

Regilene Sarzi-Ribeiro, Alice Fátima Martins e Fábio Uchôa (Coords.)

Manifestações artísticas



RIA
Editorial

Manifestações artísticas

Regilene Sarzi-Ribeiro
Alice Fátima Martins
Fábio Uchôa
(Coordenação)

RIA
Editorial

Ria Editorial - Conselho Editorial

PhD Abel Suing (UTPL, Equador)

PhD Andrea Versuti (UnB, Brasil)

PhD Anton Szomolányi (Pan-European University, Eslováquia)

PhD Carlos Arcila (Universidade de Salamanca, Espanha)

PhD Catalina Mier (UTPL, Equador)

PhD Denis Porto Renó (Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil)

PhD Fátima Lopes Cardoso (ESCS/IPL, Portugal)

PhD Fernando Gutierrez (ITESM, México)

Ms. Fernando Irigaray (Universidade Nacional de Rosario, Argentina)

PhD Florian Andrei Vlad (Ovidius University of Constanta, Romania)

PhD Gerson Martins (Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS, Brasil)

PhD Jerónimo Rivera (Universidade La Sabana, Colombia)

PhD Jesús Flores Vivar (Universidade Complutense de Madrid, Espanha)

PhD João Canavilhas (Universidade da Beira Interior, Portugal)

PhD John Pavlik (Rutgers University, Estados Unidos)

PhD Joseph Straubhaar (Universidade do Texas – Austin, Estados Unidos)

PhD Juliana Colussi (Universidade Rey Juan Carlos, Espanha)

PhD Koldo Mesoso (Universidade do País Vasco, Espanha)

PhD Lionel Brossi (Universidade do Chile, Chile)

PhD Lorenzo Vilches (Universidade Autônoma de Barcelona, Espanha)

PhD Manuela Penafria (Universidade da Beira Interior, Portugal)

PhD Marcelo Martínez (Universidade de Santiago de Compostela, Espanha)

PhD Marcos Pereira dos Santos (Univ. Tec. Federal do Paraná – UTFPR e
Fac. Rachel de Queiroz, Brasil)

PhD Maria Cristina Gobbi (Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil)

PhD Oksana Tymoshchuk (Universidade de Aveiro, Portugal)

PhD Paul Levinson (Fordham University, Estados Unidos)

PhD Pedro Nunes (Universidade Federal da Paraíba – UFPB, Brasil)

PhD Piero Dominici (Universidade de Perugia, Italia)

PhD Raquel Longhi (Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Brasil)

PhD Ricardo Alexino Ferreira (Universidade de São Paulo – USP, Brasil)

PhD Sergio Gadini (Universidade Estadual de Ponta Grossa – UEPG, Brasil)

PhD Thom Gencarelli (Manhattan College, Estados Unidos)

PhD Vicente Gosciola (Universidade Anhembi Morumbi, Brasil)

FICHA TÉCNICA

Copyright 2025 ©Autoras e autores. Todos os direitos reservados

Foto de capa: ©[Serhii Holdin](#) - stock.adobe.com (arquivo nº 391469791)

Design da capa: ©*Denis Renó*

Diagramação: *Luciana Renó*

ISBN 978-989-9220-37-9

Título: Manifestações artísticas

Coordenadores: Regilene Sarzi-Ribeiro, Alice Fátima Martins e Fábio Uchôa

1.ª edição, 2025.



Esta obra tem licença Creative Commons ***Attribution-NonCommercial-NoDerivatives***. Você tem o direito de compartilhar, copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato sempre que seja feito o reconhecimento de seus autores, não utilizá-la para fins comerciais e não modificar a obra de nenhuma forma.
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

©Ria Editorial

RIA
Editorial

riaeditora@gmail.com
<http://www.riaeditorial.com>

ESSA OBRA FOI AVALIADA POR PARECERISTAS

Todos os textos foram avaliados e selecionados pelos organizadores da obra. Os comentários dos organizadores foram enviados aos autores, que, mediante a aprovação, receberam tempo hábil para eventuais correções.

O livro foi posteriormente avaliado e aprovado pelo avaliador externo Dr. Denis Renó, que informou parecer positivo à publicação da seguinte forma:

As artes são, essencialmente, manifestos éticos, estéticos, políticos e ideológicos. Com esta premissa, observo o valor da obra apresentada, que traz contribuições à sustentação de novos olhares sobre estas temáticas. A amplitude de discursos, oriundos de diversas fontes, oferece ao leitor um valioso conteúdo para compor novas pesquisas na área, oferecendo, assim, maior evolução científica nesta área do conhecimento..

O parecer foi enviado previamente ao lançamento.

Autoras e autores

Aloísio Corrêa

Andressa Zoi Nathanailidis

Bento Matias Faustino

Clara Bezerril Câmara

Clara Portella

Davi Tadeu Francisco Ponce

Débora Oliveira

Dorotea Souza Bastos

Jhonatan Mata

Josimar Luis Pereira de Lima

Laan Mendes de Barros

Lunna Sant' Anna Souza

Marco Antônio Carvalho Gomes

Rafael Machado Saldanha

Rafael Otávio Dias Rezende

Sara de Moraes

Sofia Sayuri Miyamoto

Susana Azevedo Reis

Thiago Novaes

Vicente Gosciola

Victor de Souza Crispim

SUMÁRIO

Introdução a uma vida desacelerada.....	11
<i>Denis Renó</i>	

PARTE 1 - IMAGEM EM MOVIMENTO

Entre o real e o sensível: jornalismo, cinema-verdade e fashion film na construção do documentário sobre a cena Ballroom em Juiz de Fora.....	14
<i>Marco Antônio Carvalho Gomes</i>	

O cotidiano no cinema silencioso: entre o Theatro Royal e a Cinelândia de Serrador.....	32
<i>Davi Tadeu Francisco Ponce</i>	

Pronta pra desagradar: manifesto pelo contraditório e o cansaço algorítmico por Manu Gavassi.....	57
<i>Jhonatan Mata</i>	
<i>Sara de Moraes</i>	
<i>Rafael Machado Saldanha</i>	
<i>Débora Oliveira</i>	
<i>Clara Portella</i>	

