montes, muitas e muitas pessoas em situação de rua, que costumam trabalhar catando materiais recicláveis ou pedindo contribuições aos transeuntes e pessoas paradas nos bares do centro.

Assim como na visita de Cendrars, novamente muitas atividades enchiam de vida as finas vielas do centro. Os sinos da igreja Das Mercês emitiam um *tem-tem* sincopado⁹ que foi prontamente respondido com uma *batucadinha franciscana* das badaladas de São Francisco e, ao mesmo tempo, com um intenso *tencão do rosário*, que saiu da igreja de nome da mesma santa. Repicaram também os burburinhos de todos os tipos, sobre a noite que antecedia o feriado com planos para o dia ou as programações ritualísticas das igrejas. Um turista encantava-se com o toque do Carmo para tirar uma foto ao lado de uma senhora que rezava um terço no oratório. Ambos foram insultados por um morador que tentava sair de casa e passar para entrar na fila da padaria. O homem de uns quarenta anos seguiu insultando a “barulheira” dos sinos naquela hora da manhã. Um carro passava ouvindo um *funk carioca* que encaixa na mesma rítmica dos toques que chegavam do alto, da igreja das Mercês. Um senhor em situação de rua, que bebia café sentado ao lado da padaria, se pôs de pé e começou a dançar sorridente com a música do carro.

O aniversário sanjoanense seguiu em um dia tão culturalmente polifônico como as ruas daquela cidade sabem ser. As atividades sacralizadas e mundanas aconteciam em sincronia coalescente. Apesar de muitas serem realizadas em espaços distintos, a paisagem sonora do ambiente (Schafer, 2001) e a proximidade física, proporcionada pelas pequenas ruas, fazia com que não se percebesse o limite entre onde começava o toque que informava

8. <https://diretodesaojoaodelrei.blogspot.com/2013/11/foto-antiga-mostra-sao-joao-del-rei-em.html>

9. Vieira (2010) registrou os estilos do toque dos sinos e nos apresenta suas classificações: Terentena Festiva (12 registros); Tencão do Rosário (7); Batucadinha (5); Tencão Atravessado (4); Batucadinha Franciscana (3); Tons-tolins (3); Tanquins (2); Terentena (2); Tchens (1); Tens-tens (1).

da procissão e o do samba acontecendo na mesa do botequim¹⁰; entre o *funk* do automóvel e o toque do congado. Também não se distinguia entre *performer* e público, é muito comum se levantar da mesa do bar e ir acompanhar a procissão que está passando, ou largar a procissão para tocar no samba.

Os 309 anos da cidade, durante o dia, contam com o *II Simpósio sobre o Patrimônio Imaterial de São João del-Rei*; o *Festival do Folclore Sanjoanense*, que proporcionou palestras e um cortejo pelas ruas do centro histórico com grupos culturais e folclóricos de congadas, folias, bandas e capoeira. Às sete da noite, aconteceu o evento mais tradicional da festa: a procissão de Nossa Senhora da Conceição. Esta caminhada percorreu, com a Santa, boa parte do centro, e praticamente toda a rua Getúlio Vargas. Todas as igrejas prestavam suas reverências com toques dos sinos (além de responderem umas às outras quando tocavam). O início da noite, ainda mais em um feriado municipal, também é quando os boêmios começam a ocupar as ruas e os bares de forma mais consistente. A imaginação leitora que não caminhou por aquele lugar pode imaginar a pluralidade de estímulos sensoriais que se experimentou em uma paisagem sonora, arquitetônica e ritual como essa.

Foi em meio a esse frenesim de *recados* transmitidos por esses múltiplos *emissores e receptores* (Wisnik, 1998) em processos rituais sincrônicos, que se intrometiam constantemente uns nos outros, que aconteceu a primeira performance ao vivo do *Sinógeno*, EP visual que se propõe a captar de forma multidimensional, toda a intervocalidade (Feld, 2020) em jogo nessa experiência intertemporal da tradição sineira sanjoanense, que longe de se destacar enquanto conjunto de práticas fixas e imiscíveis, estão e estiveram sempre encharcadas das vivências da cidade. Os criadores da obra foram convidados para se apresentarem em um festival que aconteceu para comemorar, em sintonia com o da cidade, o aniversário de quatro anos da Adro Galeria Artística, localizada na rua Getúlio Vargas. A apresentação foi marcada para às sete e meia da noite, de modo a coincidir com o final da procis-

são, que passava por ali. Os artistas performaram na fachada do casarão da galeria, para ficarem o mais próximo possível da rua, conforme afirmou um dos criadores em uma conversa com os autores sobre este acontecimento. Embaixo da fachada, as imagens do EP foram projetadas por Tais Laviane, projetando as imagens de Thiago Morandi manipuladas por Samuel Rabay em um telão, compondo toda a experiência proposta pela performance.

Há dois anos, quando o *Sinógeno* foi publicado, acalorando críticos e entusiastas, mesmo os mais otimistas com a obra não cogitaram a possibilidade de uma performance ao vivo nesse contexto. Em primeiro lugar, em 2021, vivíamos o auge da desastrosa pandemia de COVID-19 em um país com uma das piores gestões mundiais da crise. As ruas de São João del-Rei estavam vazias e silenciosas, despidas da intensa vida cultural que há séculos a caracteriza. Além disso, a divulgação inicial da obra nas redes sociais foi acompanhada de um conflito acirrado entre uma série de críticas fervorosas que insultavam e acusavam o EP de todo o tipo de sacrilégio e descaracterização, e também diversos grupos ovacionando a proposta da obra e argumentando em seu favor.



Figura 3. *Sinógeno* no aniversário da cidade. Fonte: Redes sociais da Produtora Peteca

Acreditamos, embasados pela interlocução com os artistas, com a obra e com a bibliografia, que o caminho percorrido pelo *Sinógeno*, da publicação até à performance no aniversário da cidade, tem a ver ao menos com duas questões: o posi-

10. Ainda existem muitos botequins acessíveis para as camadas populares, espalhados pelo centro.

cionamento antropofágico do projeto perante as críticas; e uma característica processual da cultura sineira, que também é identificada no modernismo mineiro, que é o constante movimento de rupturas e tensionamentos entre o tradicional e o moderno (Santiago, 2008). Observaremos então, a seguir, essas questões um pouco mais de perto.

2. A experiência intermediática do *Sinógeno*

A cidade de São João del-Rei é conhecida pela chamada “linguagem dos sinos”, reconhecida pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) como patrimônio cultural nacional, onde os toques emanados das torres das igrejas ocupam um lugar sociocultural muito maior do que o de meros instrumentos religiosos. A prática sineira é historicamente central no cotidiano sanjoanense, e ela se manifesta a partir de diferentes perspectivas, passando pelas funções de comunicar à população sobre acontecimentos, pela performance dos toques, até a construção de narrativas sobre a cidade e seus habitantes. Esta prática também exige movimentos e indivíduos específicos para transmitir o som das ocasiões, de forma que o toque é indissociável aos corpos e às pessoas.

Apesar de ser uma prática historicamente ligada a pessoas escravizadas, tendo em vista que tocar os sinos era visto como um trabalho físico associado a corpos inferiorizados, a produção de narrativas sobre a cultura das cidades sineiras reproduz, hegemonicamente, diversas romantizações do passado colonialista brasileiro, que remetem ao mito da democracia racial e outras ilusões de convivência harmoniosa entre colonizadores e pessoas escravizadas. A cultura sineira é reconhecida institucionalmente como afrocatólica, mas em muitas narrativas¹¹ nota-se um apagamento (direto ou indireto) da contribuição das pessoas escravizadas a tal tradição. No contexto dessas narrativas, no dia 15 de março de 2021,

três artistas publicaram uma obra audiovisual na plataforma *Youtube*, *O Sinógeno*, que mistura samples dos sinos das igrejas coloniais, remixados em conjunto com a performance de um instrumento elaborado com base na estrutura de uma marimba, de modo a emular o som dos sinos. Esta paisagem sonora, com movimentos melódicos e rítmicos que evidenciam a africanidade rítmica dos toques tradicionais, foi apresentada junto a uma montagem fílmica, fruto de uma edição psicodélica executada sobre um arquivo de vídeos produzido como registro dos rituais das igrejas. A performance multissensorial do EP *Sinógeno*, ao trazer imagens do centro histórico, os corpos e movimentos exigidos pelo toque dos sinos, as cores e a tecnologia, faz com que a experiência com a obra se apresente a partir de narrativas e sentidos múltiplos. É importante evidenciar que esse aspecto de contemporaneidade e experimentalismo também reflete em muito as trajetórias dos idealizadores do EP: Samuel Rabay, Maria Anália e Thiago Morandi.

Samuel Rabay é cantor e compositor. O artista conta o processo de gravação dos toques dos sinos em uma entrevista disponível na plataforma digital do *Youtube*. Ele conta que gravou cada toque separadamente para depois os mixar. Em um vídeo intitulado *Captando os samples de Sinógeno*, vemos essas mediações entre os sinos, cordas e aparelhos de som para captação. Do alto da igreja, aparecem dois homens tocando dois sinos cada. Na descrição, Rabay escreve: “Gravei o repique separando os sinos por canal, permitindo, desse modo, combiná-los de maneiras diferentes e mais tarde adicionando novos elementos à batida” (Rabay, 2021). É interessante perceber a habilidade dos sineiros que dominam de tal forma os toques, de forma que os sinos parecem uma continuidade. Esse saber e técnica são específicos desses trabalhadores que carregam os ritmos e se expressam a partir desse mediador.

Rabay executou um trabalho de gravação dos diferentes toques executado por cada um dos sinos da cidade, como o próprio artista informa no *making off* do *Sinógeno* (Rabay, 2021b). Antes de sua captação, as únicas gravações dos toques dos sinos estavam todas em um mesmo canal, ou seja, era possível ouvir somente o conjun-

11. Não referenciamos aqui essas narrativas, porque consideramos que devem cair no desuso epistemológico.

to final da obra, todos os sinos soando juntos. Nos registros de Rabay são, pela primeira vez, microfonados e captados os toques de cada um dos sinos, em múltiplos canais, de modo que se torna possível ressaltar ou misturar quaisquer um deles, o que facilita que se evidenciem todas as influências rítmicas presentes na linguagem dos sinos sanjoanense, além da criação de *beats* e *samples* a partir desses registros fonográficos. Como diz o artista, ele foi o primeiro a “samplear” os sinos de São João del-Rei.

Maria Anália, vinculada ao Departamento de Música da UFSJ, realizou uma pesquisa junto aos sineiros, observando e documentando os sons e as práticas, e, a partir disso, produziu um instrumento similar a uma marimba, composto por barras de metal e uma caixa acústica, que simulam os timbres dos sinos de São João del-Rei. Conforme a artista relata em entrevista concedida à TV Integração: “A própria história dos sinos é antropofágica, a linguagem dos sinos é claramente uma linguagem com forte influência do povo negro, então, ouvir o toque dos sinos e não lembrar do maracatu é muito difícil” (Rabay, 2021c). A linguagem dos sinos nasce do ato de fagocitar o objeto sacro, ressignificando-o enquanto instrumento musical e emissor dos repiques, maracatus, maculelês e outros ritmos diversos, além de suas outras funções, como a de ser um mediador entre os céus e a terra (Morandi Fotocinegrafia, 2018)¹² e a de informar os habitantes da cidade sobre as horas e acontecimentos importantes. O Sineiro, marimba inventada por Maria Anália, age também como uma antropofagia do toque dos sinos e da tradição sineira, permitindo ao instrumentista executar, com os timbres simulados de cada um dos tamanhos de sinos (Sininhos, Meiões e Grandes), conforme a preferência rítmica e melódica do performer. O Sineiro é um *sampler* orgânico.

Já Thiago Morandi, durante sua titulação como Mestre em Artes, Urbanidades e Sustentabilidade, e também em suas pesquisas pes-

soais sobre a história sanjoanense, produziu um vasto acervo sobre o centro histórico, a prática sineira, assim como outros aspectos culturais da cidade. Parte de seu arquivo foi utilizado para compor o vídeo, editado por Rabay, que se soma à trilha sonora do *Sinógeno*, com imagens aéreas do centro histórico, do interior das igrejas, das torres e sineiros. O material passou por edições experimentais, com sobreposição de imagens e transformação de cores, dando ao ar de tradicionalidade, que as bucólicas construções barrocas do centro da cidade respiram, um tom futurista, digital e pós-moderno. Como diz Samuel Rabay no *making off* da obra, a proposta do EP visual é a de “modernizar o passado, profanar o sagrado e manter a cultura viva através da antropofagia” (Rabay, 2021b).

As percussões de origem africana adicionadas aos *samples* dos toques dos sinos, e a performance do Sineiro, que complexificam a textura do ambiente rítmico e melódico, já presente nos toques dos sineiros, evidenciam ainda mais a influência dos povos negros escravizados. Os *samples* que se combinam de múltiplas formas, assim como as edições sobre registros de objetos sacros e ruas históricas, inserem o trabalho na linguagem da música eletrônica e em uma proposta de vídeo mais contemporânea e experimental. Além disso, o predomínio de tons vermelhos, como apontado pelos artistas envolvidos na obra, remete a acontecimentos contraditórios da história da construção dos artefatos materiais e simbólicos da tradição sineira, que alguns gostariam de deixar esquecidos.

Portanto o EP visual ressalta constantemente a influência africana sobre os toques dos sinos e as construções em que eles estão localizados. Também convida-nos à reconstrução e ressignificação de narrativas sobre a história dessas práticas e objetos, remetendo-nos para a violência física e cultural exercida em função da hegemonia cultural, política e econômica do império português (além das formas de apropriação e negociação que outros povos mantinham com os elementos que garantiam essa hegemonia) e ao sangue derramado para a extração da riqueza que construiu as monumentais igrejas das ordens religiosas. Podemos pensar ainda em uma terceira faceta

12. Também existe referência a este papel desempenhado pelos sinos no capítulo do Dossiê do IPHAN, intitulado: *O sineiro, o sino e o toque: Trindade mediadora entre o humano e o divino*.

da obra, o *Sinógeno* reafirma o papel dos sineiros como principal elemento do patrimônio imaterial da cultura sineira, agentes da preservação de sua prática, que atuam como guardiões e mestres dos toques tradicionais, mas também por meio da atualização desses toques, uma vez que, assim como as pessoas escravizadas imprimiram na tradição sineira suas influências rítmicas, como o maracatu e o baião, as atuais gerações de sineiros também imprimem suas influências. Como aponta Sarah Mosli¹³ em uma *live* em que se debatem as influências e impactos do *Sinógeno*: “eu ouvi o toque de uma igreja em Ouro Preto e era como um *funk* [...] a pessoa que está tocando o sino é a mesma que está ouvindo o *funk* na caixinha [...] (Anália, 2021).

Maria Anália (2021) também aponta, na mesma *live*, para uma característica interessante que contribui para a atualização e transformação dos toques: uma vez que a execução do toque dos sinos é parte indispensável da rotina de manutenção da igreja, a atividade costuma ser remunerada, porém pouco remunerada, o que torna inviável que pessoas já mais velhas consigam tirar o sustento de suas casas somente trabalhando como sineiros, portanto é predominante a presença de jovens nas torres, onde os mais velhos normalmente trabalham por afeição à tradição e atuam ensinando os toques que representam cada recado. Ainda assim, cada pessoa vai ter um sotaque na hora de executar o toque e, por isso, os sineiros conseguem identificar entre si quem está executando. Estes sotaques e as relações entre a tradição que é passada aos mais novos e a sua apropriação vão atualizando, modificando e redefinindo alguns aspectos da linguagem dos sinos, mas ao mesmo tempo também (e talvez justamente porque modificuem) mantêm viva e preservam ao longo dos séculos a tradição sineira sanjoanense.

3. Uma obra (pós)modernista?

Quando pensamos na relação entre a produção e a repercussão do EP *Sinógeno* e as discussões a respeito do cosmopolitismo mineiro, e interiorano no geral, pode-se notar uma manifestação desses constantes conflitos entre o tradicional e o moderno, constitutivos desses modos de sociabilidade. Esses deslocamentos revelam ligações e afetividades que se expressam nas paisagens sonoras inventadas a partir dessas memórias. Não obstante, os toques expressam tanto a rítmica dos maracatus quanto dos *funk*'s. Nessa sincronia polifônica intertemporal, o ouvinte é remetido ao sentimento de encontro e retorno, citado por Wisnik em uma das *Conversas Musicais* do projeto Minas Mundo (Minas Mundo, 2021), que, segundo o artista, seriam componentes do modo mineiro de ver o mundo. O músico e escritor evidencia questões com as quais se depara quando chega à cidade de Itabira, em Minas Gerais. A cidade natal de Drummond o levaria, além daquele local físico, também a uma cidade imaginada a partir da narrativa de Drummond. Sua experiência presente em Itabira seria então composta pelos choques e interseções entre essas duas cidades.

O sino é um marcador da sociabilidade dos moradores de São João del-Rei. Assim como é abordado pelo autor ao falar do Sino de Drummond que não apenas comunica, mas que envia recados. O sentido de recado neste trabalho dialoga com a questão da hermenêutica, envolvendo assim, necessariamente, uma relação entre emissores e receptores. É interessante perceber que, ao ouvir o EP *Sinógeno*, o ritmo dos toques nos remeteu, ora ao maracatu, ora ao samba ou *funk*, justamente por trabalhar essa intervocabilidade de referências. Depois de assistir a uma entrevista de Maria Anália (2021), ela confirma essa percepção dos sinos ao dizer que a cultura da cidade é negra também, trazendo as experiências e a ancestralidade rítmica. Em certa medida, as histórias tendem a ser recriadas pelos afetos e memórias dos cidadãos da cidade e do mundo, essas mediações operadas pela obra, novamente, remetem às noções sobre o conceito de recado de Wisnik (1998).

13. Mestre em Filosofia da Arte pela Universidade Federal de São João del-Rei.

A ideia de recado direciona a mensagem para todos, é uma mensagem emitida, que se faz transmitida a partir da existência de receptores. A ressonância dos sinos está entrelaçada com a experiência subjetiva; o ouvinte que recebe esse recado, o interpreta de acordo com suas experiências. Os sinos, como recado não direcionados, viajam e ganham sentidos em cada percepção. Isso se reflete no fluxo dos criadores do *Sinógeno*, pois Rabay e Maria Anália não são naturais de São João del-Rei, mas de alguma forma encontram na cidade sentidos multissensoriais. As viagens que fazem e os regressos apontam para esta ideia de cosmopolitização da música. Quando misturam os toques entre o considerado tradicional e o contemporâneo arriscam e investem no que os toca.

Entretanto, a recepção do *Sinógeno* gerou um desconforto entre alguns moradores da cidade de São João del-Rei. Durante a entrevista supracitada (Anália, 2021), surge uma discussão sobre essa repercussão. Dentre as falas, destacamos a questão da descaracterização dos sinos apontada por alguns moradores. Podemos enquadrar esses discursos na noção de nostalgia que Wisnik (2018) relata ao falar dos sinos em Itabira. A imaginação de cada ouvinte aponta para sentimentos de certa pureza e manutenção de um vínculo, no caso dos sinos, que mostra uma vontade de não perder, de se manter algo que se idealiza.

A resposta dos artistas envolvidos às reverberações produzidas por sua obra na população foi tão antropofágica quanto o projeto. No evento, Samuel Rabay, Maria Anália e Thiago Morandi convidaram Sarah Mosli, mestra em filosofia da arte, para debater a agência do *Sinógeno* junto à população. O debate concluiu que este trabalho quer modernizar o passado e, ao mesmo tempo, preservar e exaltar a tradição; profanar o sagrado e sacralizar as influências sempre presentes, ainda que, por vezes, minimizadas ou ignoradas na construção de narrativas sobre a história da cidade. Nesse sentido, as tensões que o *Sinógeno* propõe aos habitantes e demais agentes culturais de São João del-Rei possuem algo de comum com as demais que acompanham a história política, cultural e econômica das cidades auríferas de Minas Gerais, e com as que representam ponto

de partida para os modernistas mineiros¹⁴. Afinal, não nos convida o EP, através da experimentação estética, a repensar a tradição a fim de valorizá-la de forma crítica (Dias, 2002)?

Os recados que os sinos emitem são interpretados, absorvidos, fagocitados e ressignificados. Para alguns um elemento sacro, parte da igreja, nomeado, batizado; para outros, instrumento musical; um barulho que atordoar os que querem o silêncio; um relógio, ou chamado para a missa. Um indivíduo que caminha pelas ruas de São João del-Rei pode interpretar os sons dos sinos que ressoam da forma como lhe convier, fato é que seu ressoar necessariamente atravessa qualquer experiência (não só auditiva) que se tenha na cidade, estejam as pessoas fazendo o que for, ao menos de quinze em quinze minutos, algum sino irá tocar, e mesmo que eles não ouçam, as atividades nas quais estarão inseridos vão ser diretamente influenciadas por isso. Este próprio caráter polifônico e cotidiano dos sinos, por si só, se afasta da ideia de sacralização e monopolização da cultura sineira pela igreja católica. É o que aponta Samuel Rabay durante a entrevista mencionada (Anália, 2021), afirmando que as pessoas estão reivindicando como violada, uma tradição que é misturada por si só, que nasce da antropofagia, do diluir um no outro o que vem de fora e o que vai crescendo aqui. Já Sarah Mosli questiona: “se o sino não pede para tocar, ou o filme não pede para gravar, por que a captação de som deveria necessitar de autorização?” (Anália, 2021).

Conforme aponta o dossiê do IPHAN (2009), a solicitação oficial de São João del-Rei, primeira cidade, a reivindicar a tradição sineira como patrimônio material e imaterial da humanidade, das nove cidades mineiras reconhecidas com tal título por causa da linguagem dos sinos, as práticas sineiras transcendem a função de informar a população. Se o relógio é uma tecnologia muito mais prática, barata, e totalmente difundida

14. Intelectuais como Carlos Drummond Andrade e Pedro Nava, que mantinham diálogo direto com Mário de Andrade, que constitui o “mais importante *corpus* epistolar do modernismo” (Bittencourt, 2019, p. 236), e também a outros, como Cyro dos Anjos, Afonso Arinos, Lúcio Cardoso, Murilo Mendes e Otto Lara Resende.

atualmente, por que então os sinos continuam a tocar? E por que existem em São João del-Rei, às vezes, mais de dez tipos de toques com diferentes variações rítmicas e timbrísticas que significam a mesma coisa? Porque (além de muitos outros porquês) eles cumprem um papel na constituição da identidade compartilhada daquelas pessoas e lhes permitem reconhecerem-se entre si e distinguirem-se das outras.

A chamada linguagem dos sinos é designada de tal modo porque, além de instrumento para informar a população de acontecimentos como a contagem das horas, por exemplo, os sinos e sineiros também se “comunicam” entre si. Conforme a identidade do toque¹⁵, ou do tipo escolhido para transmitir determinada mensagem é possível conseguir identificar quem está tocando o sino, de qual igreja ele está vindo e, também, qual sino e de qual torre está tocando, estejam eles em qualquer ponto da cidade. Além disso, as diferentes igrejas executam toques juntos, enquanto uma pergunta, executando determinado toque, a outra responde completando a sequência ou com outra frase. Se for dia de São Francisco, por exemplo, a igreja de Nossa Senhora do Carmo, a das Mercês, e a do Pilar vão prestar suas homenagens por meio de toques característicos, e os sinos de São Francisco irão soar durante toda a procissão. Existe também um evento municipal característico que é a Batalha de Sinos, onde as igrejas competem, tocando os sinos maiores, girando em 360° pelo máximo de tempo que conseguirem, e vence a última que parar de tocar.

A linguagem dos sinos não é racional e objetiva, o que ela comunica está menos relacionado à ideia de frase do que a de recado, conforme aponta Wisnik (1998, p. 160) refletindo sobre a obra de Bakhtin. Nesse ponto do texto, o autor afirma que uma significação proferida por algum emissor, somente é capaz de produzir algum efeito/sentido

caso um receptor lhe empreste um significado outro, que é contextual e tão importante quanto o sentido emitido para a concretização da comunicação. Wisnik aponta que as formas verbais e não verbais da comunicação estão em uma fluida imbricação, e que “toda fala contém em seus acentos intransferíveis, recados das inclinações, disposições, e enlaces que encarnam os sujeitos no momento imediato, no horizonte social, na história concreta, e no limiar do Outro inconsciente, ou transcendente.” (Wisnik, 1998, p. 162)

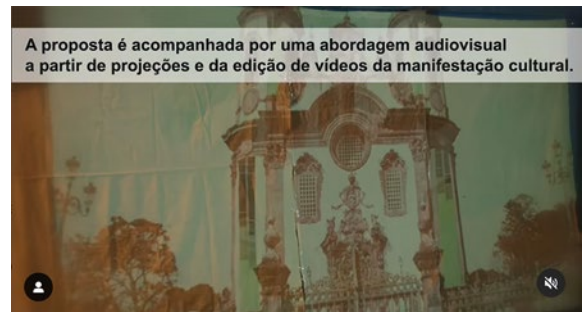


Figura 4. Edição do *Sinógeno* projetando a fachada da igreja de S. Francisco. Fonte: Produtora Peteca

Se a tradição sineira tem atravessado a história de São João del-Rei, isso se dá muito mais pelos *recados* e *sentidos* que ela incorpora, do que pela sua função de informar as horas, ou ao significado que determinado toque tenha em si mesmo. A mesma informação pode ser transmitida por diversos toques diferentes, e também alguns toques são incorporados ou caem em desuso ao longo das gerações, além de passarem a representar diferentes coisas de acordo com o momento sócio-histórico da cidade, mas a prática sineira continua sendo importante para a população sanjoanense porque tem agência enquanto artifício para composição das identidades desse povo enquanto povo. Por mais múltiplos que possam ser os significados que as particularidades que compõem o todo emprestam aos recados emitidos, a prática sineira continua sendo uma rede de atividades que congrega, e mesmo com os conflitos (talvez até a partir deles, uma vez que o contraste e a

15. O trabalho de campo realizado pelo dossiê IPHAN mostra que os sineiros distinguem, mesmo que toquem a mesma coisa, cada uma das identidades impressas por cada um dos sineiros na sua forma de tocar o sino, cita um antigo mestre da igreja de São Francisco, em São João del-Rei, que era capaz de tocar 4 sinos ao mesmo tempo, usando as mãos e os pés.

tensão entre o tradicional e o novo é constituinte da identidade do povo das cidades sineiras de Minas) integra os mais diversos grupos étnicos, religiosos e culturais que habitam ou transitam por São João del-Rei ao longo de seus mais de trezentos anos de história.