PARTE 2 - TECNOLOGIAS

A reconstrução do passado através da arte: os saraus como desaceleração midiática em tempos de hiperconectividade.....	84
<i>Lunna Sant'Anna Souza</i>	
<i>Andressa Zoi Nathanailidis</i>	
Visualidades em jogo: a direção de arte e experiência estética nos videogames.....	101
<i>Sofia Sayuri Miyamoto</i>	
<i>Dorotea Souza Bastos</i>	
Partilhas do sensível: a estética subversiva dos livros do <i>Bobbie Goods</i> no TikTok.....	127
<i>Susana Azevedo Reis</i>	
A percepção tecnoestética em Gilbert Simondon.....	149
<i>Thiago Novaes</i>	

PARTE 3 - MANIFESTAÇÕES

“Hino ao inominável”: dimensão política de uma experiência estética colaborativa.....	167
<i>Laan Mendes de Barros</i>	
Protestos sob confete e serpentina: um olhar para o carnaval carioca como manifestação crítica.....	187
<i>Rafael Otávio Dias Rezende</i>	

Entre o belo e o autoritário: a instrumentalização da estética neoclássica pela extrema direita.....	213
<i>Josimar Luis Pereira de Lima</i>	
<i>Clara Bezerril Câmara</i>	
A cidade como tela: a estética do grafite urbano e suas expressões culturais e identitárias na paisagem contemporânea.....	238
<i>Bento Matias Faustino</i>	
Arte-educação e montagem audiovisual como potencializadores na tradução da subjetividade periférica.....	269
<i>Victor de Souza Crispim</i>	
<i>Aloísio Corrêa</i>	
<i>Vicente Gosciola</i>	
<i>Índice Remissivo</i>	291

MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS

INTRODUÇÃO A UMA VIDA DESACELERADA

A sociedade midiaticizada urge movimentos denominados por Zygmunt Bauman (2017), em sua obra póstuma, como retrotópicos. Para o autor, em sua obra póstuma, é necessária uma revisão do mundo contemporâneo, observando o que abandonamos com o objetivo de voltar a caminhar adiante. Ainda, segundo o autor, não se trata de uma nostalgia sem sentido, mas a oportunidade de recuperar algumas características essenciais que sustentam a vida, dentre elas o tempo. Tal ideia está conectada diretamente a algumas das propostas do português António Fidalgo (2013), que defende a necessidade de uma ética mínima para a sociedade contemporânea, especialmente no tratamento à saúde e a necessidade de desacelerar, num movimento *Slow Living* que já está presente em outros setores da sociedade contemporânea.

Diante disso, o tema que mais podemos absorver das ideias do português quando pensamos na ecologia dos meios está na ética do descanso. O descanso é parte da vida, mas parece ter se transformado em privilégio. E a falta do descanso está diretamente conectado à obra *Retrotopia*, que oferece ao leitor a última grande reflexão do polonês Zygmunt Bauman. O livro, publicado pela primeira vez em fevereiro de 2017, um mês após o falecimento do pensador, traz à tona reflexões sobre a humanidade, com olhares (topia) para o passado (retro) em busca dos pontos pelos quais ela se perdeu. A introdução da obra e o primeiro capítulo dedicam-se a debater sobre o que é nostalgia para, em seguida, apontar os caminhos aparentemente equivocados. Neste espectro de erros direcionais, Bauman nos apresenta exatamente a velocidade

pela qual a sociedade passa pela vida, apesar da crescente expectativa de vida. Uma busca pela rapidez, que não é exclusivo da fotografia, e que, de fato, precisa de uma revisão. Para o autor, “A nostalgia - como sugere Svetlana Boym, professora de literatura eslava comparada em Harvard – ‘é um sentimento de perda e de deslocamento, mas também é um romance da pessoa com sua própria fantasia’” (Bauman, 2017, p. 8). Neste cenário, encontramos um ecossistema midiático contemporâneo que resulta de transformações tecnológicas marcantes, somadas às alterações comportamentais no uso destas novas tecnologias. De fato, essa não é uma característica somente da contemporaneidade, mas da própria ecologia dos meios (Postman, 2015). Porém, parece-nos ser obrigatório o reconhecimento de que a tecnologia digital nos levou a alterações mais rápidas e expressivas (Renó & Flores, 2018). Uma sociedade acelerada, portátil, móvel, multiplataformizada, cada vez mais dependente das tecnologias e com a instantaneidade como característica básica.

No panorama desta aceleração, propomos o debate desta obra, que reúne textos que se relacionam ao olhar retrotópico sobre a ecologia dos meios e os temas do livro. A partir de uma seleção rigorosa e realizada às cegas pelas coordenações, chegou-se à composição capitular. Espero, com este conteúdo, que pensamentos sobre o ecossistema em que vivemos sejam alavancados e soluções para um cotidiano eticamente saudável sejam encontradas. Boa leitura.

Denis Renó
Diretor Geral

PARTE 1 - IMAGEM EM MOVIMENTO

ENTRE O REAL E O SENSÍVEL: JORNALISMO, CINEMA-VERDADE E FASHION FILM NA CONSTRUÇÃO DO DOCUMENTÁRIO SOBRE A CENA BALLROOM EM JUIZ DE FORA

Marco Antônio Carvalho Gomes¹

O documentário, desde suas origens, constitui-se como um território de tensões entre o real e sua representação. Longe de ser uma simples reprodução da realidade, ele é como aponta Bill Nichols (2010), uma forma discursiva que articula “vozes, olhares e perspectivas” sobre o mundo, produzindo sentidos e posições éticas diante do que é mostrado. A ideia de “documentar” implica, portanto, selecionar, interpretar e construir. Cada escolha de enquadramento, montagem ou ponto de vista inscreve o olhar do realizador em uma relação ativa com o sujeito filmado.