4. Conclusão

Tendo passado por alguns pontos da história da tradição sineira sanjoanense, do modernismo mineiro e pela forma como o *Sinógeno* se insere nessas questões, voltamos a nossa problemática inicial: como uma obra que foi inicialmente tão atacada nas redes sociais pelos mais devotos às irmandades religiosas foi, mais tarde, transmitida ao vivo em um dos dias mais importantes para a via católica da tradição dos sinos? As imagens das igrejas tão sacralizadas, todas absolutamente pichadas; os padres benzendo os sinos com suas batinas brancas manchadas em vermelho; os *beats* digitalizando e manipulando ao extremo o toque dos sinos, estavam todos expostos, ao vivo, mais do que na cara da população mais tradicional da cidade, acontecendo em sincronia com o toque dos sinos e os rituais das Irmandades. Por que não houve nenhuma manifestação negativa? Ao contrário, poderíamos afirmar que a performance foi um absoluto sucesso. Segundo os *performers*, em uma conversa ocorrida com os autores, houve um público de aproximadamente 100 pessoas, além do estabelecimento de um diálogo do *Sinógeno* com as dobras dos sinos que aconteciam. Nesse relato, Rabay afirma que a performance terminou enquanto passava a procissão. Durante a apresentação, houve diversos momentos de comunicação mútua com o toque dos sinos gerando uma camada sonora com a própria cidade¹⁶.

Por um lado, é claro que o sucesso da apresentação se deve à eficiência da proposta de performance dos criadores. Quando falamos na eficiência de uma apresentação, pensamos nas obras de arte no sentido dos recados de Wisnik (1998), que vão

também de encontro à concepção de Gell (2001) sobre as obras de arte. Ao falar sobre a exposição de uma rede de pesca Zande em uma galeria de arte, o autor percebe algumas afinidades entre a configuração de obras artísticas e o feito de armadilhas de caça. Essa analogia é mobilizada para contrapor-se a noções rígidas e essencialistas, que atribuem o sentido artístico como algo que está contido nas obras em si ou na intencionalidade de seus criadores. Para Gell, a atribuição de sentido (de qualquer natureza) para alguma obra envolve uma relação indissociável entre a intencionalidade do criador manifestado nela, e a relação de significados que o público vai estabelecer em algum contexto específico. Ou seja, as obras de arte produzem algum efeito ao seu redor desde que capturem a atenção e os sentidos, e com isso se tornam mediadoras de relações entre as pessoas e o mundo. É inegável que o *Sinógeno* fez isso no aniversário da cidade.



Figura 5. O *Sinógeno* na boca do povo. Fonte: Redes sociais da Produtora Peteca

Uma outra faceta do sucesso da performance ao vivo do *Sinógeno* deve-se à postura antropofágica que os criadores tiveram perante as críticas e, sobre isso, acreditamos ter prestado as devidas considerações na seção anterior. O que esses artistas fazem com a cultura sineira é semelhante ao que faz a banda *Nação Zumbi*, quando mistura o maracatu com o *rock*, e do mesmo modo como tal experimento angariou entusiastas e críticos, produzindo uma série de tensões, assim também ocorreu ao EP a que este trabalho se refere. Esses

16. Fala de Samuel Rabay em conversa informal com os autores, falando sobre a performance ao vivo.

conflitos travados em torno dessas representações artísticas não são de modo algum algo negativo. Além de gerar um debate sobre a construção de narrativas sobre a tradição, objetivo de tais trabalhos, as críticas ferrenhas atraem também olhares e ouvidos curiosos, o que contribui para a disseminação da obra. O *Sinógeno* se apropria das críticas de forma antropofágica e, semelhante ao que Botelho (2020) observa sobre a obra de Mário de Andrade, ele convida o ouvinte a participar e a construir com ele o seu objeto, para, a partir disso, continuar a efetuar sobre ele metamorfoses e ressignificações. Essa postura se enquadra no que se chamou de “*self* modernista” (Botelho, 2020, p. 191), que, segundo o autor, se constitui a partir de um ímpeto contestador, “tanto na estética quanto no comportamento da juventude, seus portadores sociais por excelência”. (Botelho, 2020, p. 715).

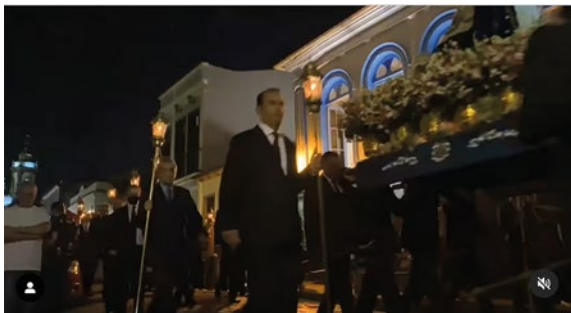


Figura 6. Procissão passando em frente à galeria no fim da performance. Fonte: Redes sociais da Produtora Peteca

As tensões entre sagrado e profano, universal e local, tradicional e novo, dentre outras, estão na base da formação cultural de Minas Gerais, o que nela imprime um caráter cosmopolita, que, segundo Botelho (2020, p. 273), se define por um “tipo de relação descentrada de convivência com o universal a partir da diferença local, que implica movimento e abertura em várias direções”. Não à toa, a viagem que o primeiro grupo de modernistas de São Paulo fez para o interior de Minas Gerais no início da década de 1920, chamada por Oswald de Andrade (1974) de “viagem de descoberta do

Brasil”, tem papel crucial no desenvolvimento das definições de brasilidade e de antropofagia. Blaise Cendrars, intelectual modernista francês que visitou Minas Gerais, em correspondência com Mário e Oswald de Andrade (1978), afirmou que, em Minas Gerais, estava a “matéria-prima” para a produção intelectual com base na reconstrução do passado tradicional brasileiro almejado pelo grupo.

Existe ainda um terceiro ponto ao qual atribuímos a receptividade positiva da performance da obra: alguns podem não associar em uma experiência audiovisual experimentada no silêncio de suas casas, na internet, mas o que o *Sinógeno* expressa é a polifonia que se ouve nas próprias ruas da cidade. O *Sinógeno* realiza o que na cultura sineira de fato se faz, quando se apresenta a um corpo guiado pelos ouvidos no frenesi de São João del-Rei. O público que participou do *show* percorreu, inevitavelmente, ao menos a rua Getúlio Vargas e, com isso, passou pelas conversas dos sinos de todas as igrejas; as falas dos transeuntes; a música e a fala dos frequentadores dos bares; já se distraiu com algum desses recados e tropeçou na calçada de paralelepípedos irregulares. O público também passou inevitavelmente pelos casarões abandonados, fechados, caindo aos pedaços ou com estabelecimentos altamente gourmetizados.

A paisagem sonora e visual da cidade é expressa no *Sinógeno* de tal modo que os corpos que a experienciaram reconhecem ali a cultura sineira como realmente é, em seu cotidiano. A obra só poderia ser incômoda para alguém que não suportasse a polifonia de sons/vozes daquela cidade. Não obstante houve uma sintonia, não só rítmica, mas multidimensional, entre a *performance*; os toques das torres católicas e a procissão que cortou a rua. Ao caminharem pelas ruas, os ouvintes (mesmo os que nada sabiam sobre a obra ou a cultura sineira) criavam em seus sentidos os dispositivos conectores (Sanson, 2019) capazes de agir enquanto receptores para a multiplicidade de recados (Wisnik, 1998) emitidos pelo *Sinógeno*. Mais do que não se incomodar, o público dessa cidade, tão importante no modernismo mineiro, não resistiu a tal performance que tanto instigou seu ímpeto contestador (Botelho, 2020) e depois operou sua

ruptura, evidenciando, no coração do centro, e no aniversário da cidade, sua congruência e local de permanência na tradição sineira.

Referências bibliográficas

- [1] Amaral, T. (2004). Tarsila por Tarsila. *Celebris*.
- [2] Anália, M. (2021) *As polêmicas em torno do Sinógeno*. [Entrevista concedida a] Samuel R. e Sarah M. Instagram.
- [3] Anália, M. (2021). [@analia_mar.ia] (n. d.) *Home*. [Live do Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/tv/CMvej7qCm2/>
- [4] Andrade, M. (1997). *Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*. ALLCA XX.
- [5] Andrade, O. (1974). *Obras completas. Poesias reunidas*. Civilização Brasileira.
- [6] Andrade, O. (1978). *Obras completas. Do pau Brasil à antropofagia e às utopias: manifestos, teses de concursos e ensaios*. Civilização Brasileira.
- [7] Baczo, B. (1985). *Imaginação social. Enciclopédia Einaudi*. Imprensa Nacional-Casa da Moeda.
- [8] Bittencourt, A. (2019). Personalidade e destino: Pedro Nava, Mário de Andrade e a socialização do modernismo. *Sociologia & Antropologia*, 9, 235-256. <http://dx.doi.org/10.1590/2238-38752019v9i11>
- [9] Boschi, C. (1986). *Os leigos e o poder: Irmandades leigas e política colonizadora em Minas Gerais*. Ática.
- [10] Botelho, A. (2020). *Minas mundo: Hermenêutica de uma subjetividade individual*. *Sociologia e Antropologia* 10(2), 707-727.
- [11] Botelho, A. (2020). O modernismo como movimento cultural: Uma sociologia política da cultura. *Lua Nova: Revista de Cultura e Política*, 111, 175-209.
- [12] Calil, C. A. (2021, janeiro 23). Quem foi Blaise Cendrars, franco-suíço que se encantou por Aleijadinho e influenciou Oswald e Tarsila? *Folha de São Paulo*. <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2021/01/quem-foi-blaise-cendrars-franco-suico-que-se-encantou-por-aleijadinho-e-influenciou-oswald-e-tarsila.shtml>
- [13] Costa, A. E. (2013, novembro 07). Foto antiga mostra São João del-Rei em 1922, comemorando os 100 anos do Grito do Ipiranga. *Tencões e terentenas de São João del-Rei*. <https://diretodesaojoaodelrei.blogspot.com/2013/11/foto-antiga-mostra-sao-joao-del-rei-em.html>
- [14] Dias, F. C. (2002). Gênese e expressão grupal do Modernismo em Minas. In Ávila, Affonso (Org.). *O Modernismo* [pp. 165-177]. Perspectiva.
- [15] Elizeu Gomes Music. (2013, Maio 4). Nas páginas da história – túnel de escravos – Parte 3 [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=IcOHhK_V-OQ
- [16] Eugênio, A. (2014). Governo dos escravos na mina de Morro Velho 1835-1888. *Varia Historia*, 30, 151-182.

- [171] Feld, S. (2018). Uma Acustemologia da floresta tropical. *Ilha Revista de Antropologia*, 20(1), 229-254.
- [181] Feld, S., Dullely, I., Patsiaoura, E., Vale, M., Morawska, C., Cesar, & R., Reily, S. (2020). Ressoar a Antropologia: Uma *jam* session com Steven Feld. *Mana*, 26.
- [191] Flores, R. (2005). Três olhares, uma cidade: Em busca de um passado nacional. *Anais do I Encontro de história da arte*. IFCH & UNICAMP.
- [201] Galeano, E. (1999). As veias abertas da América Latina. L&PM.
- [211] Gell, A. (2001). A rede de Vogel: Armadilhas como obras de arte e obras de arte como armadilhas. *Arte e Ensaios*, 8(8), 174-191.
- [221] IPHAN/MinC. (2009). Dossiê de Registro O Toque dos Sinos em Minas Gerais tendo como referência São João del-Rei e as cidades de Ouro Preto, Mariana, Catas Altas, Congonhas do Campo, Diamantina, Sabará, Serro e Tiradentes. Iphan/MinC.
- [231] Minas Mundo. (2021, janeiro 7). *José Miguel Wisnik e Pedro Meira Monteiro: Conversa musical MinasMundo*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=oFscYwvDV78>
- [241] Morandi Fotocinegrafia. (2018, julho 18). *Documentário voz dos sinos*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=JWkARHxYY_k
- [251] Produtora Peteca [@produtorapeteca] (2022, dezembro 20). *Sinógeno remixa a tradição dos sinos de São João del-Rei!* [Video]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CmZ5ZhXD99Q/>
- [261] Rabay. (2021, março 23). *Captando os samples do Sinógeno*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_MCITIEqCuw
- [271] Rabay. (2021b, março, 16). *Sinógeno – Making off*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=a9a-SEh77RtU>
- [281] Rabay. (2021c, abril 2). *Sinógeno na TV Integração*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=51AG-nfxpd8I>
- [291] Ruas, E. (1958). *Ouro Preto. Sua história, seus templos e monumentos*. Graf. Santa Maria.
- [301] Sanson, J. P. (2019). Rua-cenário, personagens e cena: As representações da população em situação de rua e as práticas de apropriação do espaço urbano. Monografia apresentada ao Departamento de Sociologia e Metodologia das Ciências Sociais. Universidade Federal Fluminense.
- [311] Santiago, S. (2008). O começo do fim. *Gragoatá*, 13(24).
- [321] Santos, S. A. (2021). Minas: Uma análise da formação identitária e cultural do Estado do ouro. *Virtuajus*, 6(10), 145-155.
- [331] Schafer, R. M. (2001). *A afinação do mundo*. Editora UNESP.
- [341] Silvana Luz. (2018, novembro 20). Mina de Santa Rita Ouro Preto MG [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=OCn9CJ4h3Kc>
- [351] Vieira, Y. H. (2010). *Influência africana na linguagem dos sinos em São João del-Rei*. Monografia apresentada ao Departamento de Música da UFSJ.
- [361] Wisnik, J. M. (1998). Recado da viagem. *Scripta*, 2(3), 160-170.
- [371] Wisnik, J. M. (2018). *A maquinação do mundo: Drummond e a mineração*. Companhia das Letras.
- [381] Wisnik, J. M. & Monteiro, P. M. (2019). *Conversa Musical Minas Mundo*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=oFscYwvDV78>

Bio

João Pedro Sanson é doutorando no Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da Universidade Federal de São Carlos. Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Bacharel em Sociologia pela Universidade Federal Fluminense. Pesquisador nas áreas de etnografia da performance; antropologia e sociologia urbana, desenvolvendo trabalhos teóricos, práticos e poéticos junto a população em situação de rua, catadores de materiais recicláveis, artistas de rua e vendedores ambulantes.

Thais Vilar é mestranda no Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGSA-UFRJ). Licenciada em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Atua como assistente de produção em projetos sociais para mulheres e jovens na região do Estácio. Pesquisa as lideranças femininas na cultura popular e suas articulações durante a pandemia, especificamente no Bumba meu Boi do Maranhão, através das *lives* e projetos que foram realizados durante esse período.

Como citar e licença

Sanson, J. P. & Vilar, T. (2023). Dois anos depois do Sinógeno: uma experiência antropofágica, de sacrilégio a atração do aniversário da cidade. *ROTURA – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 3(1), 102–117. <https://doi.org/10.34623/bzpq-k482>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

O rizoma

Conceito, definições e aplicações como metodologia de análise em Comunicação e Cultura

The rhizome: concept, definitions, and applications as an analysis methodology in communication and culture

Resumo

Este artigo tem como objetivo explicitar o conceito de rizoma proposto por Deleuze e Guattari. A partir da obra *Mil platôs* (1995), abordamos o conceito mencionado, suas propriedades e princípios. Para tanto, destacamos primeiramente a importância da elaboração de conceitos na filosofia, conforme esses autores, e em seguida, discutimos o conceito de rizoma e os seus desdobramentos. Termo extraído da botânica, o rizoma é um tipo de raiz sem um caule central, que se espalha e se ramifica, podendo gerar segmentos equivalentes, igualmente capazes de se conectarem a qualquer outro. Transposto para o contexto dos media contemporâneos, e dada a sua natureza múltipla e acêntrica, capaz de conectar as mais diversas esferas, como tecnologia, cultura e sociedade, este conceito pode ser aplicado como metodologia para análise de diversos processos e produtos culturais e comunicacionais, os quais apresentamos como exemplo: os mapas das mediações de Jesús Martín-Barbero, abordados por Lopes (2018); o rizoma como estratégia de leitura hipertextual, segundo Santis (2020); e o rizoma como metodologia de mapeamento mediático e social de acontecimentos, de acordo com Frigo (2019). O rizoma se revela particularmente importante na contemporaneidade digital por descrever conceitualmente formas de leitura não lineares, tradicionais de meios hipertextuais como a *world wide web*, assim como se mostra relevante para as pesquisas no campo da comunicação e cultura por apontar caminhos múltiplos para a produção de significados, em especial na complexidade das sociedades e dos media digitais atuais.

This article aims to explain the concept of rhizome proposed by Deleuze and Guattari. We approach the mentioned concept, its properties and principles from the book *Mil platôs* (1995). To do so, we first highlight the importance of the elaboration of concepts in philosophy, according to these authors, and then we discuss the concept of rhizome and its developments. A term extracted from Botany, the rhizome is a type of root without a central stem, which spreads and branches out, being able to generate equivalent segments, equally capable of connecting to any other. Transposed to the context of contemporary media, and given its multiple and acentric nature, capable of connecting the most diverse spheres, such as technology, culture and society, this concept can be applied as a methodology for analyzing various cultural and communication processes and products, which we present as an example: the maps of mediations by Jesús Martín-Barbero, addressed by Lopes (2018); the rhizome as a hypertextual reading strategy, according to Santis (2020); and the rhizome as a methodology for media and social mapping of events, according to Frigo (2019). The rhizome proves to be particularly important in the digital contemporaneity for conceptually describing non-linear forms of reading, traditional in hypertext media such as the world wide web, as well as being relevant for research in the field of Communication and Culture for pointing out multiple paths to produce meanings, especially in the complexity of today's societies and digital media.

Palavras-chave

Comunicação • Filosofia • Rizoma • Deleuze • Guattari

Communication • Philosophy • Rhizome • Deleuze • Guattari

João Paulo de Carvalho dos Reis e Cunha
joaopcrc@gmail.com
Universidade de Sorocaba (Uniso)
ORCID iD 0000-0003-4467-7438

Artigo recebido em 2023-01-09
Artigo aceite em 2023-02-28
Artigo publicado em 2023-02-28

1. Introdução

O avanço da tecnologia digital e a expansão da internet, à qual temos acesso constante através de inúmeros dispositivos (*smartphones*, tablets, computadores, *smart TVs*), colocaram à disposição uma multiplicidade de fontes de informações que requerem novas estratégias e metodologias de leitura, pois o consumo dessas informações dá-se de forma diversa da que ocorria em outros meios de comunicação tradicionais (textuais ou imagéticos). Diferentemente do livro ou do cinema, baseados numa lógica linear e sequencial, a leitura na internet se apoia num modelo hipertextual, em que as informações se conectam a outras através de hiperligações, permitindo ao utilizador “saltar” entre sítios *web* e conteúdos de forma múltipla e acêntrica, criando um fluxo próprio e, possivelmente, rompendo com os modelos estruturais de leitura. De maneira semelhante, o consumo de imagens estáticas e em movimento mostra-se também fragmentado entre os diversos dispositivos tecnológicos de que dispomos, criando incalculáveis linhas de conexão e produção de significados entre elas.

Essa é uma das características da cultura contemporânea: acêntrica, hipermediática. Segundo Jenkins (2009), “graças à proliferação de canais e à portabilidade das novas tecnologias de informática e telecomunicações, estamos entrando numa era em que haverá mídias em todos os lugares” (p. 51). Nesse contexto, os media tradicionais coexistem e convergem com os novos meios digitais de formas cada vez mais complexas, num processo de convergência não só de ordem tecnológica, mas também cultural, em termos de produção e consumo mediáticos. Jenkins (2009) complementa: “a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (p. 32).

A partir dessa afirmação, depreendemos que tal multiplicidade de informações se articula numa estrutura rizomática, segundo conceito de Deleuze e Guattari. Vale destacar, conforme esses autores, que “o rizoma nele mesmo tem formas muito diversas, desde sua extensão superficial ramificada em todos os sentidos até suas concreções em bulbos

e tubérculos” (Deleuze & Guattari, 1995, p. 14). O rizoma, termo extraído da botânica, é um tipo de raiz sem um caule central, que se espalha e se ramifica, podendo gerar segmentos equivalentes, igualmente capazes de se conectarem a qualquer outro e gerar frutos. Transposto para o contexto dos media contemporâneos, tal conceito mostra que “cadeias semióticas de toda natureza são aí conectadas a modos de codificação muito diversos, cadeias biológicas, políticas, econômicas, etc., colocando em jogo não somente regimes de signos diferentes, mas também estatutos de estados de coisas” (Deleuze & Guattari, 1995, p. 14).

Os autores descrevem o rizoma em oposição a outros dois modelos de organização centralizados, estruturados e gerativos: o primeiro seria o de árvore-raiz, no qual um tronco central uno dá origem a uma multiplicidade através de um processo dicotômico, em que um se torna dois, que se tornam quatro, e assim sucessivamente, mas todos originados e ligados à mesma fonte geradora central. Este modelo representaria a forma de pensamento mais clássico e estruturante, baseado numa lógica binária e significante de sujeitos e objetos. O segundo modelo seria o de raiz fasciculada ou radícula, capaz de gerar e fazer proliferar séries significativas múltiplas, as quais eventualmente podem se sobrepor e interpenetrar. Porém, este ainda representaria uma forma de pensamento que não abdica de um pivô central, pois apresenta uma unidade de totalização, restringindo a expansão das séries a ciclos: “Toda vez que uma multiplicidade se encontra presa numa estrutura, seu crescimento é compensado por uma redução das leis de combinação” (Deleuze & Guattari, 1995, p. 13). Nesse sentido, o rizoma seria uma ruptura com modelos lineares e totalizantes, uma vez que não apresenta um eixo central, podendo assim conectar os seus pontos a outros pontos quaisquer.

Enfim, os autores sintetizam o potencial do rizoma em se multiplicar e criar conexões:

Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, *intermezzo*. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo “ser”, mas o rizoma tem como tecido a conjunção “e... e... e...”

Há nesta conjunção força suficiente para sacudir e desenraizar o verbo ser (Deleuze & Guattari, 1995, p. 36).

Diante do cenário atual, o conceito de rizoma adquire expressiva relevância, dada a natureza múltipla e fragmentária da comunicação contemporânea. Tal conceito pode fornecer subsídios para buscar linhas de conexões, caminhos e estratégias de leitura não lineares entre os media, dispositivos e linguagens, assim como a maneira como eles engendram conexões com outras esferas culturais e sociais. Com isso, delinea-se o objetivo geral de contribuir com reflexões sobre estratégias de análise de processos e produtos culturais e comunicacionais, bem como o objetivo específico de explicitar definições, fundamentos e propriedades do rizoma na perspectiva dos autores mencionados.

Contudo, antes de discutirmos especificamente o conceito de rizoma, vamos explicitar, a seguir, a importância da elaboração de conceitos dentro da filosofia deleuzeana, a qual, como veremos, já apresenta no seu fundamento uma lógica rizomática.

2. A filosofia e a construção de conceitos

Para Deleuze, a filosofia é a disciplina da criação e de exercício de pensamento. Porém, não considera o pensamento como um domínio exclusivo da filosofia, pois ele está contido nas práticas de outras esferas, como as artes e as ciências. Dessa forma, artistas, cientistas e outros dedicados às formas de saber, tanto quanto os filósofos, são também pensadores.

Sendo o pensamento a matéria básica para diversos domínios, é frequente que a filosofia de Deleuze se aproxime e entre em consonância com ideias advindas de outros saberes. Contudo, Machado (2010) afirma a respeito da prática do pensador francês:

quando sua filosofia se põe em relação intrínseca com saberes de outros domínios – com outros modos de expressão –, o objetivo não é fundá-los, justificá-los

ou legitimá-los, mas estabelecer conexões ou ressonâncias de um domínio a outro a partir da questão central que orienta suas investigações: “o que significa pensar?”, “o que é ter uma ideia?” na filosofia, nas ciências, nas artes, na literatura (Machado, 2010, pp. 12-13).

A filosofia, portanto, teria um papel criador de pensamento, tanto quanto as artes e as ciências, de forma que não haveria um privilégio da primeira sobre as outras. Por conseguinte, o que as diferencia, segundo Deleuze, seria o objeto de que se ocupam e o produto oriundo desse pensamento: no caso da filosofia, a criação ou produção de “conceitos”.

Conforme explica Machado (2010), os conceitos, para a filosofia deleuzeana,

são exatamente como sons, cores ou imagens, e isso faz com que a filosofia esteja em estado de aliança com os outros domínios. Um agregado sensível, uma função pode estimular a criação de conceitos na filosofia e, inversamente, um conceito pode estimular a criação nas outras disciplinas. Criar, em todos esses domínios, é sempre ter uma ideia. Pensar é ter uma nova ideia. Por outro lado, há especificidade dos saberes, no sentido em que cada um responde a suas próprias questões ou procura resolver por conta própria e com seus próprios meios problemas semelhantes aos colocados pelos outros saberes. Por isso, uma ideia filosófica é diferente de uma ideia científica ou artística (Machado, 2010, pp. 14-15).

Dessa forma, o pensamento filosófico não é meramente revelador de algo dado, preexistente de forma implícita ou velada, obtido por contemplação ou reflexão: é criador porque dá origem a conceitos novos, anteriormente inexistentes: “é preciso inventar, criar os conceitos, e nisso há tanta criação e invenção quanto na arte ou na ciência” (Deleuze, 1992, p. 45).

Deleuze (1992) ainda reforça: “os conceitos não são generalidades à moda da época. Ao contrário, são singularidades que reagem sobre os

fluxos de pensamento ordinários: pode-se muito bem pensar sem conceitos, mas desde que haja conceito há verdadeira filosofia” (p. 46).

Como vimos, a filosofia de Deleuze não só cria conceitos dentro desta disciplina, mas também se apropria de outros provenientes de campos diversos do saber, com os quais dialogam. Portanto, um conceito não existe de maneira isolada, mas inter-relacionado, de forma que Machado (2010) afirma, dentro da perspectiva do pensamento deleuzeano, que

um conceito é um todo fragmentado, uma totalidade fragmentária. Isto significa que, em vez de ser algo simples, o conceito é uma multiplicidade, uma articulação de elementos, de componentes, eles mesmos conceituais, distintos, heterogêneos, mas inseparáveis, intrinsecamente relacionados, agrupados em zonas de vizinhança ou de indiscernibilidade (Machado, 2010, p. 16).

Deleuze chama de devir de um conceito a forma como os elementos se coordenam dentro de um mesmo conceito, ou como conceitos diversos (e com diferentes histórias) se articulam dentro de um mesmo sistema conceitual. Nesse sentido, o devir se diferencia da história de um conceito, pois esta seria composta por vários dos seus “devires”: suas relações com conceitos anteriores ou componentes advindos de outros filósofos e domínios do saber.

Consequentemente, por imbricar no pensamento filosófico elementos não conceituais oriundos de campos exteriores à filosofia, Deleuze também os transforma em conceitos. Além disso, ao promover a convergência entre esses e os elaborados por múltiplos filósofos (dentre os quais o seu pensamento privilegia Espinoza, Nietzsche e Bergson), Deleuze elabora uma filosofia baseada num sistema de relações entre elementos heterogêneos, que coloca em comunicação conceitos passíveis de estabelecerem conexões dentro de um mesmo espaço conceitual, a partir do qual surgiria um novo pensamento.