1. Estudante do 8º período de Jornalismo pela Universidade Federal de Juiz de Fora, bolsista do Prog. de Educação Tutorial da Fac. de comunicação da UFJF. marco.carvalho@estudante.ufjf.br

Historicamente, o gênero surge no início do século XX como uma resposta ao cinema de ficção e sua busca pela encenação. Obras pioneiras, como *Nanook of the North* (1922), de Robert Flaherty, e as produções soviéticas de Dziga Vertov, já revelavam uma ambiguidade essencial: enquanto pretendiam mostrar a “vida como ela é”, estruturavam narrativas profundamente mediadas pela presença do realizador. Vertov (em Nichols, 2010) via a câmera como “um olho mais perfeito que o humano”, capaz de revelar a verdade oculta da vida cotidiana, uma verdade construída, não descoberta.

Com o avanço das tecnologias portáteis de som e imagem nas décadas de 1950 e 1960, novas estéticas emergiram, como o cinema direto norte-americano e o cinema verdade francês. No primeiro, buscava-se reduzir ao mínimo a intervenção do realizador, privilegiando o registro do acontecimento em tempo real. Já o cinema verdade, conforme Jean Rouch, abraçava a presença da câmera como agente transformador da realidade filmada, assumindo que toda interação é, inevitavelmente, performativa. Para Rouch, “a câmera é o catalisador de uma verdade possível”, e não o espelho neutro do mundo (Rouch em Bezerra, 2010).

Esse deslocamento teórico e prático do registro à intervenção redefiniu o estatuto ético do documentário. A ideia de “objetividade” passou a ser substituída por uma concepção dialógica do real, em que o encontro entre cineasta e personagem se torna o espaço de produção da verdade. É nesse sentido que autores como Feldman (2012) e Coutinho (2007) veem o documentário como uma experiência de coautoria e partilha, em que as “retóricas inclusivas” só se tornam politicamente significativas quando reconhecem a distância e a alteridade entre quem filma e quem é filmado. No contexto brasileiro, Eduardo

Coutinho representa uma inflexão fundamental. Sua prática desloca o documentário da observação para o diálogo. A entrevista, recurso central em sua obra, é menos um instrumento de coleta de informação e mais um dispositivo performativo, no qual o sujeito filmado se reinventa diante da câmera.

Como observa Coutinho (em Lins, 2004), a verdade do documentário não é factual, mas relacional; ela emerge do encontro, da escuta e do silêncio. Bezerra (2010), por sua vez, propõe uma aproximação entre o documentário e o jornalismo a partir da noção de “pacto de leitura”: ambos operam como discursos que fabricam o real discursivamente, estabelecendo com o público um acordo tácito de credibilidade. Essa “cartografia plural” que abrange o cinema direto, o cinema verdade, o jornalismo gonzo e as formas híbridas de relato, evidencia como o documentário é, simultaneamente, um campo de experimentação estética e um espaço político de disputa pela visibilidade.

Ao longo das últimas décadas, o documentário expandiu suas fronteiras, dialogando com outras linguagens, como o videoclipe, a videoarte e a publicidade. Nesse contexto, o fashion film, conforme Tesoriere (2018), surge como um formato híbrido que “responde à demanda por conteúdos sensoriais, não invasivos, que apelam à emoção e à estética” (p. 237). Embora originado no campo da moda, o fashion film traz à cena uma possibilidade estética que interessa ao documentário contemporâneo: a de construir sentidos através do deleite visual e da performatividade corporal. Essa aproximação entre o documentário e o fashion film reconfigura o modo de representar identidades, especialmente aquelas associadas à corporeidade e à performance, como ocorre na cultura Ballroom. O corpo deixa de ser apenas tema e

se torna linguagem, superfície de inscrição de experiências, memórias e dissidências. A câmera, nesse contexto, não captura: ela participa, partilha e fabula.

Desse modo, compreender o documentário como prática estética e política é compreender que ele não busca uma verdade universal, mas constrói uma partilha do sensível (Rancière, 2005), um modo de distribuir o visível e o audível, de tornar presentes vozes e corpos antes excluídos do campo do representável. O documentário, portanto, é sempre mais que registro: é gesto, encontro e invenção.

Jornalismo, documentário e as fronteiras do real

A relação entre jornalismo e documentário sempre esteve marcada por tensões quanto à representação da realidade. Enquanto o jornalismo tradicional se ancora em uma lógica de objetividade, o documentário desloca a ênfase para o processo criativo e para a construção de sentidos a partir da mediação do realizador. Nesse ponto, torna-se pertinente observar a aproximação entre o cinema verdade de Jean Rouch e o jornalismo gonzo de Hunter S. Thompson. Ambos questionam a neutralidade: “a neutralidade da câmera e do participante era uma falácia” (Bezerra, 2010, p. 117), assim como Thompson rejeitava a “objetividade imparcial da escrita jornalística” (Bezerra, 2010, p. 128).

Assim, tanto cineastas quanto jornalistas se inserem ativamente na cena, assumindo uma posição de provocadores e coautores. Para Nichols (2010, p. 44), “o documentário não é a representação transparente da realidade, mas um modo de discurso que envolve escolhas de representação e regimes de verdade”. É nessa chave que este artigo propõe um documentário experimental sobre a cena ballroom em Juiz

de Fora, integrando a estética do fashion film como linguagem para dar conta de corporeidades dissidentes e performances sensoriais. O fashion film, como afirma Tesoriere (2018, p. 237), posicionando-se na fronteira entre cinema, publicidade, videoclipe e videoarte. Seu caráter híbrido potencializa a comunicação por meio de imagens cuidadosamente construídas, que evocam tanto o prestígio de um editorial quanto a experimentação artística.

No entanto, os fashion films não são totalmente comerciais, tampouco completamente documentais, nem totalmente abstratos ou completamente narrativos. Pode-se dizer que são um ‘híbrido’ de todos os gêneros e essa é sua principal característica. Eles funcionam com um duplo objetivo: promover produtos de uma forma mais sensorial e comunicar a identidade da marca. (Tesoriere, 2018, p. 123)

Ao incorporá-lo à prática documental, o projeto amplia as possibilidades de narrar a cultura ballroom sem reduzir suas expressões à lógica do registro factual, mas também tensionando estética e política, ao adaptá-lo ao cinema.