O espaço onde ocorrem essas relações entre diferentes conceitos, um dos pontos angulares da filosofia deleuzeana, é o que o pensador francês chama “espaço ideal”. Segundo Machado (2010),

sua característica mais elementar é o fato de ela se propor mais como uma geografia do que propriamente como uma história. Se o pensamento pressupõe eixos e orientações pelos quais se desenvolve, isso põe a exigência de considerá-lo não como tendo uma história linear e progressiva, mas privilegiando a constituição de espaços, de tipos (Machado, 2010, pp. 22-23).

Este procedimento de extrair ideias de domínios diferentes e fazê-las ressoar num novo espaço conceitual é o que se chama, no pensamento de Deleuze, “colagem”. Segundo Machado (2010),

os conceitos – considerados como objetos de um encontro, como um aqui e agora, como coisas em estado livre e selvagem – são utilizados como instrumentos, como técnicas, como operadores, independentemente das inter-relações conceituais próprias do sistema a que pertencem (Machado, 2010, pp. 32-33).

Ao removê-los da sua rede originária, o pensador francês apropria-se dos conceitos (filosóficos ou não), eventualmente operando torções em graus variados, ou desconsiderando algumas consequências que estes implicam dentro das teorias em que foram concebidos, ou ainda os corrigindo a partir de outros conceitos. Dessa forma, Deleuze deixa a sua marca no pensamento filosófico, criando conceitos baseados na relação entre outros já existentes, seja nos seus vários estudos sobre filósofos, seja sobre outros domínios do pensamento, da arte e da ciência.

Deleuze (1992) complementa:

Há hoje, nas ciências ou em lógica, todo o princípio de uma teoria dos sistemas ditos abertos, fundados sobre as interações, e que repudiam somente as causalidades lineares e transformam a noção de tempo. [...] O que Guattari e eu chamamos de rizoma é precisamente um caso de sistema aberto. [...] Todo mundo sabe que a filosofia se ocupa de conceitos. Um sistema é um conjunto de conceitos. Um sistema é aberto quando

os conceitos são relacionados a circunstâncias, e não mais a essências (Deleuze, 1992, p. 45).

Vimos nesta explanação a importância da formulação de conceitos no interior da filosofia. Além disso, ao utilizar-se do procedimento de “colagem” para colocar em relação elementos e conceitos advindos de diversos pensadores e saberes, Deleuze cria uma geografia dentro de um espaço conceitual múltiplo, em que ideias se ramificam e se conectam de forma acêntrica, fazendo com que novas ideias nasçam e passem entre elas. Dessa forma, seu próprio pensamento, dentro do ramo da filosofia, já se estrutura sobre um fundamento rizomático.

Seguiremos, então, explicitando características e propriedades do rizoma.

3. Princípios e características do rizoma

Conforme discutimos anteriormente, o potencial de conectar um ponto a qualquer outro corresponde, segundo Deleuze e Guattari (1995), ao primeiro e segundo princípios do rizoma, a conexão e a heterogeneidade: “qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo” (p. 14). E complementam:

Uma cadeia semiótica é como um tubérculo que aglomera atos muito diversos, linguísticos, mas também perceptivos, mímicos, gestuais, cogitativos [...]. Ao contrário, um método de tipo rizoma é obrigado a analisar a linguagem efetuando um descentramento sobre outras dimensões e outros registros (Deleuze & Guattari, 1995, p. 15).

O princípio seguinte é o da multiplicidade. Segundo os autores, quando o múltiplo adquire caráter de substantivo, rompe relações com a unidade, com as suas determinações enquanto sujeito ou objeto, com a dicotomia entre realidade natural e espiritual ou como imagem e mundo. Por conseguinte, as multiplicidades têm caráter rizomático: “Uma multiplicidade não tem nem sujeito nem objeto, mas somente determinações, grandezas,

dimensões que não podem crescer sem que mude de natureza (as leis de combinação crescem então com a multiplicidade)” (Deleuze & Guattari, 1995, p. 15).

Nesse sentido, continuam os autores, a unidade, a totalidade e a determinação enquanto sujeito são processos que surgem em meio às multiplicidades, sendo estas a própria estrutura da realidade.

Os princípios característicos das multiplicidades concernem a seus elementos, que são *singularidades*; a suas relações, que são *devires*; a seus acontecimentos, que são *hecceidades* (quer dizer, individuações sem sujeito); a seus espaços-tempos, que são espaços e tempos *livres*; a seu modelo de realização, que é o *rizoma* (por oposição ao modelo da árvore); a seu plano de composição, que constitui platôs (zonas de intensidade contínua); aos vetores que as atravessam, e que constituem *territórios* e graus de *desterritorialização*. (Deleuze & Guattari, 1995, p. 8, grifos dos autores).

O rizoma, que tem como base a multiplicidade, expande-se por linhas abstratas, linhas de fuga ou de desterritorialização, as quais o fazem mudar de natureza conforme aumenta as suas conexões. A esse processo de crescimento das dimensões numa multiplicidade, os autores chamam “agenciamento”, necessário para entrecruzar as relações de estados de forças e regimes de signos: “as árvores da linguagem são sacudidas por germinações e rizomas. Por isso, as linhas de rizoma oscilam entre as linhas de árvore, que as segmentarizam e até as estratificam, e as linhas de fuga ou de ruptura que as arrastam” (Deleuze & Guattari, 1997, p. 195).

Sendo as multiplicidades planas (pois ocupam todas as dimensões pelas quais se propagam), os agenciamentos ocorrem em um “plano de consistência” em constante expansão devido às conexões: “a consistência reúne concretamente os heterogêneos, os disparates enquanto tais: garante a consolidação dos conjuntos vagos, isto é, das multiplicidades do tipo rizoma” (Deleuze & Guattari, 1997, p. 196). Portanto, é estranho a um rizoma ou multiplicidade qualquer forma de sobrecodificação, ou acréscimo de dimensões suple-

mentares, pois um rizoma é definido pelo número das suas linhas. Quando algo assim ocorre, dá-se o processo de individuação: “A noção de unidade aparece unicamente quando se produz numa multiplicidade uma tomada de poder pelo significante ou um processo correspondente de subjetivação” (Deleuze & Guattari, 1995, p. 16).

O quarto princípio do rizoma é da ruptura a-significante, segundo o qual um rizoma pode ser quebrado em qualquer parte, criando séries heterogêneas que se desenvolvem segundo as suas linhas de fuga, mas também pode voltar a reconstituir-se a partir de outras das suas linhas:

Todo rizoma compreende linhas de segmentaridade segundo as quais ele é estratificado, territorializado, organizado, significado, atribuído, etc.; mas compreende também linhas de desterritorialização pelas quais ele foge sem parar. Há ruptura no rizoma cada vez que linhas segmentares explodem numa linha de fuga, mas a linha de fuga faz parte do rizoma. Estas linhas não param de se remeter umas às outras (Deleuze & Guattari, 1995, p. 17).

Os autores prosseguem com o quinto e sexto princípios, o da cartografia e da decalcomania, segundo os quais um rizoma não deve ser baseado em nenhum modelo estrutural ou gerativo, como um eixo genético ou estrutura profunda que o codificaria ou determinaria na sua origem. Esses modelos dão origem ao que Deleuze e Guattari (1995) chamam “decalques”, formas pré-determinadas ou sobrecodificadas, reprodutíveis ao infinito.

O rizoma apresenta-se como oposto ao decalque: como vimos, o primeiro é composto por linhas passíveis de realizarem conexões múltiplas, acêntricas e equivalentes. Nesse sentido, os autores afirmam que o rizoma se associa à ideia de “mapa”¹, o qual possui múltiplas entradas, enquanto o decalque se refere sempre à sua estrutura de origem.

1. Neste ponto, vemos o princípio rizomático da geografia do pensamento filosófico de Deleuze, que conecta múltiplas ideias e conceitos num plano de consistência, o qual foi chamado de “espaço ideal”, conforme discutimos anteriormente.

O que chamamos de um “mapa”, ou mesmo um “diagrama”, é um conjunto de linhas diversas funcionando ao mesmo tempo [...]. Acreditamos que as linhas são os elementos constitutivos das coisas e dos acontecimentos. Por isso cada coisa tem sua geografia, sua cartografia, seu diagrama. (Deleuze, 1992, p. 47).

Deleuze e Guattari (1995) complementam:

O mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. Ele pode ser rasgado, revertido, adaptar-se a montagens de qualquer natureza, ser preparado por um indivíduo, um grupo, uma formação social. Pode-se desenhá-lo numa parede, concebê-lo como obra de arte, construí-lo como uma ação política ou como uma meditação (Deleuze & Guattari, 1995, p. 21).

Porém, os autores afirmam que já há, dentro do mapa, os seus pontos de determinação e individualização, centros de significância e subjetivação, que podem se configurar como os seus próprios pontos de decalque. Por outro lado, a operação de se obter decalques a partir de um mapa ou rizoma jamais será simétrica à operação inversa de se projetar o decalque sobre o mapa. Um decalque é como uma foto ou instantâneo do mapa, incapaz de portar a mesma potência de conexões, conforme afirmam Deleuze e Guattari (1995):

O decalque já traduziu o mapa em imagem, já transformou o rizoma em raízes e radículas. Organizou, estabilizou, neutralizou as multiplicidades segundo eixos de significância e de subjetivação que são os seus. Ele gerou, estruturalizou o rizoma, e o decalque já não reproduz senão ele mesmo quando crê reproduzir outra coisa (Deleuze & Guattari, 1995, p. 22).

É importante ressaltar que, apesar de parecer que haja uma dicotomia entre mapa e decalque, essa rutura não é irreversível, pois mesmo nos

pontos de entroncamento em que ocorrem individualizações (formações de “árvores” e “raízes”), estes podem novamente se religar e voltar a “brotar” em meio a um rizoma: “ainda que sem simetria, os caules de rizoma não param de surgir das árvores, as massas e os fluxos escapam constantemente, inventam conexões que saltam de árvore em árvore, e que desenraízam” (Deleuze & Guattari, 1997, p. 195).

Nesse sentido, os decalques podem ser aberturas a novas conexões, mesmo que numa nova escala:

Se é verdade que o mapa ou o rizoma têm essencialmente entradas múltiplas, consideraremos que se pode entrar nelas pelo caminho dos decalques ou pela via das árvores-raízes, observando as precauções necessárias (renunciando-se também a um dualismo maniqueísta) (Deleuze & Guattari, 1995, p. 23).

Por fim, os autores explicam que um rizoma é feito de platôs (daí a origem do título da obra, *Mil platôs*). Segundo eles, um platô é “uma região contínua de intensidades, vibrando sobre ela mesma, e que se desenvolve evitando toda orientação sobre um ponto culminante ou em direção a uma finalidade exterior” (Deleuze & Guattari, 1995, p. 32). Nesse sentido, um platô é uma multiplicidade que permite ao rizoma se formar e estender, ao passo em que também o conecta a outros níveis de intensidade.

Tendo visto os princípios que qualificam um rizoma, discutiremos a seguir alguns exemplos em que este conceito foi adotado para descrever e analisar fenômenos e produtos culturais e comunicacionais.

4. O rizoma como metodologia de análise de processos culturais e produtos midiáticos

No primeiro capítulo de *Mil platôs*, em que Deleuze e Guattari (1995) definem o rizoma, os autores citam exemplos deste conceito aplicado ao livro como objeto, cujo conteúdo tradicionalmente se

configura como decalque em níveis sucessivos (dele próprio, de obras anteriores do mesmo autor, assim como de outros livros quaisquer, conceitos e palavras já escritos ou que o serão futuramente) inserido numa rede de agenciamentos que se constitui como um rizoma. Além disso, aplicam o conceito também a casos situados nos campos da psicanálise e da linguística.

Porém, após enunciados os princípios de funcionamento de um rizoma, observamos que este conceito pode ser utilizado para descrever inúmeros outros fenômenos e situações de sistemas em que elementos diversos se articulam em um mesmo plano de consistência. Os autores deixam entrever o que pode ser um “roteiro” de aplicação do rizoma como metodologia:

Seguir sempre o rizoma por ruptura, alongar, prolongar, revezar a linha de fuga, fazê-la variar, até produzir a linha mais abstrata e a mais tortuosa, com n dimensões, com direções rompidas. Conjuguar os fluxos desterritorializados. Seguir as plantas: começando por fixar os limites de uma primeira linha segundo círculos de convergência ao redor de singularidades sucessivas; depois, observando-se, no interior desta linha, novos círculos de convergência se estabelecem com novos pontos situados fora dos limites e em outras direções. Escrever, fazer rizoma, aumentar seu território por desterritorialização, estender a linha de fuga até o ponto em que ela cubra todo o plano de consistência [...] (Deleuze & Guattari, 1995, p. 19).

Veremos então três pesquisas dentro dos campos da comunicação e da cultura em que este conceito se aplica como metodologia de análise.

4.1. O rizoma como princípio para a elaboração de mapas culturais

No seu artigo “A teoria barberiana da comunicação”, Lopes (2018) aborda o princípio cartográfico da teoria da comunicação de Jesús Martín-Barbero. Segundo a autora, este pesquisador desenvolve

uma “cartografia cognitiva” como estratégia teórico-metodológica a qual, mais do que representar histórica e geograficamente as relações do ser humano com o território, faz-se útil na elaboração de mapas culturais.

Martín-Barbero, continua Lopes (2018), elabora o que ele chamou “mapa noturno”, que se propõe a investigar os condicionantes estruturais e processos de subjetivação a partir das matrizes culturais populares e dos espaços sociais, trazendo os estudos da comunicação para o contexto da América Latina.

Nesse mapa, Martín-Barbero indaga a dominação, a produção e o trabalho do ponto de vista das brechas e do prazer, de modo a reconhecer a situação dos sujeitos e deslocar o local de onde se elaboram as perguntas, do centro para as periferias, utilizando-se do discurso da diversidade e da resistência.

Essa estratégia de pesquisa, que busca cartografar o conhecimento das práticas comunicacionais e culturais, segundo afirma Lopes (2018), está presente ao longo da obra de Martín-Barbero desde os seus primeiros estudos sobre a comunicação na América Latina,

em permanente processo de complexificação, o que torna cada vez mais difícil desentranhar dados os diferentes níveis de análise que entrelaça (filosófico, comunicacional, cultural, histórico etc.) e os inúmeros objetos que vai incluindo (telenovela, jovens, educação, cidade, políticas culturais, mídias, entre muitos outros). Essas considerações são feitas por movimentos de avanços e retomadas, de sistematizações parciais, sempre incompletas, ao modo de arquipélagos móveis, que reunidos, mostram o continente de uma teoria viva em estreito diálogo com as transformações do seu contexto que é a América Latina inserida no mundo (Lopes, 2018, p. 41).

Nesse ponto, a teoria barberiana já se mostra alinhada à ideia do mapa como rizoma, ao articular múltiplos elementos e fatos sociais, culturais e comunicacionais numa mesma rede de relações em constante expansão, conforme discutimos anterior-

mente, de acordo com Deleuze e Guattari (1995). Martín-Barbero também observa que as tecnologias da comunicação adquirem papel fundamental na organização da cultura à medida que têm função de mediação estrutural, e não apenas instrumental. Dessa forma, passa a cartografar diferentes formas de cultura que ocorrem em espaço diversos, valorizando o fluxo comunicacional acêntrico, à moda do rizoma.

Lopes (2018) identifica no método cartográfico barberiano uma epistemologia, cujas ferramentas e procedimentos são a “migração conceitual”, em que conceitos são deslocados de domínios diversos, ressignificados e ampliados; e a “construção de metáforas”, as quais permitem diversas interpretações e, portanto, são passíveis de estabelecer relações com os interlocutores. Somado a essas operações de “colagem” de conceitos dentro de novos espaços relacionais (típicos do pensamento filosófico deleuzeano, como vimos anteriormente), Lopes (2018) também afirma a respeito dos mapas teórico-metodológicos de Martín-Barbero:

o modelo do rizoma serve como orientação metodológica para um olhar cartográfico a ser aplicado sobre um campo, uma rede, uma teia de relações, sugerindo que a cartografia opere de modo rizomático, percorrendo os pontos, as linhas e a rede do rizoma, aplicando estratégias rizomáticas de análise e ação, percorrendo e desenhando trajetórias que também são de pesquisa-intervenção. A cartografia diz respeito a um *método estratégico-rizomático* (Lopes, 2018, p. 48, grifos da autora).

Definida esta metodologia, Martín-Barbero lança-se ao estudo das mediações, conceito esquivo que o próprio autor se recusou a definir por considerá-lo em permanente processo de desdobramento em meio à dinâmica das práticas culturais e comunicacionais. Contudo, em linhas gerais, esse autor afirma: “*Mediações* remete, então, mais ao traço que conecta em rede os pontos e linhas dispersos, distintos e distantes que tecem um mapa que a uma realidade que se constata ou a um conceito que se têm e se manipula” (Martín-Barbero, 2010 *apud* Lopes, 2018, p. 49). Vemos, portanto, que as media-

ções vão além dos aspectos tecnológicos, produtivos e organizacionais dos meios de comunicação: elas se referem, mesmo numa comunicação direta, a uma alteridade, a uma distância fundamental entre os sujeitos, na qual a mediação representa tanto essa separação como uma ponte.

Em seguida, Lopes (2018) destaca os princípios das mediações enquanto “conceito operatório”: além de representarem, no campo da comunicação, uma perspectiva mais ampla do que a abordagem apenas dos meios de comunicação e ser o princípio articulador de todo processo de comunicação, as mediações abarcam os processos de produção e os produtos a partir do ponto de vista da recepção. Além disso, as mediações, como vimos, não possuem uma definição única: referem-se mais ao espaço onde interagem produção e consumo, o sistema industrial e comercial dos media e a trama social e cultural.

Tendo em vista essas características, Martín-Barbero traça nas suas obras, ao longo de décadas, sucessivos mapas das mediações, em que articula as instâncias sociais, políticas e económicas a operar sobre o contexto cultural e comunicacional, atualizando-os conforme novas forças surgem e se tornam protagonistas nessas mediações. Como elemento central, todos eles apresentam as chamadas “mediações constituintes” ou “fundantes” numa relação triádica indissolúvel: cultura, comunicação e política, em sintonia com os temas principais abordados pelo pensamento barberiano.

Por outro lado, tal como no rizoma, as mediações na cartografia de Martín-Barbero não representam posições fixas, e sim, forças, relações, movimentos e processos que se entrecruzam em constante movimento de mutação, renovação e atualização. Conforme enfatiza Lopes (2018), são mapas móveis, nos quais “tudo aquilo que tem aparência de *o mesmo* não passa de um concentrado de significação, de saber e de poder, que pode por vezes ter a pretensão ilegítima de ser centro de organização do rizoma” (Lopes, 2018, p. 51). Como são baseados num método rizomático, esses mapas possuem múltiplas entradas e são tão diversos quanto os campos a serem cartografados, de forma que requerem estratégias singulares e flexíveis que acompanham as relações e movimentos que pretendem descrever. Daí a necessidade de Mar-

tín-Barbero de atualizar os seus mapas: ao invés de substituí-los, reinterpreta-os e a eles acrescenta, em relação dialética com uma realidade e um pensamento que crescem em complexidade. Segundo afirma Deleuze, um sistema rizomático aberto refere-se a “acontecimentos” e não a “essências”.

Lopes (2018) conclui sobre a metodologia de Martín-Barbero:

a análise cartográfica configura-se como instrumento para uma história do presente, possibilitando a crítica do nosso tempo e daquilo que somos. Não é método como proposição de regras, procedimentos ou protocolos de pesquisa rígidos, mas sim, como estratégia de análise crítica e ação política, olhar crítico que acompanha e descreve relações, trajetórias. Tal estratégia metodológica desenha não exatamente mapas no sentido tradicional do termo e sim diagramas, que se referem a lugares e movimentos marcados não por determinismos, mas por densidades, intensidades e expõem as linhas de força de um determinado espaço, que neste caso, é o campo da comunicação. *O diagrama é o mapa, a cartografia, coextensiva a todos os campos de conhecimento* (Lopes, 2018, p. 46, grifos da autora).

Veremos a seguir uma maneira como o conceito de rizoma pode ser empregado para propor caminhos de leitura múltiplos no meio hipertextual da *world wide web*.

4.2. O rizoma como estratégia de leitura hipertextual

Santis (2020), no artigo intitulado “Estratégias de leitura na *web*: entre o acúmulo e a dispersão”, discute as mudanças nas práticas de leitura e escrita por conta da expansão da internet e do seu modelo hipertextual de acesso às informações. A tal modelo, o autor também associa o conceito de rizoma, que prevê infinitos percursos de leitura. Contudo, argumenta que essa profusão de informações e formas de acessá-las e relacioná-las podem levar à frustração dos propósitos do leitor, caso não haja

uma estratégia satisfatória a direcionar esse processo. Por conseguinte, Santis (2020) alerta para duas situações em que o leitor pode se ver desorientado diante da busca de informações e dos resultados que esta lhe traz: o acúmulo, em que o leitor se vê saturado diante das inúmeras conexões; e a dispersão, na qual ele se encontra incapaz de estabelecer novas relações, ficando numa situação de imobilidade ou mera repetição. Entre esses polos e um ponto de equilíbrio entre eles, Santis (2020) defende a existência de três estratégias de leitura distintas.

Em seguida, Santis (2020) explicita algumas características do hipertexto na web e as suas relações com o conceito de rizoma e argumenta que a estrutura hipertextual teve grande impacto sobre a maneira como organizamos o conhecimento, modificando o paradigma anteriormente dominante de representá-lo como uma árvore, baseado num modelo estrutural ou gerativo, para um modelo de mapa, labirinto, rede ou rizoma. Particularmente este último, em relação à trama hipertextual, representa um sistema sempre inédito e em construção, uma vez que a interação utilizador-máquina promove uma multiplicidade móvel e inacabada de relações com uma capacidade constante de atualização de abstrações.

Esta atualização, por sua vez, não é simplesmente a realização de uma virtualidade: é um processo criativo, de geração de qualidades novas e transformação de ideias, e que retroalimenta o próprio virtual. Dessa forma, expande as possibilidades do mundo concreto, à medida que o faz englobar as potencialidades do virtual. Além disso, rompe também com a temporalidade cronológica, permitindo ao hipertexto escapar das regulações tradicionais e a cada página da web tornar-se um dispositivo ou nó do rizoma potencialmente conectado a inúmeros outros. A leitura hipertextual ocorre, portanto, de forma não linear e não totalizante, conformada e atualizada pelo percurso singular de leitura/reescrita do leitor.

Por outro lado, Santis (2020) discute que a capacidade de processamento de informações simultâneas do computador excede a da percepção humana, de forma que esta última, ao operar numa estrutura rizomática complexa como a da web, mostra-se comumente limitada por fatores como tempo e

memória. Nesse ponto, desenvolveram-se as chamadas *inteligência artificial* e a *aprendizagem de máquina*, rotinas programadas nos computadores (os algoritmos) as quais, ao serem alimentadas com grandes volumes de dados, tornam as máquinas capazes de identificar padrões, realizar planeamentos e compreender linguagens, e, com isso, aprendem, sem serem explicitamente programadas, e se aproximam do raciocínio humano. Porém, argumenta o autor, os rizomas digitais ainda assim sempre estarão submetidos e obedecerão a regras previamente programadas segundo a lógica computacional. Sendo assim, se no plano das virtualidades os rizomas digitais não são classificáveis, no seu processo de atualização eles são limitados (sobrecodificados) por regras e restrições.

Após caracterizar o conceito de rizoma aplicado à *web*, Santis (2020), enfim, adota como referencial as categorias metafóricas de leitores descritas no livro *O leitor como metáfora: o viajante, a torre e a traça*, de Manguel (2013), associando-as às estratégias de leitura hipertextual. Tais categorias oscilam entre o acúmulo e a dispersão na coleta de informações, sendo a “traça” o leitor acumulador, que tende a um consumo descontrolado e a uma hiperconexão que extrapolam a sua capacidade de apreensão, levando à saturação e conseqüente descarte dessas múltiplas camadas de significação produzidas. A “torre”, em contrapartida, representa o esvaziamento de significados produzidos, devido à incapacidade do leitor de produzir as suas próprias conexões, ocasionando a dispersão e a repetição de escolhas que os algoritmos fazem em lugar dele próprio (as recomendações e anúncios automáticos baseados nos gostos manifestos *online* pelos indivíduos são, segundo o autor, a materialização extrema dessa condição, como decalques levados ao extremo). E, por fim, o “viajante” seria o leitor que possui a estratégia mais equilibrada entre esses: ainda que igualmente submetido às imposições tecnológicas sobre as quais não tem total controle, possui os seus caminhos de navegação traçados, e quando se desvia deles, pode acabar “à deriva”, sem retomar o seu rumo, ou encontrar novas e insuspeitas rotas.

Finalmente, Santis (2020) reforça que, apesar de estar submetido a sobredeterminações pelos algoritmos, o leitor na *web* deve conseguir elaborar

as suas próprias estratégias de leitura, evitando tanto a acumulação, quanto a dispersão, que o levam respectivamente à saturação e à paralisia. A inobservância dessas estratégias pode levá-lo a reproduzir comportamentos que atendem aos interesses de massificação e uniformização dos gostos por parte de quem detém o controle dos algoritmos, buscando controlar e interferir na atualização dos rizomas digitais.

Discutiremos a seguir uma última pesquisa em que a técnica da cartografia é utilizada para a coleta de dados sobre a circulação mediática de um acontecimento, cujos resultados são utilizados para a elaboração de um mapa rizomático do fato, dos media e sujeitos que o repercutem e dos sentidos que mobilizam.

4.3. O rizoma como metodologia de mapeamento mediático e social de acontecimentos

Em “A circulação da ‘fala de Jair Bolsonaro’: o mapa rizomático de um acontecimento na sociedade em midiatização”, Frigo (2019) busca mapear a repercussão da fala do então deputado federal durante a sessão no Congresso Nacional brasileiro, ocorrida em 17 de abril de 2016, em que foi votada e aprovada a abertura do processo de impeachment da presidente Dilma Rousseff.

A investigadora adota o conceito de rizoma de Deleuze e Guattari (1995) como metodologia para traçar as múltiplas conexões mediáticas engendradas a partir desse acontecimento inicial, em que o deputado evocou justificativas associadas à ditadura civil-militar brasileira (1964-85) para dar o seu voto favorável à abertura do processo. Dessa forma, tal acontecimento colocou em circulação sentidos reveladores de um passado, que se ramificam no contexto presente e abrem possibilidades de futuros. Além disso, no ecossistema mediático atual, em que os media digitais adquirem destacada relevância na circulação de informações, tanto produtores quanto recetores podem coabitar um mesmo patamar na construção de discursos e na narrativa dos acontecimentos. A autora enfatiza: “Compreendermos que a construção de um mapa rizomático aproxima-se da

processualidade comunicacional da circulação na sociedade midiaticizada” (Frigo, 2019, p. 5), em que os recetores promovem um fluxo adiante das reações ao que recebe, particularmente por intermédio das redes sociais.

Reforçando que “o rizoma é um processo em construção, sendo o mapa rizomático algo inicial” (Frigo, 2019, p. 3), a investigadora apropria-se das técnicas metodológicas da cartografia, segundo Kastrup (2007), a fim de proceder à coleta de dados para a pesquisa e desenho inicial de um rizoma. A primeira etapa dessa metodologia, denominada “rastreo”, refere-se a uma varredura do campo a ser estudado, em busca de um alvo ou meta. Frigo (2019) adota o processo de impeachment como campo e utiliza como recortes a votação na Câmara dos Deputados e as suas repercussões nos media impressos e *online*.