A partilha do sensível em Rancière e suas reverberações no documentário contemporâneo

Para Jacques Rancière (2005), o conceito de partilha do sensível designa a maneira como o comum é organizado, ou seja, o modo como o visível, o audível e o dizível são distribuídos no espaço social. Essa partilha, longe de ser natural ou neutra, é um regime de organização política da experiência: define quem pode falar, quem pode ser ouvido, o que é considerado arte e o que é considerado ruído. O sensível, portanto, é o

terreno onde se travam disputas de reconhecimento, e a política surge como o ato de romper essa distribuição dada, instaurando o dissenso o momento em que novos sujeitos, vozes e corpos reivindicam presença no campo da visibilidade.

Rancière (2012) afirma que o cinema, mais do que qualquer outra arte, “nos ensina, incansavelmente, pelo olhar, a que distância de nós começa o outro” (p. 47). Essa afirmação desloca o entendimento do cinema como simples representação para compreendê-lo como uma pedagogia do olhar, capaz de reorganizar o modo como percebemos o mundo e os outros. A câmera, ao enquadrar, montar e selecionar, não apenas mostra: ela redistribui o sensível, isto é, redefine as fronteiras do que pode ser percebido.

Aplicado ao contexto do documentário, esse pensamento ganha força como uma crítica à neutralidade. Todo gesto de filmar é, em essência, um gesto político, pois estabelece relações de proximidade e distância, de visibilidade e apagamento. A montagem, por sua vez, é o espaço onde se decide como essas distâncias serão articuladas, produzindo sentidos que ultrapassam o mero registro. É nesse ponto que a ideia de Rancière se alinha à noção de “descontrole programado” (Feldman, 2012), em que o documentário assume o risco da imprevisibilidade e da alteridade, abrindo espaço para o inesperado e o dissenso.

Ao propor um documentário sobre a cultura ballroom de Juiz de Fora, parte-se do reconhecimento de que essa cena representa justamente um território de reconfiguração do sensível. As balls são espaços em que corpos dissidentes, frequentemente marginalizados por normas de gênero, raça e classe, tornam-se visíveis e audíveis por meio da performance, da estética e da coletividade. Nessa perspectiva, filmar

o ballroom não é apenas registrar um evento, mas participar de uma redistribuição estética e política da sensibilidade, revelando modos de existência que resistem ao apagamento.

A proposta do projeto documental está, portanto, intrinsecamente vinculada à ética ranciereana da visibilidade compartilhada. A câmera não ocupa o lugar de autoridade que captura o outro, mas o de um mediador-participante, cuja presença é consciente e politicamente situada. Isso implica um tipo de jornalismo que se afasta da postura objetivista e adota a perspectiva gonzo, em que o repórter se insere na experiência, tornando-se parte da narrativa. Assim como Hunter S. Thompson rompeu a separação entre observador e acontecimento, o documentarista aqui se torna coautor da cena, abrindo espaço para uma escrita audiovisual que é, simultaneamente, poética e política.

Essa aproximação entre jornalismo gonzo e cinema verdade cria um terreno fértil para explorar o ballroom enquanto fenômeno estético e social. Como Jean Rouch propunha, o ato de filmar é sempre um encontro, uma performance compartilhada em que tanto quem filma quanto quem é filmado se transformam. Ao aplicar essa lógica ao campo jornalístico, o projeto assume que toda enunciação é também uma fabulação. A verdade, nesse contexto, não é o que se revela, mas o que se constrói na partilha.

É nesse horizonte que o fashion film surge como uma linguagem estratégica. Conforme Tesoriere (2018), o fashion film é um formato audiovisual híbrido “que ronda os limites entre o cinematográfico, o publicitário, o videoarte e o editorial” (p. 232), e tem como objetivo central comunicar identidades e sensações por meio da estética e do corpo. Ao incorporar essa linguagem, o documentário sobre a cultura

ballroom propõe uma fusão entre a ética do documentário, o compromisso com a alteridade e a sensorialidade do fashion film, a valorização da imagem como experiência afetiva e estética.

Assim, enquanto o jornalismo gonzo e o cinema verdade fornecem os fundamentos éticos e participativos da proposta, o fashion film oferece o meio estético capaz de materializar o corpo como território de enunciação. A luz, o figurino, o ritmo e o movimento tornam-se elementos discursivos, e o corpo, antes representado, passa a falar por si.

Essa articulação revela o que Rancière (2005) denomina de “ato político da arte”: a capacidade de redistribuir as formas do sensível, instaurando novos modos de ver e de sentir. No caso do projeto documental, isso significa romper com a representação estereotipada de corpos LGBTQIAPN+ e construir uma estética que celebra a diferença como potência.

O documentário, ao adotar o fashion film como linguagem, se converte em um dispositivo de partilha estética, no qual o sensível é construído coletivamente — entre o olhar da câmera e o gesto performativo dos corpos que habitam a cena. O resultado esperado não é apenas uma obra audiovisual, mas uma experiência de coautoria e visibilidade, onde teoria e prática se entrelaçam na construção de um método

Três partes, três modos de documentário

O trabalho de Jacques Rancière caracteriza-se por uma convergência distintiva entre teoria e prática, materializada no que ele designa como o “método da igualdade”. Este método, inspirado na pedagogia de Joseph Jacotot, constitui um afastamento radical das abordagens acadêmicas que partem de determinações gerais para analisar casos concretos.

O método consiste em “escolher uma singularidade, cujas condições de possibilidade se pretendem reconstruir a partir de uma exploração de todas as redes de significações que se tecem ao redor dela”. É a aplicação direta do lema de Jacotot: “aprender qualquer coisa e a isso relacionar todo o resto”. A “cena” é o conceito-chave através do qual este método é implementado. Rancière definea como uma unidade de análise onde as hierarquias pré-estabelecidas são suspensas.

Dessa forma, a identificação de três “partes” dentro da partilha do sensível do ballroom, o participante lúdico, o professor-metódico e as mães/pais da cena, orienta não apenas os tipos de documentário a serem mobilizados, mas também os formatos de entrevista. Aqui, há uma ruptura com Eduardo Coutinho: se para ele a entrevista deveria preservar o espaço de performance do outro como coautoria (Coutinho, 2007), no projeto proposto há uma maior imbricação entre entrevistador e entrevistado, criando trocas que se aproximam da lógica gonzo e participativa.