Ao detetar nas redes sociais, em particular no Facebook, uma fonte mais prolífica de dados a partir de comentários e postagens sobre a fala do deputado, a autora passa à segunda fase da pesquisa, uma etapa inicial na seleção de objetos, denominada “toque”. Esta refere-se a uma deteção de que algo se destaca e atrai a atenção em meio a esse campo mais amplo de busca, no caso, as reações dos recetores (positivas ou negativas) ao acontecimento.

A terceira fase, denominada “pouso”, é o momento em que a pesquisa se fecha sobre um determinado recorte. Frigo (2019) aproxima a sua atenção dos portais de notícias e da página oficial do deputado, e em seguida passa à quarta fase da investigação, o “reconhecimento atento”. Neste momento, a investigadora deteta uma disputa de sentidos entre os portais *online*, que em primeiro momento apenas noticiaram a fala do deputado como uma entre as dos demais, ignorando a sua menção elogiosa à tortura e a seus perpetradores durante a ditadura; e as redes sociais que, mesmo apresentando opiniões diversas dos recetores, entre críticos e apoiadores do deputado, repercutiram a referência à violência do regime militar. Uma nova problematização foi iniciada pela Ordem dos Advogados do Brasil (OAB) com um pedido de cassação do deputado por conta do teor da sua fala, impelindo o acontecimento a circular em novas direções.

Frigo (2019) destaca, como conclusão à coleta de dados, a receção dos utilizadores das redes sociais como operadora de sentidos em meio à produção nos portais de notícias, para enfim elaborar o mapa rizomático da circulação da fala. A pesquisadora reforça que um rizoma não deve ter início e nem fim; contudo, elege o acontecimento durante a sessão na Câmara dos Deputados como platô inicial, uma vez que este deflagra a posterior circulação de informações e sentidos e as repercussões nos diversos media.

O mapa resultante, portanto, articula os seguintes elementos, colocando-os em fluxo através de múltiplas conexões e linhas de fuga: a “fala de Jair Bolsonaro”, ocorrida durante a votação na Câmara dos Deputados, a qual remete a questões referentes à tortura durante a ditadura militar; os argumentos dos demais deputados e o placar da votação, que também envolvem o acontecimento; a repercussão nos portais digitais, que se calaram sobre as menções à tortura e à ditadura; a manifestação da OAB sobre as violações aos direitos humanos contidas na fala, o que levou os portais a um segundo momento em que tiveram que explicitar o tema; as repercussões nas redes sociais, em particular o Facebook, em que os recetores reagiram fortemente ao discurso do deputado, seja apoiando, seja criticando, o que por sua vez também avivou as memórias da ditadura militar.

Frigo (2019) ressalta que, nesse cenário atual da mediatização, mesmo os portais tendo grande visibilidade, não foram determinantes para a circulação da fala, tornando-se coadjuvantes diante da participação dos recetores nas redes sociais. Dessa forma, na atualidade, os contactos entre produtores de notícias e recetores “são constantemente tensionados, permitindo que novas formas ou raízes axiais multipliquem-se a partir da sua própria extensão” (Frigo, 2019, p. 6).

A autora destaca que a complexidade dos processos comunicacionais e mediáticos dá origem a um mapa rizomático que não é um produto acabado, mas um processo em constante desenvolvimento, produzindo novas tramas conforme as simbolizações e os sentidos dos acontecimentos, a exemplo da “fala de Jair Bolsonaro”, circulam:

O mundo é complexo, a pesquisa é complexa, portanto, não devemos nos limitar às polarizações quando na realidade temos inúmeras linhas de fuga ou de segmentaridade para olharmos e analisarmos, diversos platôs que vibram incessantemente, às vezes ofuscando outros, criando e reorganizando novos agenciamentos (Frigo, 2019, p. 16).

Conclusão

O conceito do rizoma, conforme definido por Deleuze e Guattari (1995), e as suas aplicações no ramo da comunicação e cultura foram o tema deste artigo. Sua principal característica é a capacidade de se ramificar e expandir e, por ser um sistema aberto, pode-se conectar a ele por qualquer ponto, pois os seus segmentos são equivalentes e capazes de conectar-se a qualquer outro. Por conseguinte, o rizoma é capaz de articular os mais diversos elementos e conceitos numa rede de relações, de onde podem surgir novas ideias a partir dessas interações.

Uma vez que nos propusemos a discutir este conceito, mostrou-se relevante expor a importância da formulação de conceitos dentro do pensamento filosófico de Deleuze. Para este filósofo, o pensamento é a matéria básica de diversos domínios, como a filosofia, as ciências e as artes. Porém, segundo ele, a criação de conceitos é a tarefa específica da filosofia. Nesse sentido, há tanta criação neste ramo do saber quanto em qualquer outro.

Porém, Deleuze apropria-se de ideias e conceitos das mais variadas origens, como de outros filósofos, mas também das ciências e das artes, para relacioná-los, através do que ele chama “colagem”, numa nova rede, uma geografia constituída num “espaço ideal” do pensamento, de onde surgem ideias através de outras já existentes. Assim, observamos que, ao conectar conceitos num espaço relacional acêntrico, a ideia de rizoma já se encontra no fundamento da filosofia deleuzeana.

Discutimos, em seguida, os outros princípios do rizoma: a *multiplicidade*, a qual, por se fundar em grandezas e intensidades, permite ao rizoma se propagar e estabelecer conexões em todas as dimensões do seu plano de consistência; a *rutura a-significante*, segundo a qual o rizoma pode ser

partido em qualquer ponto e gerar séries heterogêneas, mas equivalentes, podendo ainda voltarem a se reconectar. Por fim, a *cartografia* e a *decalcomania*, sendo que o primeiro relaciona o rizoma à ideia de um mapa com múltiplas entradas, linhas e fluxos móveis, e o segundo, aos processos que criam decalques individualizados e reproduzíveis desse mapa.

A seguir, abordamos alguns exemplos de aplicação do rizoma como metodologia de análise. Discutimos, segundo Lopes (2018), os mapas das mediações de Jesús Martín-Barbero, os quais, baseados no princípio da cartografia, articulam comunicação, cultura, política, meios produtivos e sociedade, as suas movimentações e mutações dentro do contexto latino-americano, tendo as mediações comunicacionais como elementos que os unem e fazem as passagens entre eles.

Vimos também como o rizoma pode fornecer estratégias de leitura num meio hipertextual como a *world wide web*, cujo acesso a múltiplas informações pode gerar infinitos caminhos de leitura. Por conta disso, os utilizadores podem incorrer em situações frustrantes por conta do excesso de informações, que os levam à saturação diante de tantas conexões, ou ainda, à dispersão, ficando incapazes de organizá-las e relacioná-las de forma produtiva e caindo apenas numa mera repetição. Santis (2020) propõe então formas de organização dessas informações em meio aos rizomas digitais, equilibrando-se entre esses dois polos.

Discutimos ainda como o conceito de rizoma se mostra apropriado para a elaboração de mapas para traçar a circulação mediática de acontecimentos (no caso, um acontecimento político) e a complexidade das suas relações. Frigo (2019) adota também a técnica metodológica da cartografia para a coleta de dados sobre as produções de notícias nos portais *online*, assim como as reações dos recetores nas redes sociais. Disso resulta um mapa rizomático que coloca em relação o acontecimento com o contexto em que ocorre, as suas repercussões e sentidos trazidos à tona entre os meios de comunicação e os sujeitos recetores.

Finalmente, vale ressaltar que este artigo teve um caráter introdutório e não exaustivo, isto é, não tivemos a pretensão de esgotar toda a profundidade do conceito de rizoma, mas sim, de discutir de maneira panorâmica os seus princípios e carac-

terísticas e demonstrar, por meio dos exemplos selecionados, como o rizoma pode ser aplicado como metodologia para a análise de processos culturais e produtos midiáticos. Objetivamos, assim, fornecer subsídios para investigadores dos media, comunicação e cultura que queiram tomar conhecimento deste conceito e considerá-lo como possível caminho para abordagens dos seus objetos de estudo dentro dessas disciplinas.

Referências bibliográficas

- [1] Deleuze, G. (1992). *Conversações: 1972-1990*. Editora 34.
- [2] Deleuze, G. & Guattari, F. (1995). *Mil platôs: Capitalismo e esquizofrenia* (Vol. 1). Editora 34.
- [3] Deleuze, G. & Guattari, F. (1997). *Mil platôs: Capitalismo e esquizofrenia* (Vol. 5). Editora 34.
- [4] Frigo, D. (2019, Setembro). A circulação da “fala de Jair Bolsonaro”: O mapa rizomático de um acontecimento na sociedade em vias de midiaticização. *Anais de Resumos Expandidos do Seminário Internacional de Pesquisas em Midiaticização e Processos Sociais*, 1(2), 1-7. <https://bit.ly/3Qqi7Og>
- [5] Jenkins, H. (2009). *Cultura da convergência* [Kindle]. Aleph. https://www.amazon.com.br/Cultura-Converg%C3%AAncia-Henry-Jenkins-ebook/dp/B018IJSI4Y/ref=tmm_kin_swatch_0?_encoding=UTF8&qid=1673159812&sr=8-1
- [6] Kastrup, V. (2007, Abril). O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. *Psicologia & Sociedade*, 19(1), 15-22. <https://www.scielo.br/j/psoc/a/8rWQrJSBTg7w-8zTV47svGTq/?format=pdf&lang=pt>
- [7] Lopes, M. I. V. (2018). A teoria barberiana da comunicação. *MATRIZES*, 12(1), 39-63. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v12i1p39-63>
- [8] Machado, R. (2010). *Deleuze, a arte e a filosofia* [Kindle]. Jorge Zahar. https://www.amazon.com.br/Deleuze-filosofia-Est%C3%A9ticas-Roberto-Machado-ebook/dp/B008O46PP8/ref=tmm_kin_swatch_0?_encoding=UTF8&qid=1677360156&sr=1-42
- [9] Manguel, A. (2013). *O leitor como metáfora: O viajante, a torre e a traça*. Edições SESC.
- [10] Martín-barbero, J. (2010). *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. Anthropos.
- [11] Santis, R. (2020, Julho). Estratégias de leitura na web: Entre o acúmulo e a dispersão. *Texto Digital*, 16(1), 141-156. <https://doi.org/10.5007/1807-9288.2020v16n1p141>

Bio

João Paulo de Carvalho dos Reis e Cunha é licenciado em Cinema pela Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP) e em Publicidade e Propaganda pela Universidade de Sorocaba (Uniso), com pós-graduação em Design Gráfico pelo Centro Universitário Senac. Mestre e doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Uniso, onde também é integrante do Grupo de Pesquisa em Imagens Midiáticas. Integrante do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC), na Universidade do Algarve (UAIG), onde faz doutorado sanduíche promovido pela CAPES, com orientação da professora Mirian Tavares.

Como citar e licença

Cunha, J. P. C. R. (2023). Média-Arte Digital – Ampliando Conceitos. *ROTURA – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 3(1), 118–131. <https://doi.org/10.34623/hf0h-3b56>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Veiculação dos pseudoacontecimentos produzidos pelo Chega na cobertura da campanha eleitoral para as eleições legislativas de 2019

Propagation of pseudo-events produced by Chega during the coverage of the electoral campaign for the Portuguese legislative elections of 2019

Pedro Alexandre Maia Martins
id10397@alunos.uminho.pt
Instituto de Ciências Sociais
Universidade do Minho
ORCID iD 0000-0001-6347-9985

Artigo recebido em 2022-10-13
Artigo aceite em 2023-02-26
Artigo publicado em 2023-02-28

Resumo

A entrada do Chega na Assembleia da República, após as eleições legislativas de 2019, representou um ponto de viragem nos panoramas político e mediático portugueses. Intrinsecamente ligado à figura do seu líder, André Ventura, este partido surgia como o primeiro representante da direita radical populista a alcançar um assento parlamentar em Portugal. Ao longo de toda a campanha eleitoral, foi possível notar que a comunicação política do partido liderado por André Ventura demonstrava um profundo conhecimento das rotinas de produção noticiosa. Entre os atos comunicativos produzidos pelo Chega com vista a atrair as atenções mediáticas encontrava-se um conjunto de pseudoacontecimentos, criando uma interrogação relativa à cobertura noticiosa do partido referido: teriam os *media* noticiosos veiculado os pseudoacontecimentos produzidos pelo Chega? No caso de a resposta ser afirmativa, como teria sido feita essa veiculação?

A pretensão de responder a estas duas perguntas criou a necessidade de uma análise qualitativa das peças de cariz informativo sobre o partido liderado por André Ventura, publicadas durante o período eleitoral, de 1 de agosto a 6 de outubro de 2019.

A investigação feita no presente trabalho mostrou que apenas o jornal *I* e o *Correio da Manhã* veicularam os pseudoacontecimentos produzidos pelo Chega, com temáticas circunscritas às questões de género e à corrupção, e com a controvérsia, o conflito e a continuidade como valores-notícia dominantes.

The accession of Chega to the Assembly of the Republic, after the legislative election of 2019, represented a turning point for Portuguese political and mediatic landscapes. Inherently linked to the figure of its leader, André Ventura, this party emerged as the first representative of the populist radical right who managed to get a seat in the parliament of Portugal. Throughout the electoral campaign, one could notice how much Chega's political communication was influenced by a profound knowledge of news-making routines. Among the communicational acts created by Ventura's political party, one could see the presence of pseudo-events, leading one to pose two questions regarding its coverage: did the news-media outlets propagate any pseudo-event produced by Chega? The answer to that question being affirmative, how was that propagation made?

The goal of answering those two questions led to the qualitative analysis of every news piece published during the electoral period, from August 1 to October 6 of 2019, whose subject was the party led by André Ventura.

As the results of this paper's research show, *I* and *Correio da Manhã* were the only print-media outlets to propagate the pseudo-events produced by Chega, its subject being circumscribed to gender issues and corruption, and its dominating news-values being continuity, conflict and controversy.

Palavras-chave

Chega • Populismo • Pseudoacontecimentos • Jornal *I* • *Correio da Manhã*

Chega • Populism • Pseudo-events • *I* (newspaper) • *Correio da Manhã*

Introdução

As eleições legislativas de 2019 representam um ponto de viragem na política portuguesa. Após 45 anos como um dos casos europeus de exceção em relação à presença da Ultradireita¹ nos seus órgãos de soberania, Portugal viu o partido político Chega entrar no parlamento como sétima força política mais votada.

No entanto a emergência do Chega não foi estranha à arena mediática. Apesar da sua chegada recente à Assembleia da República, o líder do partido, André Ventura, já era bastante conhecido pelos *media* portuguesas: para além da sua carreira como comentador desportivo na CMTV, havia captado as atenções mediáticas aquando da sua candidatura à presidência da Câmara Municipal de Loures, em 2017. Numa entrevista ao jornal *I*², André Ventura havia acusado os elementos da comunidade cigana de “viverem quase exclusivamente de subsídios do Estado”. O teor preconceituoso destas declarações gerou uma vasta cobertura mediática, associando o seu protagonista à rejeição de valores típicos da democracia liberal como a tolerância ou o multiculturalismo.

Apesar de as declarações ciganóforas, como a que o líder proferiu, poderem ser interpretadas como pura representação de uma ideologia política, a realidade é que este tipo de discurso demonstra um profundo conhecimento das rotinas de produção noticiosa, mais especificamente do valor noticioso de comportamentos controversos ou conflituosos. Através de uma declaração intolerante, o líder do

1. O conceito de ultradireita foi introduzido por Mudde (2020), que a descreve como “uma combinação entre a direita extremista e a direita radical” (p. 193). O politólogo holandês aponta para a crença na naturalidade e na positividade das desigualdades entre as pessoas como um elemento comum entre estas duas ideologias. Contudo, enquanto a direita extremista “rejeita a essência da democracia”, a direita radical apenas “se opõe a elementos fundamentais da democracia liberal” (Mudde, 2020, p. 191). Baseando-se nesta conceitualização de Mudde, Marchi (2020) considera que o Chega se insere no campo ideológico da direita radical, enquanto a direita extremista corresponderia ao campo político do Ergue-te.

2. Publicada a 17 de julho de 2017.

Chega acabava de atrair as atenções mediáticas para o seu partido. À semelhança de outros atores políticos populistas, André Ventura e os restantes dirigentes do Chega continuariam a pautar os seus atos comunicativos pelo objetivo de conseguir alcançar os espaços noticiosos, através de declarações com um tom semelhante à de 2017 e da produção de acontecimentos encenados, criados com o único propósito de obterem cobertura mediática, i.e., através da produção de pseudoacontecimentos (Boorstin, 1992).

Tendo em conta que estas práticas comunicativas se manteriam até ao sufrágio de 6 de outubro de 2019, surgem duas dúvidas: será que os pseudoacontecimentos produzidos pelos Chega tiveram acolhimento nos *media* informativos portugueses durante o período eleitoral? Em caso dessa hipótese se confirmar, como foram veiculados esses pseudoacontecimentos?

O trabalho presente tentará responder a essas duas perguntas. A primeira parte fará uma breve revisão teórica sobre o populismo de direita radical, sendo também abordadas a sua relação com os *media* e as rotinas de produção noticiosa por detrás dessa mesma relação, assim como o papel dos pseudoacontecimentos neste âmbito. A segunda parte será composta por uma breve exposição da metodologia de análise utilizada para verificar se os *media* impressos veicularam os pseudoacontecimentos produzidos pelo Chega e, no caso de uma resposta afirmativa, como essa veiculação foi feita. A terceira parte corresponderá à apresentação dos resultados da investigação, mostrando que a maioria dos meios de comunicação portugueses não veiculou os pseudoacontecimentos produzidos pelo partido liderado por André Ventura, existindo características *suis generis* em relação à forma como essa veiculação ocorreu.

Revisão teórica

Chega

Embora existam perspetivas diferentes em relação ao posicionamento ideológico do partido liderado por André Ventura, existe um consenso relativa-

mente ao seu carácter populista. De acordo Marchi (2020), autor de uma das primeiras obras sobre o partido liderado por André Ventura, “o Chega é populista porque a sua mundividência está baseada numa perspetiva dicotómica da realidade política” (p. 193), contrapondo “o povo como entidade homogénea e virtuosa à elite corrupta e corruptora” (p. 192)³.

No mesmo sentido, o académico italiano coloca o partido liderado por André Ventura na direita radical, campo ideológico “com um carácter antissistema e objetivos de mudanças substanciais no regime, mas através das regras do jogo estabelecidas pela constituição, inclusive com a sua reforma” (Marchi, 2020, p. 192).

Direita populista radical

A ideologia adotada pelo partido liderado por André Ventura tem sido abraçada por partidos com uma ascensão política bastante notória nas democracias liberais (Guazina, 2021), sobretudo desde a última década do século XX. De acordo com Mudde (2019), forças políticas como o Chega, o Vox ou a AFD fazem parte daquilo que define como a fase de “integração da ultradireita no *mainstream* político” (p. 31). Na perspetiva do investigador holandês, esta ascensão da direita populista radical resulta da normalidade patológica deste campo político: o seu ideário representa uma radicalização das perspetivas *mainstream* da população, o que explica o seu sucesso em anos recentes (2010)⁴.

Enraizado numa reação à globalização, ao neoliberalismo e ao multiculturalismo (Sá, 2021; Betz, 2003), o ideário da direita populista radical foi apontado por Norris e Inglehardt (2019) como

3. Marchi baseia esta descrição do conceito de populismo introduzido por Mudde (2019).

4. Esta ideia de Cas Mudde, denominada de “tese da normalidade patológica”, representa uma atualização da tese da patologia normal, proposta por Erwin Scheuch e Hans Klingemann. De acordo com esta teoria, os movimentos de ultradireita eram vistos como desadequados à democracia, sendo o seu sucesso eleitoral bastante reduzido por consequência (1967).

uma ideologia autoritária. O autoritarismo aqui presente não se refere à concentração de poderes típica do autoritarismo clássico (Stoppino, 1998), mas à defesa de um conjunto de valores descritos por Guazina (2021) como “antidemocráticos”, nomeadamente

1) a intolerância, 2) a imposição de barreiras simbólicas, territoriais ou negação de direitos a grupos étnicos/ou sociais como forma de garantir segurança aos grupos nativos e/ou privilegiados contra os riscos da instabilidade e da desordem, 3) a cultura do medo e da ameaça contra a cultura da liberdade, da transparência e da pluralidade, 4) a preservação de valores morais e/ou religiosos tradicionais contra os valores da diversidade, e a 5) obediência ou lealdade a lideranças fortes que oferecem soluções fáceis para problemas complexos (p. 51).

Apontando Jair Bolsonaro no Brasil e Matteo Salvini na Itália como exemplos de líderes populistas bem-sucedidos, Guazina (2021) frisa ainda “o cunho *antiestablishment* e antiesquerda, e a polarização nós versus eles” como marcas discursivas típicas da direita populista (p. 51). No âmbito deste discurso polarizado, antiesquerdista e autoritário, podemos encontrar também um dos elementos do populismo apontados por Mudde e Kaltwasser (2017): o povo enquanto “pessoas comuns”, aliado a uma conceção nativista, de “povo enquanto nação”, excluindo imigrantes e grupos étnicos minoritários (Guazina, 2021), sendo um elemento visível nas declarações feitas pelo líder do Chega sobre a comunidade cigana portuguesa.

Numa abordagem complementar, Mudde (2019) aponta para o autoritarismo típico da direita radical populista como “a crença numa sociedade com uma ordem rigorosa, na qual as infrações à autoridade têm de ser punidas severamente”. Todos os problemas são vistos como “questões essenciais de ordem pública, que só podem ser enfrentadas se houver uma abordagem punitiva, e só podem ser prevenidos através da reintrodução da 'moral' ou de uma educação 'tradicional' nas escolas” (p. 39). Olhando para o *Programa Político* do Chega e para algumas das *70 medidas para reerguer Portugal* (Afonso, 2019), é possível encontrar algumas das

marcas descritas nestes dois últimos parágrafos, em propostas como a revogação da lei da igualdade de género, a “proibição da propaganda LGBTI no sistema de ensino” (Afonso, 2019, p. 3), a introdução da prisão perpétua e da pena de castração química ou a redução do número de deputados na AR. Como será mostrado na análise do *corpus*, esta componente autoritária influencia os pseudocontecimentos produzidos pelos atores políticos da direita populista radical.

Direita populista radical e os media

A relação entre os *media* e a direita populista radical é bastante mais complexa do que pode aparentar. Nas palavras de Mudde (2020), “os meios de comunicação são amigos e adversários da ultradireita” (p. 115). Tendo em conta que o panorama mediático atual tem as suas raízes na democracia liberal e que o populismo, quer de direita quer de esquerda, surge como reação a esta, seria de esperar algum antagonismo ou uma postura ainda mais crítica por parte dos *media* e do jornalismo⁵. Contudo, embora haja ocasiões nas quais ela se confirma, como nos casos apontados por Marchi (2020a) em relação ao Chega, a posição é um pouco mais ambígua.

A realidade é que todos os *media*, sejam informativos ou de entretenimento, audiovisuais ou de imprensa, necessitam de cativar as audiências. Afinal de contas, é da publicidade que vem a maior parte ou a totalidade do financiamento dos meios de comunicação e o investimento publicitário será condicionado pela quantidade de leitores, ouvintes ou espectadores (Gomes, 1995). E a realidade é que, por muito que muitos profissionais jornalísticos vejam a direita populista radical “como um perigo para a democracia, também sabem que ela vende” (Mudde, 2020, p. 116). Muitas vezes, o estilo de comunicação inflamado, com mensagens contro-

5. Deve ter-se em conta que cobertura negativa não se traduz necessariamente num malefício para os atores políticos populistas, podendo estes beneficiar da simples visibilidade ou utilizar o tom crítico dos *media* como uma prova de aversão por parte do *establishment*, no qual os atores populistas incluem as instituições mediáticas (Esser, Stępińska & Hopmann, 2016).

versas e conteúdos possivelmente odiosos, acaba por gerar material noticioso bastante atrativo para jornalistas e *media* ansiosos por notícias⁶. Longe de ser accidental, este estilo comunicativo mostra um claro conhecimento das rotinas jornalísticas. Para compreender essas rotinas e a sua influência no comportamento político dos movimentos populistas, é necessário abordar dois temas essenciais para esta área: a necessidade de material noticioso constante por parte dos *media* e a teoria do *agenda-setting*.

Necessidade de material noticioso por parte dos *media* informativos

Apesar do seu dever primordial de informar o público, os *media* informativos necessitam de alcançar esse mesmo público para se manterem em atividade. Ao mesmo tempo, a periodicidade associada a todos os diferentes meios de comunicação força-os a uma procura constante de material noticioso, algo ainda mais visível nos *media* com periodicidade diária. Esta necessidade de conteúdos por parte dos *media* acaba por gerar uma situação de dependência em relação aos produtores de notícias, que no caso em análise correspondem aos diferentes atores políticos, que neste caso tanto podem ser os próprios titulares dos órgãos de soberania, como os agentes partidários ou membros dos vários grupos de influência.

6. João Figueira discorre sobre este tema nos seguintes termos:

à simplificação crescente dos discursos e narrativas dos atores políticos, sociais e outros que dessa forma satisfazem mais fácil e rapidamente o apetite voraz dos media e as suas necessidades de informação contínua, vem correspondendo uma lógica informativa ansiosa, imediata e, por conseguinte, também simplificadora. Uns e outros têm em comum o desejo de chegar ao maior número de pessoas e que estas prestem atenção ao que é dito e veiculado. A economia da atenção passa, assim, a estar entre os seus valores de ação numa disputa já sem quartel, tantos são os canais de comunicação disponíveis e utilizados, o que potencia e convida à prática da comunicação desinteressada (2021, p. 14-15)

Numa tentativa de poupar tempo e dinheiro, as redações jornalísticas tendem a fazer um *outsourcing* do seu material jornalístico, reproduzindo acriticamente conteúdos de comunicação político-partidária, como, por exemplo, os comunicados de imprensa. Este tipo de práticas deixa os profissionais jornalísticos vulneráveis perante as pressões dos *spin doctors* e de assessores de comunicação política. Para além disso, existem dois fatores que aumentam esta vulnerabilidade: o facto de os profissionais da comunicação pública existirem em muito menor número do que o dos jornalistas, e de este último grupo competir frequentemente entre si pelas atenções do público (Eberwein *et al.*, 2016).

A par disto, a recusa de noticiar determinadas iniciativas político-partidárias cria um risco de alienação dos militantes ou simpatizantes do partido que as realiza, algo que os diversos *media* pretendem evitar (Eberwein *et al.*, 2016).