Participante lúdico e o documentário observacional

A primeira parte é representada pelos participantes lúdicos, aqueles que exploram o corpo e a arte como forma de experiência, mais do que como competição. Para esse grupo, a abordagem adequada é a do documentário observacional, sem interferência explícita do realizador. Nichols (2010, p. 175) caracteriza esse modo como “uma forma que busca a proximidade com a realidade vivida, minimizando a intervenção direta e privilegiando o registro de situações espontâneas”.

Um exemplo é *Don’t Look Back* (1967), de D. A. Pennebaker, cuja técnica de “mosca na parede” registra Bob Dylan em turnê sem

roteiro fixo ou entrevistas diretas. A sequência “Subterranean Homesick Blues”, onde Dylan apenas exhibe cartões com letras, ilustra a potência do não-ensaio. Assim, o participante lúdico pode ser captado em sua entrega ao improviso da ball.

O professor-metódico e o documentário performático

A segunda parte é o professor ou figura metódica, que demanda espaço para explicar, ensinar e performar saberes. Aqui, a abordagem performática é mais adequada. Nichols (2010, p. 205) define o modo performático como aquele em que “o documentarista e o sujeito se tornam coautores de uma cena que não apenas registra, mas produz experiências”.

Um exemplo é Pina (2011), de Wim Wenders, que não se limita a registrar as coreografias de Pina Bausch, mas as reinscreve no espaço cinematográfico, criando uma extensão da dança. Como destaca Nichols, “o performático não apenas mostra o mundo, mas recria-o poeticamente” (2010, p. 207). A presença do professor-metódico, nesse caso, não é apenas depoimento, mas performance de seu conhecimento, registrada como criação compartilhada.

Mães e pais da cena: performatividade e gonzo-participativo

Por fim, as mães e pais da cena ballroom configuram a terceira parte. São figuras de liderança, responsáveis por organizar bailes, disputar editais e manter a rede de apoio das houses. Sua fala envolve tanto experiência pessoal quanto articulação política. A proposta é de um documentário performativo com aspectos gonzo, em que o documentarista participa ativamente da cena, provocando o diálogo entre essas figuras.

A referência aqui é Jards (2012), de Eryk Rocha, que integra som, imagem e performance poética, recusando a linearidade narrativa. Nichols (2010, p. 210) sublinha que neste modo “a subjetividade do realizador não é apagada, mas assumida como parte do próprio discurso documental”. Essa intervenção, ao mesmo tempo que reconhece a autoridade dos sujeitos, cria fagulhas para o dissenso, ampliando o potencial político do filme.

Método de montagem

A conexão que une essas partes dentro de uma lógica de montagem do documentário será idealizada a partir da construção de momentos de contemplação da arte que é parte essencial da engrenagem que fomenta a cultura ballroom. Podemos associar, partindo das classificações de Nichols (2010) um modo documental poético, que se faz na montagem associativa, ritmo visual, ausência de argumento explícito e atores sociais como elementos composicionais.

Próximo do cinema de vanguarda/experimental Bezerra (2010) estabelece relação entre o cinema experimental e as propostas documentais do cinema de Arthur Omar, identificando a partir da sua obra *Triste Tropico* (1974) um cineasta que abstrai as maneiras convencionais e “facilmente reconhecíveis de se representar o mundo no documentário... para subvertê-las e rehierarquizar os elementos do documentário em uma nova combinação”.

A ideia de subversão corresponde a algo que também faz parte da construção histórica e social do grupo que será representado. Os processos do mercado incorporar as expressões culturais e identitárias propicia um terreno fértil para a insurgência dos fashion films que se

alimentam de valores “como o idealismo, a liberdade, a luta de classes, o empoderamento da mulher, das minorias ou a rebeldia” como ferramenta para “se conectar com o consumidor”.

Inspirado em Rancière (2005), o projeto não se propõe a “dar voz” uma expressão que pressupõe a ausência prévia dessa voz, mas a criar condições para que diferentes regimes de visibilidade possam coexistir. A partilha do sensível implica reconhecer que o espaço do comum é formado tanto por presenças quanto por lacunas, e que o papel do documentário é tensionar essas fronteiras, não eliminá-las.

Lógica Política vs. Lógica Policial

O conceito de “cena”, desenvolvido pelo filósofo Jacques Rancière, oferece uma lente teórica poderosa para compreender o impacto do fashion film. Uma “cena” é um momento singular de conflito que reconfigura o que é visível, dizível e pensável a “partilha do sensível”. A diferença essencial é que a partilha do sensível é a ordem (ou lógica policial) que distribui e legitima os lugares, as funções e o que pode ser sentido ou dito. Já a cena é a manifestação da política (ou lógica política) que quebra essa ordem, introduzindo uma disputa sobre a forma como a partilha é concebida.

A construção de uma cena permite estabelecer o confronto entre duas lógicas em relação ao uso da palavra e à divisão das partes: (i) Lógica Policial: O conjunto de processos que operam a agregação e o consentimento das coletividades, a distribuição dos lugares e funções, e os sistemas de legitimação dessa distribuição. (ii) Lógica Política: A atividade que rompe a configuração sensível na qual se definem as

parcelas e as partes, a partir de um pressuposto que não tem cabimento ali: “a de uma parcela dos sem-parcela”.

Assim, a cena é o processo ativo e contestatório que desnuda a contingência da ordem social e a partilha hierárquica do sensível assumida a priori. Um exemplo de cena é o relato de Louis Gabriel Gauny, o “marceneiro poeta”, que, ao parar de trabalhar para apreciar a paisagem “melhor do que os proprietários”, subverte a hierarquia dada entre quem deve trabalhar com os braços e quem tem a liberdade de olhar (ócio), contrariando a ordem da cidade ideal de Platão baseada na diferença de naturezas e na separação das ocupações. Neste caso, a cena implementada por Rancière demonstra o litígio contra a partilha do sensível que nega o tempo livre aos trabalhadores.

O fashion film pode ser entendido como um ato “político” neste sentido. Ele perturba a ordem “policial” do consumo ao suspender a função do produto e em vez de mostrar um sapato para ser usado, mostra-o como parte de um sonho, de uma narrativa ou de uma experiência estética “A finalidade de um fashion film não é a venda de um produto, mas sim a argumentação persuasiva”.

Também cria uma nova comunidade sensível reunindo espectadores não apenas como potenciais compradores, mas como participantes de um universo estético e emocional partilhado. a linguagem dos fashion films sugere uma Subversão Hierárquicas: O exemplo do marceneiro-poeta Louis Gabriel Gauny, analisado por Rancière, é análogo. Gauny, durante o seu trabalho, para e observa a paisagem como se fosse o proprietário, subvertendo a ordem que separa o trabalho do ócio. Da mesma forma, o espectador de um fashion film é convidado a suspender a sua condição de mero consumidor e a desfrutar de uma

experiência estética, reclamando um “tempo livre” que a lógica do mercado não prevê.

Extensão e contrapartida social

O projeto se insere também como uma prática de extensão, ancorada no princípio de que a produção de conhecimento deve gerar retorno social e promover trocas simbólicas com os sujeitos e territórios com os quais dialoga. Nesse sentido, o documentário proposto não se limita à observação da cultura ballroom em Juiz de Fora, mas configura-se como um processo colaborativo e partilhado, em que as fronteiras entre pesquisador, realizador e participante tornam-se permeáveis.

Essa abordagem deriva das experiências vivenciadas no âmbito do projeto de extensão Partilha – Trama Audiovisual, vinculado ao PET-FACOM/UFJF (Programa de Educação Tutorial da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora). O projeto tem como objetivo criar espaços experimentais de formação e prática audiovisual, em que os participantes são convidados a vivenciar oficinas que permitem experienciar etapas do fazer em diversos âmbitos de atuação da comunicação, neste caso do fazer cinematográfico, da gem, a partir de uma perspectiva horizontal de ensino-aprendizagem.

O processo envolveu a experimentação de técnicas híbridas, incluindo práticas de captação fotográfica, sonorizações experimentais e exploração da linguagem do fashion film como recurso expressivo. A cada encontro, o grupo discutia questões éticas e estéticas do audiovisual e o papel da câmera como mediadora de relações, não como instrumento neutro. O documentário em desenvolvimento é também uma contrapartida do processo extensionista, devolvendo à comunidade

o reconhecimento de suas práticas artísticas por meio de registros audiovisuais e fotográficos produzidos em conjunto com os próprios participantes da cena ballroom em Juiz de Fora.

Essa interação consolidou o entendimento de que a extensão universitária pode funcionar como campo de partilha do sensível, onde a produção de conhecimento se dá pela escuta, pelo afeto e pela presença. Ao oferecer cobertura e registro das balls, e ao mesmo tempo ser acolhido por essa comunidade, o projeto constrói uma rede de trocas simbólicas e afetivas que extrapola os limites da academia e coloca o audiovisual como ferramenta de diálogo social.

Como propõe Rancière (2012), a política da arte está em redistribuir o visível e o audível e, nesse contexto, o projeto Partilha – Trama Audiovisual atua exatamente nesse território: o de fazer ver e ouvir o que, por muito tempo, esteve invisibilizado. A universidade, ao se abrir à cultura ballroom, reafirma seu papel não apenas como produtora de saberes, mas como instituição que aprende com as formas de vida e expressão que pulsa fora de seus muros.

Conclusão

A trajetória teórica e prática apresentada ao longo deste artigo evidencia que o documentário, mais do que um gênero audiovisual, constitui-se como um campo de experimentação estética, ética e política. Ao articular cinema-verdade, jornalismo gonzo e a linguagem do fashion film, a proposta aqui desenvolvida busca instaurar um modo de fazer que reconhece o audiovisual como um dispositivo de partilha, um espaço onde o olhar, a escuta e a presença se tornam atos políticos.

Inspirado por Rancière (2005, 2012), o projeto compreende a partilha do sensível não como uma metáfora, mas como um método de trabalho: filmar é redistribuir o visível e o audível, reorganizando o que pode ser percebido e, portanto, reconhecido socialmente. A política do documentário, nesse sentido, não dá-se pela denúncia ou pelo discurso direto, mas pela invenção de novas formas de visibilidade, nas quais sujeitos historicamente marginalizados possam se afirmar como produtores de sentido. A câmera, aqui, não é o olhar que captura o outro, mas o mediador de um encontro, um instrumento de fabulação compartilhada.

A aproximação com o cinema-verdade de Jean Rouch e com o jornalismo gonzo de Hunter S. Thompson reforça a recusa da neutralidade, reposicionando o realizador dentro da cena como participante ativo e sensível. O gesto de filmar é assumido como intervenção e como troca: um modo de estar com, e não apenas falar sobre. Essa postura aproxima a prática documental do campo do jornalismo, sem, contudo, restringi-la à factualidade. Como destaca Bezerra (2010), ambos os campos constroem pactos de credibilidade, mas o documentário, ao explicitar suas mediações, expõe os mecanismos de poder do olhar e abre espaço para a autocrítica da própria representação.

Nesse contexto, a incorporação da linguagem do fashion film revela-se uma escolha não apenas estética, mas também política. Ao ser deslocado para o contexto da cultura ballroom, esse formato se transforma: o corpo deixa de ser suporte de consumo e se torna território de afirmação estética e identitária. A performance, a luz, o figurino e a montagem tornam-se instrumentos de uma poética da visibilidade, em que as corporeidades dissidentes se projetam como protagonistas de sua própria narrativa.

Ao lado das teorias de Rancière, essa fusão entre ética e estética configura uma política da imagem que opera por meio do dissenso, não ao representar o diferente, mas ao permitir que o diferente fale a partir de si. É nesse gesto que a noção de “documentar” ganha nova potência: documentar, aqui, significa criar condições de visibilidade, produzir experiências de presença e abrir fissuras nas formas hegemônicas de narrar o real.