Teoria do *agenda-setting*

A teoria do *agenda-setting* está ligada à ideia da atividade jornalística como influenciadora da opinião pública. Esta conceção foi proposta McCombs e Shaw (1972), e alvo de várias revisões pelos seus autores, afirmando que os *media* informativos têm uma capacidade significativa de influenciar a agenda pública, através dos temas que abordam, ou seja, através da precedente agenda noticiosa⁷ (Borges, 2010). Devido à credibilidade conferida pelo público aos profissionais do jornalismo (Coul-dry, 2019), esse mesmo público irá atribuir uma importância considerável às temáticas abordadas no âmbito mediático. Por outras palavras, os temas noticiados ou comentados pelos *media* serão alvo de discussão e debate pelo público, quer este partilhe

7. Rogers e Dearing (1996) afirmam que a generalidade dos *media* tende a destacar os mesmos temas, “colocando a mesma saliência num conjunto de assuntos” (p. 90). Rogers e Dearing (1996) apontam ainda que “os indicadores do real têm pouca importância na definição da agenda mediática”, sendo esta influenciada “pela atenção que redes organizadas de pessoas conseguem convocar relativamente a um problema” (p. 91).

das perspetivas dos agentes mediáticos ou não⁸. Associada a esta teoria está a ideia do jornalista enquanto *gatekeeper*, enquanto entidade selecionadora de quais matérias deverão ser noticiadas e quais deverão ser descartadas, em função de uma hierarquia de importância (White, 1950)⁹.

Como seria de esperar, depressa os restantes atores presentes na esfera pública, cientes desta capacidade dos *media* mesmo antes dela ter sido academicamente formulada, se apressam para influenciar a agenda mediática, com o objetivo de assim moldar a própria agenda pública (Borges, 2010; Rogers & Dearing 1996). Como afirma Correia (2020):

O reconhecimento da capacidade dos media em tornar relevantes os temas e em definir estes esquemas torna-se o desiderato de uma luta insanável por parte de vários agentes interessados: assessorias de comunicação, relações-públicas, movimentos sociais, classes sociais e grupos profissionais, think thanks, universidades, sociedades académicas e instituições de legitimação intelectual como prémios, academias, sociedades científicas, lobbies, etc. (p. 114).

Uma das consequências imediatas deste processo mediático pode ser a adaptação da atividade dos atores políticos à lógica mediática¹⁰, poden-

8. Esta conceção vai no mesmo sentido da teoria dos efeitos limitados, de acordo com a qual a influência dos *media* é “limitada pelo fluxo de comunicação a dois níveis (*two steps flow of communication*): os ‘líderes de opinião’ (*opinion leaders*), mais expostos aos *media*, interpretam as mensagens para os restantes membros do público, através das suas redes de relações interpessoais” (Borges, 2010, p. 138), contrariando os efeitos mediáticos totais e diretos sobre a opinião e o comportamento das pessoas que a teoria hipodérmica propunha (Sousa, 2006).

9. Tal como White (1950) já apontava no passado, este processo de decisão não cabe apenas a um jornalista, sendo feito por vários membros de uma mesma redação.

10. A lógica mediática traduz-se no “domínio dos processos societários dos valores-notícia e das estratégias narrativas que os *media* usam para tomar partido do seu próprio *medium* e formato, e para competirem na luta permanente pela atenção das pessoas”. Essas estratégias narrativas incluem “a simpli-

do esta, por vezes, chegar ao ponto de constituir o próprio núcleo da sua comunicação política¹¹. (Strömbäck, 2008; Strömbäck & Van Aelst 2013). Esta mediatização da política pode materializar-se numa situação de campanha permanente¹², na profissionalização da política, numa interação constante com o público como estratégia de governação (Strömbäck, 2008), ou ir até mais longe ao adaptar-se às necessidades e aos próprios critérios de noticiabilidade dos *media*, ou seja, à lógica mediática noticiosa¹³: uma medida adotada neste âmbito seria a criação de ligações pessoais entre os jornalistas e os assessores de imprensa ou os próprios atores políticos, através, por exemplo, de encontros num contexto informal ou do fornecimento de informação confidencial e exclusiva; por outro lado, os agentes políticos procederiam à organização de iniciativas destinadas a atrair os *media* e a providenciar informação em formatos e horários conformes às rotinas de produção mediáticas, como no caso das conferências de imprensa (Strömbäck & Van Aelst, 2013).

ficação, a polarização, a intensificação, a personalização, a visualização, a estereotipação, e o enquadramento da política como um jogo estratégico ou uma ‘corrida de cavalos’” (Strömbäck, 2008, p. 233).

11. A adoção da lógica mediática acontece quando os atores políticos e sociais não só se adaptam a esta e aos valores-notícia predominantes como os internalizam e permitem que eles, mais ou menos conscientemente, “se tornem numa parte integral do processo dirigente” (Strömbäck, 2008, p. 239-240). Thomas Meyer denomina este processo de “colonização mediática da política” (2002).

12. O conceito de campanha permanente foi popularizado por Blumenthal em 1980, referindo-se à “junção das técnicas de campanha política com o ato de governar, o que transforma a governação num ato de campanha perpétua e o governo num instrumento desenhado para sustentar a popularidade de um governante ou representante eleito” (Conaghan & De la Torre, 2008, p. 267).

13. Strömbäck e Van Aelst descrevem a lógica mediática noticiosa como “as características institucionais, tecnológicas e sociológicas dos *media* noticiosos”, atributos esses que incluem “o formato, a produção e a disseminação de rotinas, normas e necessidades, critérios de noticiabilidade e regras formais e informais que governam os meios de comunicação informativos” (2011, p. 373).

Este efeito é especialmente visível no caso dos atores populistas. Sendo integrantes de partidos frequentemente externos ao arco de governação, os políticos populistas têm maior dificuldade, pelo menos à partida, em atrair as atenções dos *media* e fazer com que as suas propostas e valores entrem na agenda pública. Essa necessidade maior de saliência mediática dos seus valores, leva-os a adotar um discurso mais inflamado ou a defender posições consideradas fraturantes¹⁴, no sentido de dominar a agenda pública. Ao mesmo tempo, o surgimento recente das redes sociais forneceu aos movimentos populistas uma forma de contornar o *gatekeeper* das redações ou estúdios jornalísticos, conseguindo lançar as suas temáticas na audiência pretendida e, até mesmo, atrair as atenções dos próprios jornalistas, cujo enfoque nos acontecimentos online, em detrimento dos acontecimentos no Mundo físico, é cada vez maior¹⁵ (Mudde, 2020).

Pseudoacontecimentos

O conceito “pseudoacontecimento” foi introduzido por Boorstin na sua obra *Image: A Guide to Pseudo-events in America* (1992). De acordo com o historiador norte-americano, os pseudoacontecimentos correspondem a eventos “não-espontâneos, ocorrendo apenas porque alguém os planeou, colocou ou incitou”, com o propósito principal e imediato de serem “reportados e reproduzidos” (1992, p. 1). Boorstin (1992) acrescenta ainda outras duas características-chave: uma relação ambígua com a realidade noticiada, sendo essa ambiguidade

de o que gera o interesse no público¹⁶, e o carácter de “profecia que se cumpre a si própria” (p. 11), inculcando a mensagem veiculada nas mentes da audiência¹⁷.

Boorstin (1992) atribui o surgimento dos pseudoacontecimentos às crescentes expectativas do público em relação à produção de conteúdos noticiosos. Este crescimento dos anseios da audiência resultaria de dois fatores: a melhoria das condições de vida do próprio público, que levaria a uma maior exigência para com os produtores de conteúdos, vistos como prestadores de um serviço; e a proliferação dos *media* informativos desde a segunda metade do século XIX até ao final do século XX, que levaria a uma maior concorrência entre os meios de comunicação e, conseqüentemente, a um incremento da produção de material noticioso. Nas suas palavras:

Nos últimos cem anos”... “tudo mudou. Nós esperamos ver os jornais cheios de notícias. Se nenhuma notícia estiver visível para o leigo ou para o cidadão comum, continuamos a esperar que a informação esteja lá para o jornalista com iniciativa. O repórter bem-sucedido é aquele que consegue encontrar uma história, mesmo se não tiver acontecido nenhum terramoto nem nenhum assassinato ou guerra civil. Se ele não conseguir encontrar uma história, então deverá criar uma a partir das perguntas que faz a figuras públicas, do surpreendente interesse humano que desvenda de algum acontecimento corriqueiro, ou das ‘notícias por trás

14. Esta não é uma prática exclusiva da direita populista radical, sendo também apontado o caso do Centro Democrático Social – Partido Popular (CDS-PP) e do BE nas eleições legislativas de 2009 (Cunha, 2010).

15. Mudde (2020) comenta este último ponto:

uma vez que muitos jornalistas vivem no Twitter e alguns confundem a sua linha de tempo com um exemplo representativo do mundo real, os astutos utilizadores de redes sociais de ultradireita, de Matteo Salvini a Richard Spencer, conseguiram chegar a uma audiência muito superior à dos seus próprios seguidores (p. 119).

16. A ambiguidade característica dos pseudoacontecimentos está ligada à continuidade enquanto valor-notícia (Traquina, 2007). Os exemplos apresentados por Boorstin (1992) correspondem a anúncios de revelações que seriam feitas em conferências de imprensa, sendo o alerta dado aos *media* pelo político revelador no dia anterior ao do pseudoacontecimento. O mesmo aconteceria no caso das fugas de informação por parte de agentes governamentais, nunca sendo reveladas na sua totalidade pelos meios de comunicação, o que potencia assim uma maior quantidade de conteúdos noticiosos.

17. Boorstin (1992) aponta como exemplo uma notícia sobre o trigésimo aniversário de um hotel, descrito como “uma instituição distinta”, o que faria com o que próprio público associasse essa distinção ao estabelecimento em questão (p. 11).

das notícias'. Se tudo isto falhar, então deverá dar-nos 'uma 'composição'— um conjunto de factos bem conhecidos ou uma especulação de algo alarmante que esteja para acontecer (Boorstin, 1992, p. 8).

No mesmo sentido, o próprio desenvolvimento dos aparatos tecnológicos ao longo do século XX havia gerado condições propícias à proliferação dos pseudocontecimentos: o arranque do jornalismo radiofónico na década de 20, a consolidação do fotojornalismo nos anos 30, 40 e 50¹⁸ e o advento do jornalismo televisivo nas décadas posteriores levariam à criação de conteúdos mediáticos mais atractivos para o público do que a própria realidade que representavam. O surgimento dos canais noticiosos, cujas 24 horas de programação eram compostas na sua totalidade por conteúdo informativo, e a utilização cada vez mais frequente das reportagens em direto acentuariam as circunstâncias propícias aos pseudocontecimentos: a necessidade cada vez maior de conteúdos para preencher as grelhas de programação conduzia a um planeamento cada vez maior dos conteúdos a reportar, i.e., a uma menor espontaneidade. Nas palavras do próprio Boorstin (1992), “a recolha de notícias transformou-se em criação de notícias” (p. 14).

Os pseudocontecimentos podem apresentar diversas formas. As conferências de imprensa foram o primeiro género de pseudocontecimento a ser utilizado. No entanto, “todo o tipo de pseudocontecimentos (sendo planeado) tende a tornar-se ritualizado, com o seu próprio protocolo e a sua própria rigidez”, gerando a necessidade de produzir “outras formas, derivadas, de pseudocontecimentos que sejam mais fluidas, mais estimulantes, e mais ambigualmente interessantes”, como, por exemplo, os já mencionados *leaks* ou fugas de informação (Boorstin, 1992, p. 33).

Num contexto de necessidade de produção noticiosa para captação de públicos, a produção de pseudocontecimentos torna-se num instrumento

político frequente para atração de atenções mediáticas, conseguindo assim influenciar as agendas dos próprios *media*.

À semelhança de outras práticas comunicativas, os pseudocontecimentos podem abordar diversas temáticas. Como será mostrado na apresentação dos resultados, existem dois temas abordados por pseudocontecimentos que devem ser mencionados neste trabalho: as questões de género e a corrupção por parte dos atores políticos.

Valores-notícia

Para entender como os pseudocontecimentos produzidos pelo Chega foram veiculados pelos dois *media* mencionados, é necessário identificar quais critérios estiveram por trás de seleção de cada assunto noticiado e da construção de cada uma das notícias, i.e., quais critérios de noticiabilidade ou valores-notícias foram utilizados. De acordo com Nelson Traquina (2007), o conjunto de valores-notícia pode ser dividido em duas categorias:

- Valores-notícia de seleção, utilizados para selecionar os acontecimentos a transformar em notícia, esquecendo outros eventos. Estes estão divididos em dois subgrupos:
 - Critérios substantivos, respeitantes “à avaliação direta do acontecimento em termos da sua importância ou interesse como notícia” (p. 186). Neste caso, falamos sobre critérios como a morte, a notoriedade, a proximidade, a relevância temática, a novidade, o tempo, a notabilidade, o inesperado, a controvérsia ou o conflito e a infração.
 - Critérios contextuais, que dizem respeito “ao contexto de produção noticiosa” (p. 186). Neste conjunto encontram-se valores-notícia como a disponibilidade, o equilíbrio, a visualidade, a concorrência e o dia noticioso.
- Valores-notícia de construção, que se referem à elaboração da própria notícia, funcionando como “linhas guia para a apresentação do material, sugerindo o que deve ser realçado, o que deve ser omitido, o que deve ser prioritário

18. Terence P. Moran (2010) descrevia as décadas de 1930, 1940 e 1950 como “a Idade de Ouro do Fotojornalismo” (p. 181).

nessa construção” (pp. 186-187). Neste caso, os valores que orientam a conduta jornalística são a simplificação, a amplificação, a relevância dada pelo jornalista, a personalização, a dramatização e a consonância.

Metodologia

Na introdução do presente trabalho foram colocadas duas dúvidas referentes à hipótese de veiculação de pseudocontecimentos pelos *media* impressos portugueses: será que os pseudocontecimentos produzidos pelos Chega tiveram acolhimento nos *media* informativos portugueses durante o período eleitoral? Em caso dessa hipótese se confirmar, como foram veiculados esses pseudocontecimentos? Para responder a estas perguntas, procedeu-se à delimitação de um *corpus* de análise.

Com vista a garantir um acesso a material noticioso inalterado, no seu estado bruto, a opção recaiu sobre meios de comunicação impressos. O Relatório da Entidade Reguladora para a Comunicação Social (ERC) sobre a cobertura jornalística das eleições legislativas de 2019, relativo à imprensa, refere um conjunto de nove *media*: o *Correio da Manhã*, o jornal *I*, o *Jornal de Notícias*, o jornal *Público*, o *Diário de Notícias* (apenas com tiragem semanal na época), o semanário *Expresso*, o semanário *Sol*, a revista *Sábado* e a revista *Visão*. Para delimitar o período temporal a analisar, foi identificado o intervalo de tempo correspondente ao denominado “período eleitoral”, ou seja, ao conjunto composto pelos períodos de campanha eleitoral e de pré-campanha¹⁹, com o objetivo de obter uma análise mais abrangente. De acordo com o artigo 3º da lei n.º 72-A/2015, de 23 de julho, a pré-campanha eleitoral corresponde “ao período compreendido entre a data da publicação do decreto que marque a data do ato eleitoral e a data de início da respetiva campanha”²⁰, sendo as datas

de início e fim da campanha eleitoral as que se encontram “fixadas na lei eleitoral”²¹. Estes artigos remetem assim para o decreto do Presidente da República n.º 45-A/2019 de 1 de agosto, que estabelece o dia 6 de outubro de 2019 como data das eleições legislativas, e para o artigo 53º da Lei Eleitoral da Assembleia da República, de acordo com o qual “o período de campanha eleitoral se inicia no 14.º dia anterior e finda às 24 horas da antevéspera do dia designado para as eleições”. Nestes moldes, as edições dos meios de comunicação acima referidos que serão objeto da análise do presente trabalho integram o período entre o dia 1 de agosto de 2019, data do início da pré-campanha, e o dia 6 de outubro. Nesse sentido, foram recolhidas todas as peças noticiosas respeitantes ao Chega dentro desse período, correspondendo a um total de 189 peças recolhidas.

No entanto, duas informações obtidas durante a observação do *corpus* obrigam a afunilar ainda mais o objeto de análise: dos nove meios de comunicação selecionados, apenas o jornal *I* e o *Correio da Manhã* noticiaram os pseudocontecimentos produzidos pelo partido liderado por André Ventura, e tendo todas as notícias sido publicadas durante o período de pré-campanha. Nesse sentido, o *corpus* ficaria reduzido a apenas 86 artigos, sendo 54 do jornal *I* e 42 do *Correio da Manhã*. No entanto, desses 86, apenas seis veiculam os já referidos pseudocontecimentos. Por esse motivo, a análise integrante do presente trabalho incidirá sobre essas seis peças, sendo cinco do jornal *I* e uma do *Correio da Manhã*.

Antes de definir a metodologia de análise qualitativa, é necessário estabelecer um conjunto de pressupostos basilares para a observação dos dados. Para esse efeito, será seguida a posição de Emília Ribeiro Pedro (1997) relativamente à análise de textos informativos, com base na Análise Crítica do Discurso:

1. Apesar de a história real ser, nos textos em análise, ao assunto, ou tópico, comum, a apresentação da história real varia de modos bastante substanciais;

19. O conceito de “período eleitoral” encontra-se definido no número 1 do artigo 3º da Lei n.º 72-A/2015 de 23 de julho, que estabelece o regime jurídico da cobertura jornalística em período eleitoral.

20. *Expresso* no número 2 do referido artigo.

21. *Expresso* no número 3 do referido artigo.

2. *esta variação da apresentação não é, de nenhum modo, apenas um problema de estilo do jornalista em questão, posto que as escolhas textuais são sempre o sinal de escolhas ideacionais e interpessoais, ou seja, dos modos como cada um de nós textualiza uma particular representação do mundo e do modo como expressa sua identidade e percebe a identidade do Outro. Neste sentido, estas escolhas posicionam o produtor textual em relação ao conteúdo proposicional, e termos de uma representação social e cognitiva particular da realidade, e de como, igualmente, o consumidor textual é posicionado em termos dos modos como a mensagem se adequa à sua própria representação do mundo;*
3. *Estas escolhas textuais são, de facto, estratégias ideológicas que revelam não apenas o posicionamento do autor relativamente à história real – o acontecimento específico que justifica a informação – mas também, as estratégias que usa para posicionar, de modo particular, os seus leitores. (p. 294).*

No entanto, a análise de um objeto de estudo deve também ser sempre precedida pela definição de um conjunto de etapas. Tal como no exemplo proposto por Isabel Ferin Cunha (2012), também a análise qualitativa do trabalho presente irá seguir o processo de análise proposto por Deacon *et al.* (1999). Os autores propõem a realização de cinco etapas ou, nas suas palavras, “estágios”. Contudo, os objetivos de investigação integrantes do presente trabalho implicam o recurso a apenas três desses estágios:

1. A análise da “estrutura temática” (Deacon *et al.*, 1999, p. 176), identificando a ordem dos temas abordados no texto e a “conceção ou proposição-chave” que lhe serve como fio condutor.
2. O exame do “esquema discursivo que percorre o texto e atua como um mecanismo organizador geral” (Deacon *et al.*, 1999, p. 176), necessitando que sejam identificadas duas estratégias de discurso noticioso:
 - A estrutura sequencial, que diz respeito “à organização e ao contorno narrativo gerais a partir dos quais as notícias são construídas”, sendo os temas classifi-

cados “em função da sua acreditação e importância” (Deacon *et al.*, 1999, p. 176). Isso implica “uma identificação prévia das posições e dos valores adotados por cada fonte”, explicando depois o acontecimento noticiado: quem o fez, quais as circunstâncias, as consequências possíveis e os comentários. Além disso, torna-se necessário também “entender como esta ordem de fontes priorizadas e relegadas se relaciona com a estrutura subliminar” das peças em análise (Deacon *et al.*, 1999, pp. 176-177).

→ Os procedimentos de enquadramento²², no que se relaciona com “a divisão das vozes citadas no texto em protagonistas e antagonistas”, para entender “como uns são colocados em relação com os outros”. No caso desta estratégia discursiva noticiosa, também é necessário ter atenção às características textuais que influenciam a forma como a realidade representada é enquadrada, como o uso de determinados verbos ou figuras de estilo (Deacon *et al.*, 1999, p. 177).

3. A análise da escolha lexical, enquanto suporte da estrutura temática da narrativa jornalística. No ponto de vista de Deacon *et al.*, a importância da escolha lexical resulta do facto de esta “revelar certas crenças ideológicas e valores subjacentes a certas histórias”, para além de “providenciar ainda mais provas sobre a for-

22. O enquadramento corresponde à “seleção de alguns aspetos de uma realidade compreendida, tornando-os mais salientes,” i.e., mais noticiáveis, significativos ou memoráveis, “num texto comunicativo, de forma a promover” algo para “um item descrito”: uma definição, uma interpretação causal, uma avaliação moral ou uma recomendação de tratamento (Entman, 1993, p. 52). Para esse efeito, é necessário que exista um produtor de texto e um comunicador que decide o enquadramento a adotar de acordo com o seu sistema de crenças. O enquadramento será recebido pelo recetor, i.e., o leitor ou o espectador. Note-se que tanto o comunicador como o recetor também são condicionados pelos seus próprios enquadramentos a nível social, cultural ou profissional (Entman, 1993).

ma como as palavras numa notícia apoiam a estrutura semântica de uma narrativa” (1999, p. 178).

4. Por último, “a revisão das formas como as macroestruturas temáticas são mobilizadas em diferentes modos” (Deacon *et al.*, 1999, p. 178).

Com base nos pressupostos metodológicos expostos acima e no enquadramento teórico exposto no capítulo anterior, as seis peças integrantes do *corpus* serão objeto, em primeiro lugar, de uma análise sistemática que se identificarão: as data de publicação das notícias analisadas, com vista a identificar em qual fase do período eleitoral é predominante na veiculação dos pseudocontecimentos produzidos pelo Chega; as páginas do *medium* nas quais esses pseudocontecimentos são veiculados, para aferir a importância que o meio de comunicação em questão lhes atribui; os temas abordados; e a sua continuidade ou ausência de continuidade em notícias posteriores. Posteriormente, será feita uma descrição narrativa da forma como os pseudocontecimentos produzidos pelo Chega foram propagados pelos dois meios de comunicação aqui analisados.

Resultados de análise

Uma observação da Figura 1 mostra que a totalidade dos pseudocontecimentos ocorreu durante a pré-campanha eleitoral, concentrando-se no final do mês de agosto e no início do mês de setembro. Já em relação à página na qual na notícia é colocada, i.e. ao destaque atribuído à peça, é possível ver que ambos os *media* analisados coloram a peça num lugar de relevo: embora o *Correio da Manhã* tenha publicado a sua única peça na página 28 (anexo 1), o jornal diário do Grupo Cofina coloca-a na segunda de quatro páginas ocupadas pela editoria de Política. Já o jornal *I* colocou todas as notícias aqui analisadas no espaço entre as páginas 6 e 7, algo ainda mais relevante se se tiver em conta que o diário da Newsplex tem uma dimensão inferior ao *Correio da Manhã*, sendo composto por pouco mais de 40 páginas. Já no tocante às temáticas, a corrupção por parte de atores políticos é predominante, existindo apenas um artigo sobre questões de género, mais especificamente sobre a oposição do Chega ao despacho do Ministério da Educação que permitia aos estudantes transgénero a utilização da casa de banho correspondente ao género com o qual se identificam (anexo 2). Por fim, é possível notar que apenas duas das seis peças ana-

<i>Medium</i>	Data	Peças	Página	Temas	Continuidade
Correio da Manhã	10/09/2019	Ação em Évora	28	Corrupção por parte de atores políticos	Não
I	21/08/2019	Chega quer levar Governo a tribunal por lei sobre género	9	Questões de género	Não
I	04/09/2019	Ventura faz vigília no Constitucional	7	Corrupção por parte de atores políticos	Não
I	06/09/2019	Chega pede a líderes de PSD, PCP e Aliança que renunciem a subvenções	7	Corrupção por parte de atores políticos	Sim
I	10/09/2019	Ventura lança campanha na prisão	6	Corrupção por parte de atores políticos	Sim
I	11/09/2019	Vara rejeitou receber Ventura	7	Corrupção por parte de atores políticos	Não

Figura 1. Notícias veiculadoras de pseudocontecimentos do Chega durante o período eleitoral legislativo de 2019

lisadas tiveram continuidade em notícias posteriores (anexos 4 e 5), dizendo respeito, nestes dois casos, ao anúncio por parte de André Ventura de apresentação da sua candidatura às eleições legislativas à porta do estabelecimento prisional de Évora, onde se encontrava detido o antigo deputado e ministro socialista Armando Vara.

Descrição narrativa

Como já foi referido anteriormente, o jornal *I* veicula os pseudocontecimentos produzidos pelo Chega em apenas cinco artigos. O primeiro caso ocorre ainda no período da pré-campanha: na página 9 da edição de 21 de agosto surge uma breve na qual o Chega anuncia a sua intenção de interpor uma providência cautelar contra o governo português, em resultado de “um despacho sobre a lei do direito à autodeterminação da identidade e expressão de género” (anexo 2). O mesmo artigo cita as declarações publicadas por André Ventura no Facebook no dia anterior: “Mas agora qualquer rapaz que se sinta rapariga pode frequentar a casa de banho feminina?”. Contudo, o elemento característico desta peça não se prende com a exposição dada a essa posição do Chega. A realidade é que o partido nunca chegou a submeter a referida providência cautelar, mas tinha o pleno conhecimento do carácter fraturante das questões de género, sabendo que iria gerar material noticioso.

Treze dias depois, os pseudocontecimentos promovidos pelo Chega voltariam a ter eco nas páginas do jornal *I*. Um *filet* publicado na página 7 da edição de 4 de setembro noticia o anúncio de uma vigília no Tribunal Constitucional “para protestar contra a atribuição de pensões vitalícias a políticos condenados por crimes públicos” (anexo 3). Esse tema volta a motivar um pseudocontecimento, desta vez a entrega de um documento nas sedes do PSD, PCP e Aliança, a 5 de setembro, documento esse no qual o Chega exige que os líderes dessas forças políticas abdicuem das suas subvenções vitalícias. À semelhança da iniciativa do Chega do dia 4, também esta foi objeto de uma notícia na página 7 da edição do dia seguinte, 6 de setembro, dando ainda azo para que André Ventura se apresentasse de forma distinta dos três parti-

dos que criticava nesta ação, afirmando: “Agora percebemos porquê só o Chega toca neste tema” (anexo 4). Tanto na edição do dia 4 como na do dia 6, André Ventura aproveitou a cobertura noticiosa para apontar para o exemplo do antigo deputado e ministro socialista Armando Vara, que se encontrava detido no Estabelecimento Prisional de Évora nessa época. O jornal *I* acabava a peça noticiosa de 6 de setembro com uma informação sobre a pena de prisão a que o ex-ministro havia sido condenado e a pensão mensal que continua a receber, como elemento de credibilidade dado às ações do Chega.