O percurso metodológico delineado, com seus três modos de abordagem (observacional, performático e gonzo-performativo), exemplifica a aplicação concreta desses princípios. Cada parte identificada na partilha do sensível do ballroom (o participante lúdico, o professor-metódico e as mães/pais da cena) mobiliza um regime estético distinto, permitindo que a multiplicidade da experiência seja traduzida por diferentes estratégias de filmagem e de entrevista. Essa diversidade de formas não busca uma totalidade explicativa, mas uma cartografia sensível da cena, na qual a heterogeneidade é acolhida como valor.

Ao situar-se no âmbito da extensão universitária, o projeto Partilha – Trama Audiovisual amplia a função do documentário como ferramenta de conhecimento e diálogo social. A extensão, aqui, não é apenas um mecanismo de difusão do saber acadêmico, mas uma via de mão dupla, um campo de trocas e escutas, onde o saber é construído na convivência. O retorno simbólico e afetivo à comunidade ballroom, por meio da cobertura audiovisual colaborativa, reafirma o princípio de que fazer ciência e fazer arte são formas complementares de partilhar o sensível. Desse modo, o documentário proposto não se encerra na obra final, mas se estende como processo, um método de pesquisa e criação que assume o risco da alteridade e a potência do encontro.

Entre o registro e a fabulação, entre o corpo e a câmera, entre o cinema e o jornalismo, o que constrói-se é um território de experimentação e resistência, onde o sensível se torna espaço de política e o audiovisual se transforma em linguagem de emancipação.

Assim, ao entrelaçar o pensamento de Rancière com os modos documentais descritos por Nichols (2010) e as possibilidades expressivas do fashion film, o projeto reafirma que a arte e o conhecimento são inseparáveis da experiência da partilha. No coração da cultura ballroom, onde o corpo é discurso e o gesto é revolução, o documentário encontra seu propósito mais profundo: tornar visível o que insiste em ser invisibilizado, e audível o que, por muito tempo, foi silenciado.

Referências

- Bezerra, J., & Lins, C. (2008). Documentário e jornalismo: Propostas para uma cartografia plural. *DOC On-line: Revista Digital de Cinema Documentário*, (4), 163.
- Feldman, I. (2012). “Um filme de”: Dinâmicas de inclusão do olhar do outro na cena documental. *Devires: Cinema e Humanidades*, 9(1), 50-65.
- Nichols, B. (2005). *Introdução ao documentário* (2ª ed.). Papirus Editora.
- Rancière, J. (2005). *A partilha do sensível: Estética e política*. Editora 34.
- Tesoriere, P. A. (2018). Fashion film: Tendencia mundial en comunicación. *Revista Question/Cuestión*, 1(57), 118-129.

O COTIDIANO NO CINEMA SILENCIOSO: ENTRE O THEATRO ROYAL E A CINELÂNDIA DE SERRADOR

Davi Tadeu Francisco Ponce¹

No artigo “Orquestras e vitrolas no acompanhamento do espetáculo cinematográfico silencioso brasileiro: o caso do cinema Triângulo, um saco de pancadas exemplar”, Carlos Roberto de Souza aborda tal cinema por meio de fontes primárias que são mais especificamente jornais e revistas brasileiras da época. Dessa forma, o autor precisa refletir a respeito do que é veiculado na imprensa. Ele entende que existe um “viés ideológico” baseado no interesse da classe social que comanda a imprensa e conclui que para encontrar as informações que buscava, é necessário olhar para aquilo que é criticado. Essa análise o levará a afirmar: “O cotidiano não é notícia” (Souza, 2014, p. 4) e, a partir disso,

1. Mestrando em Comunicação.
Estudante da Universidade Anhembi Morumbi.
davitfp@gmail.com.br

apontar que para estudar o cinema Triângulo, deve “transformar em informação o que, a princípio, era um dado negativo” (Souza, 2014, p. 4).

Ao construir essa abordagem, Carlos Roberto mostra que deduzir o que não é informado é uma necessidade para resgatar a história que não foi devidamente registrada, no caso do artigo dele, a história do cinema Triângulo. Desse modo, ele transcende o conhecimento técnico a respeito desse cinema, passando a entender também a relação entre o cinema e a sociedade por meio do que nomeia como “dado negativo” que se torna visível no registro da exibição cinematográfica. Por isso, surge aqui uma metodologia que nos leva a olhar para além do que é registrado, ou seja, àquilo que envolve a informação e, muitas vezes, não é diretamente registrado.

Quando abordamos o cotidiano da exibição cinematográfica do período silencioso, precisamos entender que se trata de um objeto que dificilmente poderia ser acessado pelo pesquisador, senão por uma metodologia de olhar justamente para aquilo que envolve o registro do período. Dessa forma, o que se propõe neste artigo é olhar para a dinâmica social que acontecia nas salas de cinema, sobretudo nos cineteatros e manifestam-se quando temos a oportunidade de analisar relatos de pessoas que viveram aquilo. Ao pontuar que se trata de um tempo que não temos mais um acesso direto e a memória viva dessas experiências é rara, conseguimos acessá-las por meio de colunas que promoviam justamente esse espaço em que era dado à leitora – usa-se o termo leitora no feminino, porque a revista abordada é considerada uma publicação feminina – o poder de participação. Portanto, partimos da análise da coluna “Collaboração das leitoras” da revista “A Cigarra”.

Hivana Mara Zaina de Matos ao analisar a relação da revista “A Cigarra” com o espaço urbano de 1914 a 1934 aponta que mesmo tentando se colocar como uma revista voltada para diferentes classes sociais, “o que se lê é um discurso, [...], elitista e pomposo” (Matos, 2008, p. 5), sobretudo pelo uso de “uma linguagem cheia de adjetivos e superlativos, preservando a norma culta da língua” (Matos, 2008, p. 5). A partir dessa colocação, evocamos o fato de que se o relato da leitora precisa ser redigido e a revista já apresenta uma preferência para a norma culta da língua, esse dado torna-se um fator excludente de segunda ordem por si só. Pontuo como fator excludente de segunda ordem, porque precisamos esclarecer que existem fatores excludentes – esses que gostaria de chamar de primeira ordem e não serão considerados neste artigo – referentes ao fato de ser uma revista de São Paulo e que não tinha a pretensão de alcançar uma escala nacional.