Numa materialização do valor noticioso de continuidade, este dirigente político viria a ser objeto de mais um pseudocontecimento por parte de André Ventura e do seu partido: a 9 de setembro, o presidente do Chega anuncia²³ que a apresentação oficial da sua candidatura às eleições legislativas se irá realizar no dia 10 de setembro junto ao estabelecimento prisional acima referido, acrescentando ainda que exige ao ex-dirigente socialista que renuncie à sua subvenção vitalícia, e que pretende ser recebido pelo político em questão ou pelo diretor da prisão. O jornal *I*, na edição da mesma data do pseudocontecimento, publica uma notícia de antecipação com o anúncio do líder populista numa breve na página 6 (anexo 5), coincidindo com outra com o mesmo conteúdo na página 28 da edição da mesma data do *Correio da Manhã* (anexo 1). O jornal *I* daria continuidade a este pseudocontecimento na página 7 do dia seguinte, com o título “Vara rejeitou receber Ventura”, que acaba com uma citação de uma publicação do líder do Chega nas redes sociais: “estava à porta da prisão de Évora para ‘exigir aos corruptos que devolvam as subvenções vitalícias’” (anexo 6).

Conclusão

O trabalho presente resultou de uma vontade de compreender se os pseudocontecimentos produzidos pelo Chega teriam sido acolhidos pelos *media* portugueses e como haviam sido veiculados. A

23. Num vídeo publicado na página de Facebook do partido.

crescente relevância política deste partido recente torna a compreensão das suas práticas comunicativas ainda mais necessária.

A análise dos pseudocontecimentos produzidos pelo Chega e a sua conseqüente receção pelos meios de comunicação portugueses criou a necessidade de uma explicitação sobre o populismo, sobretudo o populismo de direita, no qual o Chega se insere. Para além disso, foi também abordada a sua relação com os *media* e o resultante populismo mediático. Após enquadrar teoricamente esta análise, tornou-se necessário realizar um estudo empírico da veiculação dos já referidos pseudocontecimentos produzidos pelo partido liderado por André Ventura. Pelas razões mencionadas na metodologia, apenas foram analisados o jornal *I* e, apenas numa peça, o *Correio da Manhã*, optando-se pelo estudo qualitativo dos artigos sobre o Chega publicados entre 1 de agosto de 2019 e 13 de outubro do mesmo ano. Essas datas dizem respeito, respetivamente, ao início da pré-campanha e ao sétimo dia após a realização do ato eleitoral legislativo.

Olhando para os resultados é possível constatar que, como já foi mencionado no enquadramento teórico relativo aos pseudocontecimentos, a veiculação dos pseudocontecimentos produzidos pelo Chega se cingiu ao período de pré-campanha eleitoral, concentrando-se no final do mês de agosto e no início do mês de setembro de 2019. No mesmo sentido, os *media* analisados deram algum destaque aos pseudocontecimentos que noticiaram, colocando-os em páginas iniciais, no caso do jornal *I*, e nas primeiras páginas da sua editoria de Política, no caso do *Correio da Manhã*. Para além disso, também é visível que essa mesma veiculação ficou circunscrita às questões de género e à corrupção. No entanto, também é possível notar que o jornal *I* privilegiou a continuidade e o conflito ou a controvérsia enquanto valores-notícia norteadores da sua transmissão noticiosa de pseudocontecimentos, para além da óbvia notoriedade associada aos atores políticos envolvidos.

Os dados resultantes desta análise mostram também que, entre nove *media* portugueses impressos, apenas o jornal *I* e o *Correio da Manhã* veicularam os pseudocontecimentos produzidos pelo Chega, levando a questionar o porquê de apenas

estes dois meios de comunicação o terem feito. O facto de André Ventura ser um colunista semanal no *Correio da Manhã*, assim como de outro *medium* do grupo Cofina, a CMTV, poderia ser um motivo, enquanto indício de uma relação mais próxima entre o jornal referido e o seu partido. No mesmo sentido, embora o estatuto editorial do jornal *I* o descreva como um meio de comunicação “rigorosamente independente de partidos políticos, organizações económicas, igrejas ou seitas” e existam inclusivamente artigos escritos por políticos ligados a partidos de esquerda, a maioria do espaço de opinião é ocupado por personalidades ligadas à direita portuguesa, incluindo dirigentes do Chega como o atual presidente do Conselho de Jurisdição, Rodrigo Alves Taxa e, esporadicamente, o próprio André Ventura (Maia Martins, 2022). Contudo, estes fatores não oferecem uma explicação suficiente.

As abordagens dos dois jornais analisados, assim como a não-veiculação de pseudocontecimentos pelos restantes *media*, poderiam ter sido esclarecidas por elementos das suas direções. No entanto, como não foi realizada qualquer entrevista aos seus integrantes, as motivações de cada um dos meios de comunicação ficarão em aberto.

No mesmo sentido, é necessário reconhecer que a amostra analisada no presente trabalho é bastante diminuta, referindo-se a apenas um período eleitoral. Terão os dois anos de funções parlamentares de Ventura e a recente eleição de mais onze deputados levado a alterações na veiculação de pseudocontecimentos? Como terá o líder do Chega sido noticiado durante a sua campanha eleitoral para as eleições presidenciais de 2021? Até se realizar uma investigação adicional sobre esse mesmo tema, não será possível responder.

Referências bibliográficas

- [1] Afonso, N. (2019). *70 medidas para reerguer Portugal*. CHEGA. <https://partidochega.pt/wp-content/uploads/2019/09/70-MEDIDAS-PARA-REERGUER-PORTUGAL-CHEGA.pdf>
- [2] Betz, H. G. (2003). Xenophobia, identity politics and exclusionary populism in Western Europe. *Socialist Register*, 39.
- [3] Blumenthal, S. (1980). *The permanent campaign: Inside the world of elite political operatives*. Beacon Press
- [4] Boorstin, D. J. (1992). *The image: A guide to pseudo-events in America*. Vintage.
- [5] Borges, S. (2010). Agendamento IN Correia, J.C., Ferreira, G.B., Espírito Santo, P. (Orgs.) (2010). *Conceitos de Comunicação Política. Série: Estudos em Comunicação* (pp. 137-144). Editora Universidade da Beira Interior.
- [6] Conaghan, C., & De la Torre, C. (2008). The permanent campaign of Rafael Correa: Making Ecuador's plebiscitary presidency. *The International Journal of Press/Politics*, 13(3), 267-284. <https://doi.org/10.1177/1940161208319464>
- [7] Correia, J. C. (2020). A teoria dos efeitos e a construção de agendas populistas In Camponez C., Ferreira, G. B., Rodríguez-Díaz, R. (Orgs.) (2020). *Estudos do Agendamento: Teoria, desenvolvimentos e desafios — 50 anos depois* (pp. 107-136). LabCom.
- [8] Couldry, N. (2019). *Media, Voice, Space and Power: Essays of Refraction*. Routledge.
- [9] Cunha, I. F. (2012). *Análise dos Media*. Imprensa da Universidade de Coimbra
- [10] Deacon, D., Pickering, M., Golding, M. & Murdock, Graham (1999). *Researching Communications: a practical guide to methods in media and cultural analysis*. Arnold.
- [11] Eberwein, T., Porlezza, C., & Splendore, S. (2015). Media as political actors. *The international encyclopedia of political communication*, 1-9. <https://doi.org/10.1002/9781118541555.wbiepc173>
- [12] Entidade Reguladora para a Comunicação Social (2019). *Relatório sobre a Cobertura Jornalística das Eleições Legislativas 2019 – Imprensa*. Entidade Reguladora para a Comunicação Social. <https://www.erc.pt/pt/estudos-e-publicacoes/relatorios-sobre-cobertura-jornalistica-de-eleicoes/relatorio-sobre-a-cobertura-jornalistica-das-eleicoes-legislativas-2019-imprensa>
- [13] Esser, F., Stepińska, A., & Hopmann, D. N. (2016). Populism and the Media: Cross-National Findings and Perspectives. In T. Aalberg, F. Esser, C. Reinemann, J. Strömbäck & C. d. Vreese (Eds.), *Populist political communication in Europe* (pp. 365-380). Routledge
- [14] Figueira, J. (2021, Maio-Setembro). Práticas jornalísticas e populismo políticomediático. *Jornalismo & Jornalistas*.
- [15] Gomes, W. (1995). Duas premissas para a compreensão da política espetáculo. *Revista de Comunicação e Linguagens*, 22, 299-338.
- [16] Guazina, L. S. (2021). Populismos de direita e autoritarismos: apontamentos teóricos para estudos sobre a comunicação populista. *Mediapolis—Revista de Comunicação, Jornalismo e Espaço Público*, (12), 49-66. https://doi.org/10.14195/2183-6019_12_3
- [17] Maia Martins, P. (2022). *Cobertura noticiosa do Chega nas eleições legislativas de 2019* [Dissertação de mestrado não publicada]. Universidade de Coimbra.
- [18] Marchi, R. (2020). *A Nova Direita Anti-Sistema – O Caso do Chega*. Almedina
- [19] McCombs, M. E., & Shaw, D. L. (1972). The agenda-setting function of mass media. *Public opinion quarterly*, 36(2), 176-187.
- [20] Mudde, C. (2020). *O Regresso da Ultradireita. Da Direita Radical à Direita Extremista*. Editorial Presença
- [21] Norris, P., & Inglehart, R. (2019). *Cultural backlash: Trump, Brexit, and authoritarian populism*. Cambridge University Press.
- [22] Pedro, E. R. (1997). O discurso dos e nos media. In E. R. Pedro (Org.) (1997). *Análise Crítica do Discurso* (pp. 293-312). Caminho.
- [23] Rogers, E. M. & Dearing, J. W. (1996). *Agenda-setting* (Vol. 6). Sage.
- [24] Sá, A. F. (2021). *Ideias sem Centro: Esquerda e Direita no Populismo Contemporâneo*. Leya.
- [25] Scheuch, Erwin K., and Hans D. Klingemann (1967). Theorie des Rechtsradikalismus in westlichen Industriegesellschaften. *Hamburger Jahrbuch für Wirtschafts- und Gesellschaftspolitik*, 12, 11–29.
- [26] Stoppino, M. (2008). Autoritarismo. In N. Bobbio, N. Matteucci & G. Pasquino. *Dicionário de Política*. vol. 1 (16th ed., pp. 94-104). Editora Universidade de Brasília.
- [27] Strömbäck, J. (2008). Four phases of mediatization: An analysis of the mediatization of politics. *The international journal of press/politics*, 13(3), 228-246. <https://doi.org/10.1177/1940161208319097>
- [28] Strömbäck, J. (2011). Mediatization of politics: Toward a conceptual framework for comparative research In Holbert, R.L. & Bucy, E.P. (Eds.) (2011). *Sourcebook for political communication research* (pp. 389-404). Routledge.

- [29] Strömbäck, J., & Van Aelst, P. (2013). Why political parties adapt to the media: Exploring the fourth dimension of mediatization. *International Communication Gazette*, 75(4), 341-358. <https://doi.org/10.1177/1748048513482266>
- [30] Sousa, J. P. (2006). *Elementos de Teoria e Pesquisa da Comunicação e dos Media*. 2ª edição. BOCC
- [31] White, D. M. (1950). The “Gate Keeper”: A Case Study in the Selection of News. *Journalism Quarterly*, 27(4), 383–390. <https://doi.org/10.1177/107769905002700403>

Anexos

28 | POLÍTICA TERÇA-FEIRA 10 SETEMBRO 2019 CORREIO

POLÍTICA

PARTIDO SOCIALISTA



Líder do PS foi convidado pela Confederação do Turismo de Portugal para falar sobre o programa eleitoral para as próximas legislativas

SOBE RICARDO RIO
PRES. CÂM. DE BRAGA



Município vota hoje medidas fiscais que preveem descida da taxa máxima de IRS no concelho de 5% para 4% no ano de 2020.

DESCE BRUNO MAÇES
EX-SEC. DE ESTADO



Ex-governante viu o lançamento do livro "O despertar da Eurásia" ser adiado na China devido à "censura" daquele país.

BREVES

MINISTÉRIO DA AGRICULTURA RESPONDE A CRISTAS
O Ministério da Agricultura diz que só 10 456 candidaturas estão em processo de análise, a maioria de concursos recentemente abertos, depois de o CDS ter afirmado que há 22 mil candidaturas a fundos agrícolas em atraso.

CHEGA AÇÃO EM ÉVORA
O Chega vai fazer hoje a apresentação da candidatura às legislativas junto ao Estabelecimento Prisional de Évora. A escolha de local tem a ver com a intenção de André Ventura entregar uma carta aberta ao ex-ministro Armando Vara pedindo-lhe que renuncie à subvenção vitícola.

NÓS, CIDADÃOS! AVAL A UM GOVERNO
O Nós, Cidadãos! quer a sociedade civil no Parlamento e admite viabilizar um Governo, seja de esquerda ou de direita. "O governo Passos Coelho castigou os portugueses com pessimismo. O governo António Costa serve muito otimismo. Nós não fazemos uma coisa nem outra", diz o Mendo Castro Henriques.

DEBATE ENTRE PSD E PAN

Divididos pelo apoio a animais

O líder do PSD, Rui Rio, acusou ontem o PAN, num debate na RTP com André Silva, porta-voz deste partido, de ter uma "visão fundamentalista" nas matérias que dizem respeito à defesa dos animais. Durante o debate, Rio frisou que a primeira lei neste âmbito, de 1995, foi de iniciativa social-democrata. Já André Silva acusou o PSD de não ter no seu programa "uma única proposta para a proteção animal".

Costa avisa o PSD que "não há um plano B"

INFRAESTRUTURAS • Líder socialista critica Rui Rio pelas dúvidas levantadas no que toca ao novo Aeroporto do Montijo **LOCALIZAÇÃO** • Sociais-democratas propõem apreciar de novo Alcochete

JOSÉ CASTRO MOURA
O secretário-geral do PS criticou as dúvidas do PSD sobre a localização do Montijo do novo aeroporto de Lisboa. "Não há plano B", afirmou António Costa no final de um almoço, em Lisboa, promovido pela Confederação do Turismo de Portugal. "Qualquer outra solução comprometeria muito fortemente a dinâmica de crescimento do turismo. Temos de desenvolver uma linha de trabalho que não devolva o País à incerteza do que vai acontecer a seguir", alertou Costa, considerando essencial que não se desfaça o consenso político alcançado no

parlamento sobre a solução para complementar o aeroporto da Portela. O primeiro-ministro apelou a que, após décadas de impasse, se seja claro e que não existam "hesitações" ou "criatividades" sobre infraestruturas tão importantes para o País como esta. As críticas do líder do PS tiveram como alvo o programa eleitoral social-democrata que propõe a reapreciação de Alcochete para a localização do novo aeroporto. "Não posso deixar de manifestar muita apreensão quando vejo o principal partido da oposição a apresentar, não só novas dúvidas existenciais sobre os projetos de alta velocidade (fer-

PSD quer estudar de novo alternativa de Alcochete

O programa eleitoral do PSD para as eleições legislativas propõe uma "reapreciação da solução Alcochete" para o novo aeroporto de Lisboa mesmo que, para isso, seja necessário "uma renegociação das condições contratuais da concessão" com a ANA - Aeroportos de Portugal que, em janeiro, assinou com o Governo um contrato no montante de 1,15 mil milhões de euros para transformar, até 2028, a base aérea do Montijo. •

roviária), mas, sobretudo, a colocar em causa a opção já tomada para que o desenvolvimento da capacidade aeroportuária de Lisboa seja complementada com o aeroporto do Montijo", avisou Costa. "Novas hesitações seriam uma fortíssima ameaça à continuidade da atividade turística do País e ao crescimento deste setor fundamental para gerar emprego e dinamizar outras atividades económicas", alertou o chefe de Governo perante os membros da Confederação do Turismo de Portugal que promove um ciclo de debates com líderes partidários a propósito das próximas eleições legislativas. António Costa foi o primeiro convidado, seguindo-se Rui Rio, do PSD e Assunção Cristas, do CDS. •



Costa inspira-se na EN2 para fazer campanha eleitoral

CHAVES O líder do PS, António Costa, esteve ontem em Chaves, onde está registado o quilómetro zero da Estrada Nacional 2 (EN2), que liga Vila Real a Faro ao longo de 700 quilómetros. “É uma fonte de inspiração. Agora que em outubro vamos começar uma nova etapa, nada como começarmos no quilómetro zero para ganharmos novas forças”, disse ao lado da mulher, Fernanda Tadeu.

BE pede soluções nos consulados para pensões de emigrantes

LISBOA O Bloco de Esquerda defende a “criação urgente de células competentes nos consulados” para que os emigrantes deixem “de andar a ser empurrados dos serviços da Segurança Social portugueses para os serviços homólogos dos países de acolhimento” no momento de pedirem a reforma a que têm direito. A proposta faz parte do programa eleitoral do BE.

Chega quer levar Governo a tribunal por lei sobre género

LISBOA O líder do Chega, André Ventura, anunciou que vai avançar para os tribunais por causa de um despacho sobre a lei do direito à autodeterminação da identidade e expressão de género. “Mas agora qualquer rapaz que se sinta rapariga pode frequentar a casa de banho feminina?” atirou Ventura no Facebook. O Chega está a avaliar uma providência cautelar.

MPT quer eleger um deputado na Madeira

FUNCHAL O Partido da Terra-MPT tem a esperança de vir a eleger um deputado nas eleições regionais da Madeira no próximo dia 22 de setembro. Váler Rodrigues, empresário de 38 anos, é o rosto do partido na Madeira, apesar de concorrer como independente. “Vamos trabalhar para termos representação”, disse, citado pela *Lusa*, admitindo as dificuldades.

Fátima

PSD quer juntar mil autarcas

ENCONTRO EM FÁTIMA Os Autarcas Sociais-Democratas (ASD) estão a organizar um encontro em Fátima no próximo dia 10 de setembro, inserido no período de pré-campanha eleitoral. O objetivo é demonstrar a força do poder local no PSD e, por isso, o presidente dos ASD, Hélder Sousa Silva, estimou ao SOL a presença de 800 a mil autarcas na reunião.

CONVITE POR EMAIL O convite para os autarcas e dirigentes seguiu ontem por email, sendo solicitados “os bons ofícios na mobilização” interna do PSD. O evento incluirá debates e um jantar, que custará dez euros. Está prevista uma sessão de perguntas com o presidente do partido, Rui Rio, que “não tem custos”, assegura-se no convite. A única exigência é a inscrição para o debate.

CRÍTICOS ORADORES O encontro é dividido em dois grandes temas de debate: ambiente e alterações climáticas e autarquias do séc. XXI. Neste último ponto, um dos oradores convidados é o autarca de Cascais, Carlos Carneiras, que tem sido muito crítico da atuação e da estratégia do presidente do PSD, Rui Rio. A seu lado terá Alcino Lavrador, presidente da Altice Labs, Luís Newton, presidente da Junta de Freguesia da Estrela, em Lisboa, Miguel Castro Neto, ex-secretário de Estado, e Ricardo Rio, presidente da Câmara de Braga. O moderador é o autarca de Viseu, Almeida Henriques.

Rui Rio. “Não é em cima das eleições que vamos acordar o que quer que seja”

Líder do PSD e António Costa estiveram nas festas da Senhora d'Agonia mas não se cruzaram.

O líder do PSD e o primeiro-ministro tinham previsto à mesma hora uma visita à Romaria de Nossa Senhora d'Agonia, com destaque para a tradicional confeção dos “Tapetes Floridos”, em Viana do Castelo, na passada segunda-feira à noite. Rui Rio e António Costa não se cruzaram, mas ficou claro que o discurso de consensos ou entendimentos não faz parte do léxico de campanha eleitoral das legislativas de 6 de outubro.

“O diálogo uns com os outros tem o seu tempo próprio e não é agora, não é em cima das eleições que vamos acordar o que quer que seja”, venceu Rui Rio, sendo solicitado “os bons ofícios na mobilização” interna do PSD. O presidente social-democrata insistiu que o momento pré-eleitoral “não é para fazer acordos nenhuns”.

O presidente do PSD percorreu a romaria e garantiu aos jornalistas que não andava a evitar ninguém. “Não vou fugir de ninguém, se encontrar, encontro”, assegurou, sem saber que o presidente da Aliança, Pedro Santana Lopes, também fez uma visita à chamada “noite dos tapetes”, que antecede a procissão do mar.

“Também anda aí?”, respon-

deu Rio a um jornalista enquanto passeava pelas ruas de Viana do Castelo.

Já António Costa chegou à romaria na qualidade de primeiro-ministro. Questionado se se iria cruzar com o líder da oposição, Costa teve resposta pronta: “Ainda bem que está cá e que vem dar uma mãozinha aos tapetes”. Ao contrário de Rui Rio, o primeiro-ministro não é estreado no evento, soma três visitas, e até admitiu que se ajeitava com os tapetes. Sobre acordos com o PSD, Costa disse que o momento “não era para essas conversas”, mas para apreciar

a romaria e o trabalho das “gentes de Viana”. A seu lado tinha o cabeça-de-lista pelo círculo eleitoral de Viana do Castelo, o também ministro da Educação Tiago Brandão Rodrigues.

Por seu turno, o presidente do PSD testou a sua habilidade por alguns minutos com os tapetes e colocou-se de cócoras para o efeito. “Isto é bem mais fácil do que governar o país. Mas há uma diferença: aqui temos de estar de cócoras, mas para governar o país devemos estar bem de pé”, frisou o líder social-democrata, citado pela *Lusa*, numa iniciativa em que disse ter sido confundido com o Presidente da República.

“Hoje só me confundiram com o Presidente da República”, afirmou Rui Rio, aludindo ao facto de lhe terem chamado Santana Lopes numa iniciativa para as eleições europeias, em maio.

O tema da greve dos motoristas de matérias perigosas, na semana passada, não passou ao lado de Rio. Para o presidente dos sociais-democratas, o “pior já passou” para os portugueses, mas foi graças ao recuo do Governo que o país ganhou uma solução de diálogo. Na rede social Twitter, Rio acrescentou: “Segundo alguns profissionais do comentário, o PSD perdeu ‘esta coisa’ porque falou pouco e tarde. O Governo terá ganho porque falou por 7 (ou 8) cotovelos, 25 horas por dia”.

“Ainda bem que está cá e que vem dar uma mãozinha aos tapetes”, disse Costa sobre o líder do PSD

“Hoje só me confundiram com o Presidente da República”, desabafou Rio



Presidente do PSD, Rui Rio, em Viana do Castelo no dia 19

FACEBOOK PSD

POLÍTICA

Subvenções

Ventura faz vigília no Constitucional

VIGÍLIA
O presidente do partido Chega, André Ventura, marcou uma vigília para o próximo dia 5 de setembro, amanhã, no Tribunal Constitucional, em Lisboa, para protestar contra a atribuição de pensões vitalícias "a políticos condenados por crimes públicos".

SUSPENSÃO
Segundo André Ventura o objetivo da iniciativa é o de pedir ao Tribunal Constitucional que suspenda "imediatamente o pagamento das subvenções vitalícias a políticos condenados pela prática de crimes contra o Estado, como o Dr. Armando Vara e o Dr. Duarte Lima".

ENCONTRO
O Chega quer ainda ser recebido pelo presidente do Tribunal Constitucional, Costa Andrade, na sequência da vigília, conforme explicou ao / André Ventura.

TÍTULOS E SUBSÍDIOS
Para o presidente deste partido é preciso "expor aquela que é uma situação que envergonha Portugal perante toda a Europa: aos políticos condenados são lhes retirados os títulos honoríficos mas não as subvenções vitalícias". Em causa está o pagamento de subvenções vitalícias a antigos políticos, dois deles reclusos, numa lista que foi divulgada na passada segunda-feira.

CDS. Cristas coloca de parte hipótese de abandonar liderança

Presidente centrista quer contribuir para o melhor resultado possível do centro-direita no Parlamento.

A presidente do CDS, Assunção Cristas, recusou ontem o cenário de abandono da liderança do partido após as eleições legislativas. Numa entrevista à *Lusa*, a dirigente não quis quantificar o resultado mínimo pelo qual poderia ter de se demitir, tendo em conta as várias sondagens do CDS para as eleições legislativas de 6 de outubro.

"Essa é uma questão que eu não me coloco, eu acho que nós vamos ter um bom resultado", afirmou a presidente do CDS. Assim, Assunção Cristas preferiu realçar que a meta dos centristas é a de afirmar as "bandeiras eleitorais" do partido, designadamente, a baixa de impostos para a próxima legislatura, tanto para as famílias como para as empresas. Mais, o objetivo é o de "contribuir o mais possível para um bom resultado do centro-direita", avisou Cristas. No passado, o registo do CDS era o de alcançar uma maioria de centro-direita no Parlamento.

Ora, os centristas têm 18 deputados e no CDS reconhece-se as

dificuldades em manter o mesmo número de mandatos alcançados em 2015, sobretudo depois da crise dos professores, no mês de maio, em pré-campanha das Europeias. O CDS falhou o objetivo de eleger dois eurodeputados e o partido entrou numa fase de nervosismo e críticas, ouvidos nos órgãos internos do partido.

Mas, o discurso oficial é o de não deitar a toalha ao chão e Cristas foi muito clara nessa ideia: "Temos 18 deputados, sabemos o difícil que é, mas também sabemos que cada eleição é uma

eleição. Portanto, o que podemos dizer é que estamos aqui, sim, para o mais possível dar força às nossas bandeiras [mas] isso está nas mãos das pessoas", declarou a presidente centrista na referida entrevista.

Antes das eleições legislativas, há eleições regionais na Madeira, no próximo dia 22 de setembro, e o CDS é, neste momento, o maior partido da oposição ao PSD. Talvez, por isso, Assunção Cristas tenha arriscado ontem a tese de uma geringonça à direita no arquipélago, com o PSD.

"A receita que funcionou para o continente em 2015, pode acontecer agora na Madeira em 2019", declarou Assunção Cristas.

De realçar que o PSD concorre para manter a maioria absoluta e mais de 40 anos no poder, enquanto o PS sonha alcançar a vitória e destronar os socialistas-democratas. Que sempre foram poder na Madeira.

"Durante estes [últimos quatro anos] o CDS fez um trabalho muito intenso de oposição construtiva, tem muitas propostas e, de facto, pode ser uma chave da governação para o próximo governo regional", defendeu Assunção Cristas, que escolheu a Madeira para a rentrée política dos democratas-cristãos, tal como os socialistas, no passado fim de semana.

Líder do CDS admite geringonça de direita no governo regional da Madeira

Descida da carga fiscal é uma das bandeiras dos democratas-cristãos para as legislativas



Catarina Martins quer SNS a "chegar a toda a gente"

LISBOA A coordenadora do BE, Catarina Martins, considerou ontem, em Lisboa, que o Serviço Nacional de Saúde deve "chegar a toda a gente". Mais, nos casos de migrantes, sem um número de utente, a solução, segundo Catarina Martins, é simples: "Primeiro trata-se da pessoa e depois dos papéis", disse, citada pela *Lusa*, após visitar o Grupo de Ativistas em Tratamentos.

Nova lei da habitação vai entrar em vigor já no dia 1 de outubro

LISBOA A nova lei de bases da habitação já foi publicada em Diário da República ontem e entrará em vigor no próximo dia 1 de outubro. A nova legislação prevê subsídios para pessoas com especial vulnerabilidade económica no acesso ao mercado de habitação, regras mais apertadas para condomínios, com o aumento da fiscalização e proteção nos despejos.

CDS quer saber se Governo tenciona ativar fundo de apoio

BREXIT O CDS enviou ontem uma pergunta ao Ministério dos Negócios Estrangeiros para saber se há a "intenção do Estado português" em formalizar o recurso ao Fundo de Solidariedade da União Europeia, previsto para "auxiliar os países mais afetados pelas consequências de uma saída sem acordo do Reino Unido". A pergunta surgiu perante a situação no Reino Unido.

PSD apresenta programa no dia 6

PORTO O PSD apresenta oficialmente o seu programa eleitoral esta sexta-feira, dia 6, no Porto, mais de um mês após a sua aprovação em conselho nacional. A apresentação do documento estará a cargo de Joaquim Sarmento, o 'arquiteto' do cenário macroeconómico do partido, do coordenador do Conselho Nacional de Estratégia do PSD, David Justino, e do líder, Rui Rio.



Assunção Cristas promete lutar por um bom resultado eleitoral

DMANATINCOO

POLÍTICA

PSD

Notáveis assistem a palestra de Rangel

DESTACADOS Vários destacados militantes do PSD vão assistir esta sexta-feira a uma palestra de Paulo Rangel sobre "A Europa e os novos equilíbrios globais" durante um almoço-debate organizado pelo International Club of Portugal. O / sabe que na plateia vão estar o ex-presidente do PSD, Luis Marques Mendes, o ex-ministro e atual vice-presidente do PSD, Morais Sarmento, o antigo chefe da Casa Civil de Cavaco Silva, Nunes Liberato, e o ex-ministro José Luis Arnaut.

LIGAÇÕES Tanto Morais Sarmento como José Luis Arnaut foram colegas de Governo de Paulo Rangel durante o mandato de Santana Lopes. Na altura, o agora eurodeputado ocupava o cargo de secretário de Estado Adjunto do Ministro da



Justiça. José Luis Arnaut era ministro das Cidades, Administração Local, Habitação e Desenvolvimento Regional. Nuno Morais Sarmento era ministro de Estado e da Presidência.

EURODEPUTADO Paulo Rangel voltou a ser eleito, este ano, pelo PSD como eurodeputado. Ocupa o cargo desde 2009. Em junho voltou a ser eleito como vice-presidente do grupo PPE, acumulando com a presidência do grupo parlamentar.

Chega pede a líderes do PSD, PCP e Aliança que renunciem a subvenções

O partido de André Ventura considera "inconcebível" que políticos condenados recebam estas pensões

O Chega entregou, ontem, nas sedes do PSD, PCP e Aliança um documento a exigir que os respetivos líderes partidários renunciem às subvenções vitalícias que lhes foram atribuídas. O pedido do partido liderado por André Ventura surge na sequência da divulgação da lista de beneficiários das subvenções vitalícias atribuídas a titulares de cargos políticos e a juizes do do Tribunal de Constitucional, publicada novamente pela Caixa Geral de Aposentações na passada segunda-feira.

Rui Rio, Jerónimo de Sousa e Pedro Santana Lopes são três dos nomes que constam nesta lista, mas tanto o dirigente social-democrata como o secretário-geral comunista têm as pensões mensais – de 1379 e 2282 euros respetivamente – suspensas. No caso do presidente do Aliança, o estado da pensão mensal de 2199 euros é de redução total. Ou seja, nenhum dos presidentes partidários recebe atualmente estas pensões.

Ainda assim, o Chega considera que, "em nome da dignidade política e da transparência exigível a quem representa os cidadãos eleitores", os dirigentes destes partidos devem renunciar "à mesma com efeitos imediatos", pode ler-se no documento entregue, a que o / teve acesso.

"Agora percebemos porque só o Chega toca neste tema", disse ainda André Ventura, em declarações à Lusa, esta quinta-feira, recordando que as subvenções "são pedidas e não são automáticas".

TRIBUNAL CONSTITUCIONAL Ainda sobre as subvenções, o partido que vai pela primeira vez às legislativas também considerou "inconcebível" que políticos condenados continuassem a receber estas pensões mensais. Assim, o Chega entregou um requerimento no Tribunal Constitucional (TC) a pedir que este se pronuncie sobre a situação.

"Temos hoje políticos condenados por roubar o Estado a receber subvenções vitalícias", apontou André Ventura aos jornalistas à porta do tribunal.

O cabeça-de-lista do Chega de Lisboa destacou ainda que "há dois reclusos a receber subvenções" e anunciou que dirigentes do partido, que encabeçaram a coligação Basta! nas eleições europeias, vão ao estabelecimento prisional de Évora, na próxima semana, pedir a Armando Vara que renuncie à sua subvenção.

É de recordar que o ex-ministro, condenado a cinco anos de prisão efetiva por três crimes de tráfico de influências, recebe uma pensão mensal de 2014 euros.

"Agora percebemos porque só o Chega é que toca neste tema[subvenções]"

André Ventura entregou, ontem, um requerimento no Tribunal Constitucional

Filha de Mário Soares reforma-se

LISBOA A diretora do Colégio Moderno, Isabel Soares, reforma-se a partir de 1 de outubro com uma pensão de 2 957,92 euros ilíquidos mensais. Isabel Soares, 68 anos, é filha do antigo presidente da República, Mário Soares, e de Maria Barroso Soares, ambos já falecidos. Integra a lista de aposentados da Caixa Geral de Aposentações como docente do Ensino Particular e Cooperativo.

Eurodeputado é relator de fundos

BRUXELAS O eurodeputado do PSD José Manuel Fernandes é um dos quatro relatores do Parlamento Europeu para o Quadro Financeiro Plurianual (2021-2027), foi ontem anunciado. O eurodeputado é também coordenador do grupo PPE na Comissão de Orçamentos. O responsável lembrou ontem, no mesmo comunicado, que não aceita cortes nos fundos europeus.

Centeno até ao fim no Eurogrupo

LISBOA Mário Centeno quer terminar o mandato como presidente do Eurogrupo e não fechou a porta a continuar como ministro das Finanças. "Assumi um compromisso até ao fim desta legislatura. Sou presidente do Eurogrupo, tenho como objetivo terminar o mandato... se o resultado das eleições assim o permitir", disse o governante ao *Jornal de Negócios*.

Aliança quer fim de portagens nas ex-SCUT

LISBOA O Aliança defendeu o fim das portagens nas ex-SCUT para moradores e empresas fixadas nas regiões onde existe a via de pagamento. Uma medida que o líder do partido, Pedro Santana Lopes – durante uma iniciativa de campanha eleitoral em Viseu – disse que iria propor que avançasse já no início da próxima legislatura.

RECURSOS HUMANOS | AVISO
Procedimento de recrutamento por mobilidade na categoria entre órgãos de dois (2) trabalhadores com licenciatura em Direito



CÂMARA MUNICIPAL CASCAIS

Recrutamento de dois técnicos superiores com licenciatura em Direito, por mobilidade na categoria entre órgãos, nos termos da oferta de emprego BEP OE201909/0017, publicada na bolsa de Emprego Público (www.bep.gov.pt) e na página do Município na Internet (www.cascais.pt/sub-area/recursos-humanos).

As candidaturas são restritas a trabalhadores detentores de uma relação jurídica de emprego público por tempo indeterminado previamente estabelecida.

As funções serão exercidas no Departamento de Recursos Humanos.

Cascais, 3 de setembro de 2019

A Diretora do Departamento de Recursos Humanos
Fátima Almeida

—6 setembro 2019 **I** 7

A
Radar //

POLÍTICA



Catarina Martins desvaloriza propostas do PS e PSD para criar um Erasmus interno

MEGUEL SILVA

Legislativas. Bloco quer programa de reabertura de serviços públicos

Proposta dos bloquistas aplica-se aos territórios com menos população e prevê incentivos à fixação de trabalhadores.

LUÍS CLARO
luis.claro@ionline.pt

O Bloco de Esquerda defende a reabertura dos serviços públicos no interior do país para combater o despovoamento. "Aqui, que é preciso, porque cria emprego e fixa população, é ter um programa de reabertura de serviços públicos em todo o país", disse Catarina Martins, após uma visita à Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro.

A coordenadora dos bloquistas argumentou que "quando um serviço público é aberto há logo emprego" e defendeu que estes serviços devem ser repostos "de forma gradual e com o apoio das autarquias" para que

seja possível fixar "a população e combater o despovoamento".

O manifesto eleitoral do Bloco de Esquerda prevê a criação de um "programa de reabertura gradual de serviços públicos nos territórios de baixa densidade, acompanhado de incentivos à fixação de trabalhadores e trabalhadoras do Estado nesses territórios". Os bloquistas propõem ainda a "reversão da fusão de freguesias" e um processo "aberto e democrático com vista à regionalização".

ERASMUS PARA O INTERIOR Catarina Martins desvalorizou as propostas do PS e do PSD para a criação um Erasmus interno. "Quando ouço projetos mais ou

DESLOCALIZAR SERVIÇOS Rui Rio foi o primeiro a lançar a proposta que visa apostar no interior do país. "Temos de dar também oportunidade aos jovens portugueses de conhecerem o seu próprio país", afirmou, no domingo, o líder social-democrata.

No programa eleitoral, o PSD prevê o lançamento de um programa Erasmus para o interior com "o objetivo de fomentar a mobilidade de estudantes do litoral para o interior". Os sociais-democratas querem "garantir uma oferta de ensino superior diversificada e ajustada à especialização regional" e "promover uma melhor articulação entre a oferta de ensino superior e a especialização regional ou as necessidades do seu tecido económico e social".

O partido liderado por Rui Rio aposta ainda na implementação de "um programa de deslocalização que deslocalize progressivamente alguns serviços públicos relevantes para fora das maiores áreas metropolitanas". Uma medida que seria aplicada com "respeito pelos direitos de pessoas e famílias e recorrendo a instrumentos de compensação sempre que isso se revele necessário".

Costa critica PSD por causa do aeroporto

VILA REAL António Costa criticou o PSD por colocar em causa o aeroporto do Montijo. "Não há plano B. Novas hesitações seriam uma fortíssima ameaça à continuidade da atividade turística do país e ao crescimento deste setor, que é fundamental para gerar emprego", afirmou, ontem, o primeiro-ministro, num almoço promovido pela a Confederação do Turismo de Portugal.

Cristas quer salários mais altos

LISBOA Assunção Cristas afirmou ontem, no final de um encontro com a UGT, que a prioridade do país deve ser "criar condições para que as empresas tenham desalogo para investir e para pagar mais aos seus funcionários". Cristas afirmou que o CDS defende "salários dignos e cada vez mais elevados" e quer que Portugal possa inspirar-se em países como a Irlanda.

683 mil assistiram a duelo Costa/Catarina

LISBOA O debate televisivo entre o primeiro-ministro, António Costa, e a coordenadora do Bloco de Esquerda, Catarina Martins, na RTP foi visto por 683.200 mil espetadores, segundo dados fornecidos pela estação pública. O duelo acabou por marcar as diferenças entre os dois protagonistas, com Costa a apelidar as propostas do BE como uma "lista de prendas de Natal". O debate registou um share de 15,6% e 7,2% de audiência média.

Ventura lança campanha na prisão

ÉVORA André Ventura decidiu fazer a apresentação oficial da candidatura às eleições legislativas junto ao Estabelecimento Prisional de Évora. O líder do Chega pretende ainda com esta iniciativa "exigir a Armando Vara que renuncie à vergonhosa subvenção vitalícia de que aúfere". Ventura quer ser recebido pelo ex-ministro socialista ou pelo diretor da prisão.

6 — 10 setembro 2019

POLÍTICA

Legislativas

Vara rejeitou receber André Ventura

PRISÃO

Armando Vara rejeitou receber André Ventura no Estabelecimento Prisional de Évora. O líder do Chega apresentou um pedido formal para ser recebido pelo ex-ministro socialista com o objetivo de lhe entregar uma carta em que o desafiava a renunciar à subvenção vitalícia.

CORRUPTOS

André Ventura escreveu, nas redes sociais, ontem à tarde, que estava à porta da prisão de Évora para "exigir aos corruptos que devolvam as subvenções vitalícias".

Voto de condenação. Polémica com museu Salazar chega ao parlamento

PCP quer que Parlamento condene a criação de "um museu dedicado à memória do ditador".

A polémica com a criação de um museu dedicado Salazar já chegou ao Parlamento. O PCP apresentou um voto de condenação para que a Assembleia da República se manifeste contra a intenção do autarca de Santa Comba Dão. Os comunistas pretendem que o Parlamento condene "firmemente a criação de um 'museu' dedicado à memória do ditador Oliveira Salazar em Santa Comba Dão, independentemente da sua designação, considerando essa criação uma afronta à democracia, aos valores democráticos consagrados na Constituição da República e uma ofensa à memória das vítimas da ditadura".

A iniciativa dos deputados comunistas apela ainda aos pro-

motores da "criação de tal 'museu' para que reconsiderem a sua posição e a todas as entidades, públicas e privadas, para que não apoiem, direta ou indiretamente essa iniciativa".

A polémica nasceu quando o presidente da Câmara de Santa Comba Dão, Leonel Gouveia, anunciou, em julho, a criação do Museu do Estado Novo. Não demorou muito tempo para que mais de 200 ex-presos políticos e várias personalidades se juntassem para contestar a ideia do autarca socialista.

PCP alerta que museu será "um local de romaria de antigos saudosistas da ditadura"

O assunto chega agora ao Parlamento com o PCP a alertar que esta iniciativa "mais não seria, a ser concretizada, do que um local de romaria de antigos saudosistas da ditadura e de novos apoiantes de uma extrema-direita que se pretende assumir cada vez mais como ameaça à democracia". A iniciativa deverá ser debatida hoje na reunião da Comissão Permanente da Assembleia da República, mas dificilmente será aprovada.

António Costa, em entrevista à TVI, admitiu que o projeto pode ser "útil e favorável" se for "um centro de interpretação de um determinado período da nossa história". Já o presidente da Câmara de Santa Comba Dão, eleito pelo PS, garantiu que pretende "apresentar de forma isenta um importante período da nossa história que não pode ser apagado". Um dos principais objetivos do autarca é incentivar o turismo.

Manuel Machado quer regionalização

COIMBRA O presidente da Associação Nacional de Municípios Portugueses (ANMP), Manuel Machado, defendeu que a regionalização "é manifestamente necessária para que haja um governo democrático dos territórios". O autarca realçou que "Portugal, creio, é o único país da União Europeia que não tem regiões administrativas governadas democraticamente".

Rui Rio critica Banco de Portugal

LISBOA O líder do PSD afirmou, ontem, ter um olhar "muito, muito crítico" sobre a atuação do Banco de Portugal nos últimos anos. Num almoço-debate da Câmara de Comércio e Indústria Portuguesa, Rui Rio defendeu que "nenhum português pode ver a atuação do Banco de Portugal com bons olhos". Rio defendeu que para conseguir cumprir a promessa de "melhores salários" é preciso "fazer o contrário" do PS.

NEW MATOGROSSO

BLOCO NA RUA

03 NOV
COLISEU PORTO AGEAS

05 NOV
COLISEU LISBOA

06 NOV
COLISEU LISBOA

DATA EXTRA

BILHETES: COLISEUS, FNAC, WORTEN, EL CORTE INGLES E WWW.EVERYTHINGISNEW.PT | M6

Bio

Doutorando em Ciências da Comunicação pelo Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho. Licenciado e Mestre em Jornalismo e Comunicação pela Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra. Foi o último editor de País e Mundo do *Jornal Universitário de Coimbra – A Cabra*. Colaborou recentemente com a *Vila Nova Online* e a *Revista Bica*.

Como citar e licença

Maia Martins, P. A. (2023). Veiculação dos pseudocontecimentos produzidos pelo Chega na cobertura da campanha eleitoral para as eleições legislativas de 2019. *ROTURA – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 3(1), 132–153. <https://doi.org/10.34623/nqa4-y702>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Síntese extendida para uns trinta anos, Crônica do artista cearense (brasileiro) que obteve prêmio de jovens investigadores no World Cultural Council 2022

An extended synthesis for about thirty years in Ceará state, or Chronicle about the Brazilian artist Edicleison de Freitas who received Young Researchers Award at the World Cultural Council 2022

André Feitosa de Sousa
andre_feitosa@msn.com
Faculdade de Ciências Humanas e Sociais – FCHS
Universidade do Algarve

Artigo recebido em 2022-12-02
Artigo aceite em 2023-02-28
Artigo publicado em 2023-02-28

Resumo

Ao final de novembro de 2022, na Universidade de Coimbra, a instituição “World Cultural Council” realizou sua 37ª. Cerimônia de Premiação, onde compareceram dois nomes celebrados na esfera da criação artística: na categoria principal (Prêmio Mundial de Artes Leonardo da Vinci), a arquiteta americana J. Meejin Yoon (1972-); na categoria de jovens líderes investigadores, o ator brasileiro Edicleison de Freitas Cardoso (1992-), único artista experimental/artista visual e Doutorando de Arte Contemporânea (Colégio das Artes da Universidade de Coimbra), ao lado de doze outros contemplados, em variadas áreas diferentes. Trata o presente documento de resgatar aspectos da carreira profissional e criativa do Sr. Freitas Cardoso, de modo a oferecer inteligibilidade para o contexto da sua atual premiação internacional.

At the end of November 2022, at the University of Coimbra, the ‘World Cultural Council’ held its 37th. Award Ceremony, attended by two celebrated names in the field of creative arts: in the main category (Leonardo da Vinci World Arts Prize), the American architect J. Meejin Yoon (1972-); in the category of young research leaders, the Brazilian actor Edicleison de Freitas Cardoso (1992-), the only experimental artist/visual artist and PhD candidate in Contemporary Art (College of Arts, University of Coimbra), alongside twelve other recipients, in various different areas. This document seeks to introduce aspects of the professional and creative career of Mr. Freitas Cardoso, in order to provide intelligibility for the context of his current international award.

Palavras-chave

Artes visuais e performance artística • Arte brasileira • Edicleison de Freitas Cardoso • Conselho Mundial Cultural

Visual arts and performative arts • Brazilian art • Edicleison de Freitas Cardoso • World Cultural Council

“[...] Ele, o menino, era dessemelhante, já disse, não dava minúcia de pessoa outra nenhuma. Comparável um suave de ser, mas asseado e forte – assim se fosse um cheiro bom sem cheiro nenhum sensível – o senhor represente. As roupas mesmas não tinham nódoa nem amarrotado nenhum, não fuxicavam. A bem dizer, ele pouco falasse. Se via que estava apreciando o ar do tempo, calado e sabido, e tudo nele era segurança em si. Eu queria que ele gostasse de mim [...]”

– J. G. Rosa, *Grande Sertão: Veredas*



Figura 1. Transmissão da Solenidade Acadêmica, no Canal de YouTube da Universidade de Coimbra (1h 11m 30s)

Edicleison Freitas apresentou-se, em 2021, como artista solo¹, por ocasião do “Ciclo de Teatro e Artes Performativas MIMESIS”, sentado como quem interrompe e ocupa, toda a densidade histórica, na Escadaria do Paço das Escolas, acesso principal para o Salão dos Grandes Actos da Universidade de Coimbra.

Daquela tarde, durante o aberto solar de um 21 de maio, na totalidade de sua amplitude física e simbólica, com a paisagem simultaneamente desobstruída e reservada para o seu gesto artístico,

1. Vide: https://www.uc.pt/cultura/mimesis/Programa-Geral_Mimesis_2021.pdf/

o tempo e o corpo modificou o estado, para uma manhã institucional, de 30 de novembro de 2022, quando o jovem Doutorando Edicleison Freitas Cardoso adentrou o mesmo Salão dos Reis e das Coroações, em procissão acadêmica solene, com Reitores, Diretores, Professores e Pesquisadores Notórios ao quilate do Prêmio Nobel, em áreas da Física e da Química.

Por ocasião da 37.^a Reunião do World Cultural Council, realizada na Universidade de Coimbra, acompanhou-se² o ingresso de treze jovens líderes pelo referido Portão, a representar seus campos de investigação e a singularidade dos seus enfoques compreensivos, assim premiados na capacidade de inspirar gerações futuras, em áreas diferentes como ciências ambientais, ciências marinhas, neurociência, biologia molecular, física, engenharia química, engenharia da informática, psicologia, história, arquitetura.

O Sr. Freitas Cardoso foi o único brasileiro e o único artista experimental homenageado, emprestando a sua juventude para dignificar o vasto campo das artes brasileiras, das artes visuais e da performance artística, selecionado no contexto desta homenagem pública, articulada por instituição internacional com sede na Suíça, sem fins lucrativos e de caráter humanitário.

Foi o Presidente do World Cultural Council, Sir J. Fraser Stoddart e Prêmio de Química, atribuído em 2016, pela Academia Real de Ciências da Suécia, quem repassou um atestado celebrativo, documento por escrito, sobre o trabalho pioneiro de Edicleison Freitas, conduzido entre os anos de 2013 e 2017, junto a instituições públicas educacionais, no Estado do Ceará (Brasil).

Então docente de artes nas Escolas Estaduais de Educação Profissional, no Estado do Ceará, entre Cascavel e Beberibe, o professor Edicleison Freitas formulou, dirigiu e executou um conjunto de vinte trabalhos autorais, com o objetivo de narrar os conflitos do presente, entrecruzados por graves colapsos sociais e climáticos.

Na sua poética recortada pela genialidade criadora, a insurgência dos vencidos não se omite para a violência dos ganhadores. Encaminhou, assim, Edicleison Freitas, seus próprios grupos de teatros, dirigindo o GATEQ, e, depois, o Corno de Rinoceirão. Em suas múltiplas funções sociais (maturação cognitiva-motora, ensino de conteúdos, ludicidade, convivência, cidadania...), Edicleison Freitas ousou pensar a dimensão pública da Escola, necessariamente, como um dispositivo complexo de transmissão da cultura humana, embora, neste caso, a partir dos processos de arte, liderados por Edicleison Freitas e seus coletivos, transformar a Escola em centro cultural para difusão de arte na vida comunitária.

Em sua produção correlacionada, destacam-se “Toda Palavra Reciclada” (apresentado no FECTA 2016 – Mostra Estudantil, selecionado para o FECTA 2017 – Mostra Oficial), Espetáculo “Ô” (2014), “As Claras” (2015), “Beber, Banhar” (2016), “Nancir” (2016) e, aquele não menos provocante³, sua obra “Ritual Vindication” (2019), que antecedeu a viagem como estudante, em Portugal. Destes coletivos, foram mais de cinquenta apresentações, em diferentes municípios do Estado do Ceará.

O que se escolhe falar ou calar, onde pesa, afinal, na viagem que comunica uma mensagem a terceiros, a decisão para lembrar ou esquecer de algo? Embora afastado da estética panfletária como educação explícita das massas, o trabalho estético de Edicleison Freitas, alimentado por suas atitudes silenciosas, apresentou-se como ferramenta de enfrentamento político.

Trata-se de incidir outros debates progressistas sobre o campo formal da Escola, dos feminismos, dos transgêneros, das sexualidades fluidas, por exemplo, de modo a dilatar uma fronteira estreita da cultura, segundo valores históricos das elites nacionais.

Não apenas com o teatro, transversal, outrossim, às orientações dos projetos científicos que desenvolveu com seus alunos, bem como ao longo do seu papel de “Diretor de Turma” (mediador, para uma turma escolar específica, no acompa-

2. Vide: <https://noticias.uc.pt/artigos/universidade-de-coimbra-recebeu-entrega-dos-premios-do-world-cultural-council>

3. Ver mais: Belmino & Cardoso, 2020.

nhamento pessoalizado entre famílias, demandas dos alunos e o equipamento Escolar), fato é que a realidade encorpada de Edicleison Freitas emanava dissensos e disputas contra as narrativas hegemônicas.

Fazer-se caber nas instituições significava, para o mesmo Edicleison Freitas, buscar o lugar e cavar espaços de dignidade para outros corpos, a exemplo dos seus alunos, certamente periféricos, quando não marginalizados, a depender dos marcadores de exclusão social atribuídos.

Portanto, um tal protagonismo dos grupos sociais vulnerabilizados, a partir do enquadramento proposto das cenas/espços performativos, deslocava o fenômeno da cultura, no sentido cada mais antropológico inclusivo, sensível de um reconhecimento para narrativas afro-indígenas e racionalidades tributárias do cotidiano vivenciado por outras minorias afetivas.

Todos os espetáculos, assinados por Edicleison Freitas, em sua conquista de criação institucional, carregavam uma paisagem social e visual que lhe dizia profundo interesse existencial.

Esta foi a Escola ocupada pelos alunos do professor Edicleison, seja a noite em contra-turnos, seja nos espaços ociosos para arquivo e ensaio, seja nos portões abertos, por infinitas manhãs de sábados e domingos, seja a cumplicidade que se estendia pela cidade, pelas sorveterias, pelas lanchonetes, pelas praças, pelo mar e pelo céu.

Provocação e efeito de um atravessamento situado pelo teatro, esta foi uma definição de Escola situada como espaço em disputa para a cultura do mundo-vida, uma Escola, portanto, Teatro Feroz do Mundo.

Em “Toda Palavra é Reciclada” a plateia foi invadida por uma relação matrimonial abusiva-explosiva que, no seu máximo, compareceu no espetáculo “As Claras”, pela horizontalidade da vontade autoritária, com filhos e esposa abusadas, ao custo do tempo em repetição. Nesta última obra, por ocasião do II Festival de Teatro (“Se Essa Rua Fosse Minha”), realizado em 2015, pela Prefeitura Municipal de Cascavel, Edicleison Freitas obteve o prêmio de Diretor.

Também na obra “Nancir”, a figura do irmão (boneco) já morto, em cena, enterrado e fincado, resistindo ao aniquilamento do esquecimento,

com as irmãs mais velhas deixadas para trás e fraturadas, lançadas à morte pela comunidade que se evadiu, e a própria circulação da tragédia iminente, flagrante, visível, de corpo marcado. Desta que era uma sugestão da morte, como personagem, então, no espetáculo “Ritual Vindication”, aparece uma personagem que é sombra e mancha perfurante, hostil para além do signo do petróleo ou da falsa sacralidade pela ganância – o vestígio da morte, novamente convocado, em “Nancir”, venceu sob a impotência do público.

Se no espetáculo “Beber, Benzer, Banhar”, as duas personagens jogam com a imaterialidade letal, da sede e da fome extremas, uma mesma sensação de esvanecimento consentido, indiferente e iminente no desespero, também se aguça no espetáculo “Ô”, dos quatro camburões de lixo que são moradas tóxicas (personagens com máscaras de respiração), o trânsito dos corpos para o exercício de um poder que é morte, o alimentar-se remanescente com o plástico-filme e despojos/descartados pela intimidade da cozinha.

Há várias chaves, por conseguinte, de modo a entender a construção poética de Edicleison Freitas, naqueles anos, de realização e coletivos escolares, nas periferias da Região Metropolitana de Fortaleza.

Sem dúvidas, a pista das personagens femininas e os significados biográficos das mesmas, além do que, mesmo quando não diretamente atuando, observa-se que o criador Edicleison Freitas parece estar presente – em cena, elaborando o insuportável do passado real, através de uma personagem colateral e seus conflitos.

Não exatamente de atuação terceirizada discreta ou difusa, embora a carga energética, destas referidas personagens-enigmas, localizam uma poética de teatro/performance derivada de imagens onde habita o desejo criador de Edicleison Freitas.

Nunca afastado desta jornada profunda com imagens fortes, Edicleison Freitas é soberano e extravagante em seu mitologema, com todas as notas, todas as noites longas da imaginação, sem concessões para intrusão de outro pacto comunal sobre o reservatório ontológico mínimo que é seu real criador.

O que se recorta, transversalmente, como investigação prolongada sobre a natureza ou o meio ambiente do contemporâneo, surgem con-

sorciados ao programa de educação ambiental e sua respectiva Mostra Anual competitiva⁴, na dinâmica formativa das Escolas Profissionais, onde participava Edicleison Freitas.

Obviamente, no intenso labor criativo de Freitas, o enfrentamento proposto às causas antropogênicas do aquecimento global tornou-se, ele mesmo, como torção epistêmica e institucionalmente subversiva, na medida em que uma prática artística realizada na instituição Escolar abandonou o pressuposto de arte “amadora” em favor da arte “experimental”, para conquistar autonomia de saber e jamais sugerir que sua definição poética estivesse subordinada à função ilustrativa de um pensamento disciplinar institucional que lhe fosse anterior.

Trabalhando com a formação de elenco e de plateia, cruzando teatro experimental e performance, na construção de novos coletivos e visibilidades de reciprocidades afetivas, Edicleison Freitas transformou a experiência estética, produzida com os grupos sociais vulnerabilizados (seus alunos, suas plateias), neste encontro político direcionado, junto às mulheres reais, senhoras de idade e residentes em sua comunidade, escravizadas nos afazeres domésticos do machismo e privadas de novas ofertas culturais públicas.

Nascido no distrito de Guanacés, ladeando pela colina sagrada da Mataquiri, no município de Cascavel (Ceará), toda a formação basilar do menino Edicleison transcorreu-se nas Escolas, Universidades e Equipamentos Públicos da Educação/Cultura, no Ceará. Ao lado do seu irmão mais velho, um flautista de música de câmara, também Edicleison tornou-se artista profissional (ator e diretor de teatro), apesar das limitações impostas pela miséria contextual.

Sua monografia de Conclusão de Curso, no Instituto Federal do Ceará, resgata a trajetória biográfica para a elaboração deste lugar artístico de tensões, segundo o prisma do interior rural e o

cenário da privação de recursos econômicos, nestes últimos vinte anos, a partir das periferias sociais visitadas e suas adversidades.

A constatação de uma poética distópica de Edicleison Freitas não se afasta, outrossim, da narrativa de realidade onde habitou, conforme um testemunho histórico e também geracional que extravasa da sua criação, qual seja, do manejo da arte como mecanismo de insistência de outro possível, ao tempo em que localiza e denuncia a violência que segmenta sua experiência abismática de corpo periférico.

Neste prisma, o fazer artístico de Edicleison Freitas impõe-se como enunciação projetada de alternância para o modelo vigente de conhecimento conveniente abstrato, a saber, convocando um performativo de saber no imediato do seu corpo, para direção não hegemônica ou canônica, assumindo os riscos de uma cognição que se suspende, coletivamente, pelo compartilhar deste ambiente sensível modificado em função de necessidades outrora invisibilizadas.

Reconhecer a força criativa no pensamento de Edicleison Freitas implica, ademais, também celebrar a resiliência destas mulheres, as mães solo e trabalhadoras sem garantias trabalhistas, no arrimo e sobrevivência lancinante de suas famílias, neste caso, a potência de vida e delicadeza no cultivo de flores, transmitida da Sra. Maria Dilene, para os dois filhos e netos artistas.

Na citação oral para a homenagem de Edicleison Freitas, o então Diretor do Colégio das Artes da Universidade de Coimbra, Prof. Dr. António Olaio, cujo discurso foi assimilado no ambiente do World Cultural Council, enfatizou as habilidades múltiplas deste que é um artista das operações mistas entre espaço e corpo, da qualidade energética da presença, do rito, do teatro, da dança, da performance, da instalação artística, da pintura, da fotografia, da percussão, da cenografia, do figurino, do bordado autoral, da maquiagem artística, dos artefatos etc. Sugiro a leitura do ensaio⁵ complementar, a respeito de outra impressão, do seu trabalho artístico.

4. Refiro-me à Mostra Ambiental – seletiva regional da CREDE-9 (Litoral Leste), evento organizado pela Secretaria da Educação do Governo do Estado do Ceará, onde participavam as Escolas Estaduais de Educação Profissional.

5. Vide: <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/48>

Alavancada nos termos de tornar bem-vinda colisões de pensamento, a proposta artística de Edicleison Freitas buscou interromper a expectativa social de arte fácil e indulgente, para repovoar imaginários e disputar o projeto naturalizado de real, a partir de um grupo artístico experimental na Escola Pública, com espetáculos tematicamente complexos, de processos sofisticados e necessariamente gratuitos, por meio de narrativas e materiais corajosamente improváveis.

Não há outra forma de afirmar, se não, que o trabalho artístico de Edicleison Freitas nos salva, a nós todos, receptores, pela inquietude que convoca a experiência humana, coletiva, histórica e de resistência social, face o aniquilamento do não sentir/do não sentido, da vida nua e automatizada.

Desde a pintura de Darcílio de Paula Lima (1944-1991), a escultura de Luiz Hermano Façanha Farias (1954-), não se viu, de subjetividades forjadas naquele município de Cascavel (Ceará), uma vocação de estruturação artística tão robusta, potente e sofisticada, quanto o fazer em curso de Edicleison de Freitas Cardoso e seu inconsciente artístico deslindado.

Como explicar, nos termos da racionalidade e não de eventos da sincronicidade, ou da ancestralidade, ou do talento absoluto e de origem misteriosa, qual outra narrativa oferecer para localizar o surgimento de um conjunto de vinte obras excepcionados, radicadas no imaginário e na fúria criativa de um artista oriundo de família/comunidade dramaticamente pobres?

Em uma leitura que não abandona o mítico, o que significa, arquetípica e coletivamente, adentrar ou retornar o espaço dos Reis, acessar ou reaver o espaço como lugar de pertencimento, quando o corpo impõe seu rastro comunal de quantos mortos ou excluídos?

Dentre todos os homenageados, acadêmicos outros como o próprio Doutorando Freitas Cardoso, apenas o Senhor Edicleison não se apresentava com as vestes talares (incluindo capa longa) da Universidade de Coimbra.

Sabem os ossos a qual intervalo (lugar) de fricção pertencem, antes e além dos protocolos burocráticos, antes, sobretudo, da consciência vir a formular a experiência em manejo de símbolo (simbolização), sabem e já se portam, antes, inclusive, que comunique, a si e a terceiros.

Destituído das becas, o Doutorando Freitas Cardoso foi chamado nominalmente, apresentado pelo Senhor Doutor Professor e Diretor, a frente de dez bandeiras, dentre as quais, da própria Universidade e da Comunidade Europeia, então acompanhado, ou escoltado, em deferência por sua autoridade, pelo Senhor Mestre de Cerimônias, envergando o cetro/a maça da nossa Alma Mater, esta já vetusta Universidade. Um tirso, imaginei, para contextualizar os passos de um filho do Teatro.

Subiu, paço a paço os degraus do carpete vermelho e tênis branco, sob os olhos do Magnífico, ladeado sobriamente por um Prêmio Nobel, ao fundo dos azulejos tradicionais, em tom azul. Tudo muito organizado, a fugir do rito antropofágico, simbólico e iminente⁶.

Apertou as mãos, sorriu, rosto limpo e óculos confortável, pousou o silêncio da eternidade, com fotos e flashes efêmeros, por todos os lados, as quantas pinturas do Salão de Grandes Atos.

Pensei, de imediato, nos seus avós, especialmente no seu avô materno, um senhor agricultor – ali, também consubstanciado, misturado pela mesma substância em dignidade visível, eram um só, ocupados do mesmo fitar dos olhos.

Sua cabeça estava erguida, seu corpo esguio e pleno, enquanto me ocorria que se saber de si é um estado de graça, de dádiva e de liminaridade para quase ninguém, quase nenhum vivo: recolher, reter e fazer explodir de si é um acontecimento epifânico, uma ressurreição, próprio do manejo da arte na alteração dos espaços.

Desceu, centradamente, os passos escoltados pelo Senhor Mestre de Cerimônias. Venceu, um touro, um Dionisus transfigurado em acadêmico. Tudo isto, na Sala da Coroação, com a familiaridade de conhecer de si, dos seus atravessados em vida, dos mortos que carregava em sombra, do perigo que oferece ao mundo moribundo.

O Senhor Diretor, ao realizar sua citação oral de Edicleison Freitas, modificou o texto original, já apresentado no catálogo divulgado, para des-

6. Vide: <https://wcc.uc.pt/special-recognitions/>

crever o referido trabalho artístico: “... his work... has intervowen theatre, performance and dance, and reflects a deep concern for the environment...”.

Na tribuna oral, todavia, afirmou o Senhor Diretor, indissociável ao cargo que representa na solenidade: “... a deep concern for the environment and the ancestral knowledge...”. Eis aí, publicamente, a tal Universidade de Coimbra, em seus expedientes oficiais, ratificando as capacidades do artista contemporâneo, junto ao campo do “saber ancestral”, enquanto faceta válida da criação especializada e da formulação estética. Está gravado e disponível em vídeo⁷!

Nesta mesma e breve citação, ao localizar um trabalho artístico que se desenvolve com “grupos marginalizados”, o ilustre Senhor Diretor também define as escolhas de Edicleison Freitas pelas cercanias da sua necessária vivência política, ele próprio constituído em sua memória de abuso da polícia e da iminência da morte pela indiferença trágica da miséria, da precariedade nos transportes públicos submetidos aos assaltos frequentes, seus amigos de infância mortos, para não subscrever um vocabulário mais amplo dos traumas sociais.

Talvez, não por acaso, a capilaridade no discurso visual e narrativo, a partir das suas instalações cênicas (inclusivas de múltiplos actantes orgânicos), dirige o corpo de Edicleison Freitas como dispositivo de alteração urbanística por usos dos espaços públicos, com apresentações gratuitas realizadas, nas ruas ou na fronteira cedida dos equipamentos sociais (escolares).

Embora próximo, no raio dos sessenta quilômetros, com residência ainda situada territorialmente na Área Metropolitana da Capital de Fortaleza, os trabalhos e corpos autorais dos coletivos liderados por Edicleison Freitas reivindicavam tais espaços não frequentados pelos discursos habituais das artes e sua historiografia legitimada: seus ensaios abertos, suas estreias, os diálogos no Ensino Superior local, as estratégias para captação de recursos, a relação afetiva com bordadeiras e costureiras locais, a inclusão da atmosfera das

feiras populares, o trânsito permanente entre o arte popular e a arte conceitual, nenhum daquelas recorrências foi casual.

Durante seu primeiro contrato institucional, à época docente na instituição Escolar, em 2013, o já artista era um jovem trabalhador de 21 anos, desenvolvendo suas atividades com adolescentes escolarizados de 15-17 anos, oriundos da sua mesma cidade e perspectiva socioeconômica, ambos fardados, professores e alunos, com as mesmas camisetas verdes, oferecidas pela institucionalidade do Estado.

Enquanto a nova remuneração emprestava sobrevivência do filho artista para sua mãe desempregada, cujo ingresso, a permanência continuada e a autorização de trabalho em criação artística, no ambiente da Escola, permitiu o florescimento de intensos processos subjetivos, mediados pelas oficinas coletivas e trabalhos imersivos, de preparação e construção de apresentações artísticas que surgiram.

Habitando o terreiro dos ensaios regulares, seus corpos não distavam na vizinhança da mesma realidade social, embora, os sonhos do professor Edicleison Freitas pareciam mais exigentes que uma mesma expectativa resignada dos seus alunos. Retrospectivamente, aqueles alunos mais dedicados aos processos formativos de arte, a exemplo do próprio facilitador Edicleison Freitas, seguiram suas formações profissionais acadêmicas, alguns com experiência de ingresso no Mestrado.

Foram aqueles anos subseqüentes que Edicleison Freitas vivenciou, na última década (2013-23), onde novos processos formativos, em arte e de experimentações autorais, foram alicerçados, por sua vez, sobre os fundamentos da adolescência que apresentou seu corpo ao domínio do sensível, através de oportunidades da Igreja Católica/Pastorais, de Associações Assistenciais (grupos artísticos) e das Manifestações Populares da Cultura.

Sem qualquer apoio de governos/editais públicos, ao longo destes anos, a criação e o pensamento de Edicleison Freitas dependem, exclusivamente, da sua força explorada de trabalho.

Atualmente remunerado pelo comércio dos serviços, com seu tempo limitado pela exaustão do trabalho precarizado, dos afazeres domésticos de um adulto independente, das exigências pontuais na rua,

7. Vide: https://www.youtube.com/watch?v=VpzH_p-H_M8

desde criança, entretanto, Edicleison já assumia a responsabilidade na cozinha familiar, com sua mãe em trabalho remunerado externo.

Com o tempo e as condições de vida em muito racionados pela subsistência, ainda assim, reserva o investimento criterioso do desejo em processos de arte (residências, apresentações, exposições, vídeo-performances, instalações, fotografias, aulas públicas, estudante de Doutorado, estudante de Teatro, diretor de Teatro, gestor de Formação de Teatro etc).

Seus desenhos e croquis semanais não foram extintos, seus diários criativos não desapareceram, sua mochila de artefatos e materiais tão presentes quanto os tutoriais de aprendizados manuais, pouco sono, pouco lazer, alimentação disciplinada e saudades.

Desta não se pode afirmar como uma rotina de manejo simplificado, se não, a persistência em não desaparecer com o próprio sonho.

O sentimento de abandonar, precisamente, esta referência de sentido na vida comunitária, de modo a residir e refletir de alhures, conforme a vulnerabilidade do estatuto de imigrante, sem família, no estrangeiro (Portugal), significou um terrível e necessário desprendimento, a vista de outro momento, neste percurso de formação avançada artística.

A experiência de conhecer a Europa, em 2015 (Summer School de Arte) e, novamente, em 2017 (Residência Artística), para já retornar, como estudante, em 2019/20, trabalhando pela sobrevivência com recursos próprios e muito escassos, distanciou fisicamente e refinou Edicleison Freitas em suas escolhas poéticas.

O Prêmio de 2022 buscou reconhecer, no esfera de competência do World Cultural Council, as iniciativas oriundas dos múltiplos saberes, capazes de enriquecer e transformar os modos de vidas das próximas gerações, no prisma de uma sociedade renovada em seu anseio de bem comum.

Mais especificamente, nos seus anos como docente de arte na Escola Pública, o trabalho de Edicleison Freitas contemplava uma potência comum do sensível, dirigida como intervenção destas novas sociabilidades almeçadas.

Temas assim reputados como inseparáveis, para Edicleison Freitas, a dimensão emocional da arte entrecruza-se na vida, na política e nos direitos

humanos, orientada em agir de militância contrário ao estado ideológico de ruptura afetiva que não reconhece o Outro como portador de dignidade.

De modo a confrontar uma tal supressão de potência sentimental, a arte de Edicleison Freitas questiona, também direta e ferozmente, o consenso de apatia onde o Outro pode morrer, abandonado. Afinal, se não importa a dor de um outro, humano e não humano equivalentes a recurso explorado, então, posso negar ou descartar sua existência. Este já foi o caráter de Sodoma, descrito no texto sagrado, por Ezequiel (16:49), enquanto recusa de cuidar uns dos outros, renúncia de responsabilidade pela vida outro.

Esta longa naturalização da morte violenta, no Brasil, abalizada em marcadores de raça, de classe, de gênero, de geração, de território, encontra, aqui, forte resistência epistêmica, no corpo dissidente de Edicleison Freitas e sua gravitação artística encarnada.

Para fazer justiça social e transgeracional, à memória da comunidade e violência dirigida também contra sua infância, as escolhas profissionais de Edicleison Freitas permitiram, neste caso, que o artista canalizasse um imediato de sobrevivência política para construir visibilidade dos múltiplos corpos marginalizados.

Embora trabalhando no sistema da escolarização formal, a estética de Edicleison Freitas não tangencia os confrontos sociais, hoje aproximados na escala de violência planetária (extrema direita), com o objetivo falsamente ilustrativo de converter o equipamento público em cínico espaço de segurança discursiva.

Ao contrário, e disso seus antigos Diretores Escolares podem testemunhar, em Cascavel e em Beberibe, respectivamente, dois experientes professores progressistas, além historiadores marxistas de formação acadêmica, que também a Escola, no pensamento criativo de Edicleison Freitas, ofereceu validação institucional ao campo de lutas das artes cênicas e plásticas.

A prática artística complexa de Edicleison Freitas também questionou as verdades assentadas do Estado na subjetividade dos jovens e suas famílias, empregando, por exemplo, a competência problematizadora e desestabilizadora no discurso contemporâneo em arte, para deslocar a faceta

óbvia de uma pedagogia panfletária, ornamentativa da institucionalidade burocrática e legitimidade do Estado de Extermínio e de Genocídio, conservado pela herança colonial no Brasil urbano.

Sabe o próprio Edicleison Freitas que as campanhas educativas, de vertente pacifista e solidária, nunca foram capazes, nesta isenção transferida para o testemunho de sua vivência social alargada, de impedir as ameaças contundente de morte, dirigidas aos corpos periféricos, tal como aqueles que habitavam sua rua.

De modo a enxergar aqueles, hoje, postos enquanto corpos mortos a serem também recolhidos, como vestígios do homicídio e das mortes não esclarecidas, foi necessário, para Edicleison Freitas, construir um discurso de arte capaz de transformar a subtração internalizada na capacidade de sentir outro – ou seja, alocar no seu palco ontológico, os meios para confrontar a mecanização desta desumanidade, de modo a restituir o choque inicial sobre o habitual, hoje silenciado, de um desespero como vida erodida de futuro.

A pretexto de uma formação transversal para a cidadania junto aos alunos, aqui, emprestado ao ambiente Escolar, o processo artístico de Edicleison Freitas tornou-se combate estésico, mediado pela imaginação de paisagens relacionais da arte, onde se denuncia o extrativismo infinito do Estado Liberal Capitalista.

Perguntando-se, no seu fazer artístico compartilhado, a respeito de qual arte, de qual mudança diagnosticada, de qual modelo societário, de qual arranjo comunal planetário, o pensamento de Edicleison Freitas convoca, ativa e amplia a fronteira experienciada do sensível, como estratégia para autocuidado, autoconsciência e autoorganização dos corpos violentados em sua plateia.

Sua convicção de justiça e dignidade universais associa-se ao repúdio explícito, contra o legado e atualização política contínua do autoritarismo/fascismo brasileiro, ao passo que o sarcasmo no uso abundante das referências visuais, também evidencia uma descrença vinciativa destas instituições geracionalmente manchadas de violência.

Não por acaso, Edicleison Freitas realizou ampla e criteriosa investigação, por exemplo, junto a diferentes tradições espirituais, processos curativos e mediações relacionais diversas que o

permitiram elaborar, apesar da oferta constatada dos mesmos procedimentos no tecido social, que a natureza da crise ambiental climática também reflete o esgotamento do imaginário político contemporâneo.

Afrontando o sobrenatural, na arte de Edicleison Freitas, o pacto da vida inscreve-se como fé no humano, fé na democracia, fé no clima, para agir colaborativamente sobre relações institucionais e processos sociais, atravessados pela brutalidade naturalizada de uma sociedade enferma no Brasil.

Foi a luz do exemplo e entendimento sobre a vida que, de Edicleison Freitas, também me iluminou e comoveu a muitos de nós, seu público, além do World Cultural Council: esta bravura respeitosa, ainda dos vinte anos, do rapaz pobre e artista que, trabalhando desde os quatorze anos, demarcou uma preocupação genuína e objetiva, oriunda do seu cotidiano espontâneo, com as mulheres, idosas e desassistidas pela miséria, em sua comunidade.

Todas as vezes que um novo espetáculo, catalizado pela fé humana irradiada de Edicleison Freitas, alcançava o coração destas mulheres, com quem, ainda adolescente, primeiro dividiu sua arte, dona Nancir, dona Ieda etc, via-se emergir o artista para quem a dor do mundo e do extermínio não pode lhe ser indiferente, razão da sempre revolta, da sempre indignação e inquietação.

Por nenhuma outra razão, poucas ou raras vezes, outras pessoas irão ou terão ou serão laureadas, em duas ocasiões de vida, na mesma Sala dos Capelos da Universidade de Coimbra: quando Edicleison Freitas, agora doutorando, for arguido em sua Defesa Pública de Doutorado vindoura, será uma nova oportunidade para a imensidão da sua dignidade extravasar, entre os cômodos escuros, pequenos e sufocados das instituições.

Quando um artista nasce, porém, o mundo inteiro desorganiza os sonhos das gerações anteriores. Isso é o futuro que adentra o comum, perfurando, desequilibrando. Quando se reconhece um artista, pública e internacionalmente, são as capacidades da humanidade que se afirmam superiores aos abismos impessoais do universo. Isso é precisamente o amor onde descansa o futuro no seu campo de possível.

Quem invoca a krone ancestral na sala arqueológica da governança será o rei, o soberano do próprio destino e da letra/nome – e como própria de sua arte, alguém que desdenha o poder humano, por outra aposta de mundo. Naquela formulação visual de 2021, outra tarde poente com vistas para o Mondego, o notório Edicleison de Freitas Cardoso realizou uma intervenção por nome: “É preciso fazer alguma coisa”. Estava certo – e a fez! E muito a fará, em desfavor de uma sociedade que tanto investe na dor, no sofrimento e na violência. Longa seja a vida e o sopro da criação. Parabéns artista, família e Cidades (Cascavel-Coimbra).

Referências bibliográficas

- [1] África nas Artes (Canal YouTube). Conferência Ecos do Atlântico Sul – Instituto Goethe (Salvador BA, abril de 2018). Parte IV – Língua Bifurcada. https://www.youtube.com/watch?v=j_EwTemsK8Q
- [2] Belmino, W. G. & Cardoso, E. F. (2020). Animar esse chão que é abismo: Escola como p/arte nos conflitos civilizatórios. In W. G. Belmiro, F. N. Andrade & J. R. Ferreira Júnior (Org.). *Políticas públicas em educação: O cenário cearense em debate*. Diálogo Freireano.
- [3] Cardoso, E. F. (2018). *Coreografias heurísticas: Imagem, texto e gesto na experiência de um artista*. Monografia de Conclusão de Curso (Licenciatura de Teatro), Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará. biblioteca.ifce.edu.br/index.asp?codigo_sophia=80837
- [4] Obrist, H. U. (2021, 28 maio). O curador suíço Hans Ulrich Obrist entrevista a artista Jota Mombaça. *Zoom – Revista de Fotografia*. Instituto Moreira Salles. <https://revistazum.com.br/radar/obrist-entrevista-jota-mombaca/>
- [5] Rosa, J. G. (1956). *Grande Sertão: Veredas*. Livraria José Olympio Editora.
- [6] Sousa, A. F. (2021). Esta crônica (&) misteriosamente (&) artística: D’Outra Coimbr’A-Baixa. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 2, 99-110. <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/48>
- [7] Turner, V. (1974). *O processo ritual: Estrutura e antestruturas*. Vozes.

Bio

André Feitosa de Sousa é Doutor em Arte Contemporânea pela Universidade de Coimbra, Mestre em Relação de Ajuda e Intervenção Terapêutica pela Universidade Autónoma de Lisboa.

Como citar e licença

Feitosa de Sousa, A. (2023). Síntese extendida para uns trinta anos, Crônica do artista cearense (brasileiro) que obteve prêmio de jovens investigadores no World Cultural Council 2022. *ROTURA – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 3(1), 154–163. <https://doi.org/10.34623/7ft7-mg15>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Chamada de trabalhos

A produção e a disseminação de conhecimento e de saberes científicos ocorrem em comunicação e decorrem de possibilidades e de escolhas de construção e de representação verbal, não verbal e multimodal. Este número da revista *Rotura* dedica-se a todos os aspetos relacionados com a comunicação em/de ciência que, em sentido lato, é entendida como conjunto de processos e práticas de construção, transmissão e receção de métodos de investigação e de informação, de conhecimentos e de saberes científicos, com intencionalidades constitutivas e comunicativas distintas, em suportes variados e tendo em vista públicos diferenciados.

Solicitam-se artigos originais de investigação científica focada nestes aspetos, por exemplo, no âmbito dos domínios abaixo:

- Discursos e construção do conhecimento (aspetos diacrónicos, sincrónicos, diastráticos, diatópicos, etc)
- Literacia científica
- Mediação
- Multilinguismo em ciência e justiça epistémica
- Reformulação discursiva e/ou multimodal
- Representações semióticas, artísticas e/ou interativas da ciência
- Terminologias e comunicação
- Vulgarização e popularização de ciência
- Outros domínios em que a comunicação em/de ciência sejam objeto de investigação

Aceitam-se artigos redigidos em português, espanhol, francês e inglês.

Chamada de trabalhos aberta de até **15 de maio de 2023**.

Editores: Manuel Célio Conceição (CIAC/Universidade do Algarve), Maria Teresa Zanola (OTPL, Universidade Católica de Milão)

A chamada para a secção *Varia*, que acolhe artigos de temática livre, assim como para *Recensões*, *Crónicas de Arte* e *Entrevistas* permanece aberta em fluxo contínuo.

The production and the dissemination of knowledge and scientific expertise occur in communication and are the result of possibilities and choices of verbal, non-verbal and multimodal construction and representation. This issue of the journal *Rotura* is dedicated to all aspects related to science communication, which, in a broad sense, is understood as a set of processes and practices of construction, transmission and reception of research methods and information, knowledge and scientific expertise, with different constitutive and communicative intentions, in various media and targeting different audiences.

Original articles of scientific research focused on these aspects are expected, for example, within the domains below:

- Scientific literacy
- Mediation
- Multilingualism in science and epistemic justice
- Discursive and/or multimodal reformulation
- Semiotic, artistic and/or interactive representations of science
- Terminologies and communication
- Vulgarisation and popularisation of science
- Other domains in which science communication is an object of research.

Articles in Portuguese, Spanish, French and English are welcome.

Call for papers open until **May 15, 2023**.

Editors: Manuel Célio Conceição (CIAC/University of Algarve), Maria Teresa Zanola (OTPL, Catholic University of Milan)

The call for the *Varia* section, which hosts free-themed articles, as well as *Reviews*, *Art Chronicles* and *Interviews* remains open in a continuous flow.

2023
N.01#VOL.3
eISSN: 2184-8661

MÉDIA-ARTE DIGITAL

REVISTA DE
COMUNICAÇÃO,
CULTURA E ARTES

ROTURA