No entanto, Hivana indica que ao considerar o alto índice de analfabetismo da época, a revista também busca privilegiar uma linguagem a partir de imagens, ou seja, existe também uma lógica de inclusão presente na revista. Por mais que possamos entender essa inclusão como um fator mercadológico que busca conquistar mais consumidores, trata-se de uma informação que não deve ser invalidada. Assim como pontuamos a lógica de exclusão que existia, precisamos contrapor com a existência da inclusão também. Dessa forma, precisamos entender que a revista visava um público da elite paulistana da época, mas que acabou sendo consumida por aqueles que aspiravam o padrão cultural da capital paulista. A análise da coluna de colaboração das leitoras corrobora essa ideia, tendo em vista que moças do interior também colaboram com as revistas. Portanto, precisamos entender que existe um fator original que

determina quem participa e, neste caso, é quem pode pagar pela revista, ou seja, moças de classe média alta e a elite paulista.

O espaço de exibição entre a Ópera, o Teatro e o Cinema

Na edição 60 de 1917, a revista promove a cobertura de uma sessão de cinema no Royal Theatre. Trata-se de uma abordagem em que se intenciona noticiar a sessão cinematográfica como acontecimento social da cidade de São Paulo. Não existe um acontecimento extraordinário sendo noticiado, apenas uma sessão cinematográfica que será descrita com o título “Theatro Royal”, uma fotografia do evento e uma breve legenda: “Aspecto do Theatro Royal, à rua Sebastião Pereira, durante um dos ultimos espectaculos ali realizados [sic].”.

Figura 1

Theatro Royal em São Paulo



Revista A Cigarra (Torres, 1917, p. 9)

A própria legenda nos fornece um “dado negativo” que merece atenção. Não existe um preciosismo com o que foi exibido naquela noite, ou seja, com qual o filme que as pessoas assistiram ou se houve alguma apresentação anterior ou posterior ao filme. Além disso, a primeira palavra usada é “aspecto[sic]”, ou seja, existe a intenção de mostrar o Theatro Royal e o seu público, trata-se do cotidiano da exibição que ali acontecia e não de um grande acontecimento que era imprescindível de ser noticiado pela época do período. De mesmo modo, essa abordagem evidencia as pessoas que compunham o público daquela exibição, ou seja, a fotografia torna-se documento histórico que nos permite identificar a existência de um código de vestimenta para o espaço retratado – os cavalheiros aparecem de terno e gravata, enquanto as damas usam vestidos longos, os chapéus são bem aceitos. Trata-se de um indício de como o ambiente do Theatro Royal, espaço de exibição de vários tipos de espetáculos como exibições cinematográficas, dispõe de um fator social que se torna notícia. Portanto, seguindo a lógica da inclusão e exclusão aqui postas, precisamos entender que a revista promove à leitora um interesse que excede o caráter cinematográfico da exibição e adentra o social. Como mostrado pela imagem acima, ir ao cinema é uma forma de distinção.

Essa visão corrobora o que já foi dito por Carlos Roberto ao abordar a imprensa no caso do cinema Triângulo, mas no caso da Revista “A Cigarra” podemos nos valer da coluna “Collaboração das leitoras” para entender um olhar que, de certa maneira, extrapola a perspectiva única da imprensa. Naturalmente, precisamos elucidar que como aponta Hivana: “A Cigarra mantinha como exigência e critério de seleção os textos leves e escritos de acordo com a norma culta da língua.” (Matos,

2008, p. 10), ou seja, não podemos tomar essas colaborações como um espaço livre do controle da imprensa em que qualquer opinião poderia ser publicada, mas que agrega à perspectiva exclusiva da imprensa uma outra perspectiva e exhibe uma questão cotidiana dessas leitoras.

Na edição 64 de 18 de abril de 1917, justamente na coluna de colaboração, temos uma narrativa a respeito de uma noite no cinema.

“Noite chic no Royal

Realmente estava uma noite muito chic no Royal. Viam-se lindos rostinhos, dando vida e graça ao bello cinema da moda. Notei: Mlle. Maria Amelia C. de Andrade, como sempre, encantadora; Mile. Véra Paranaguá, verdadeira tetéa; Mlle. Déa, olhando muito para um camarote...; Mlle. Aida S. Brandão, muito chic; Mlle. Beatriz B. de M., com immensas saudades do Rio; Conceição, muito triste; (porque?) Mlle. Marina Lefèvre, mignon; Mile. Filhinha Penteado, apreciadissima; Mlle. Alice Penteado, linda, muito linda; Mlles. Campos Salles, encantadoras na sua toilette rose; Mile. Edith Leme, pensativa; Mlle. Lina S. Penteado, possuidora de lindos olhos azues; Mlle. Guiomar Guedes, risonha; Mlles. Furtado «tousjours charmantes»; Mile. Marianna Soulie, bella, elegante e espirituosa; Mlle. Leticia L. Franco, anda tão contente ultimamente; Alice Campos Salles, encantadora loirinha; Miles. Celia e Celeste Salles, muito quietinhas. Rapazes: Renato Coelho, apreciando as fitas de Fox film; Luiz Sucupira, fazendo reclame do muque; Roberto Pereira Bueno, achando o Royal adoravel; pudera! Kant Alves Lima, triste, pensando muito, (será que o cavalheiro está apaixonado? Si é por mim, diga logo). Daniel Ribeiro, nostálgico; Paranaguá, o segundo Bergerac; certo mocinho, mastigando o programma, com muita fome. Dr. Mendes, conversando muito, não parava de um lado para outro; Nelson Aratangy, uma gracinha. Erasminho, rindo-se muito com o Toledinho (porque se riam tanto, moços?). Da leitora assidua - Lisette.» (Lisette, 1917, p. 82)

Nessa breve crônica, a leitora Lisette evidencia algo além dos filmes, o público. Portanto, essa colaboração aliada à fotografia que

analisamos coloca o espectador em um lugar de destaque. A exibição cinematográfica torna-se evento social e o público frequenta o cinema não apenas com o intuito de assistir ao filme e as possíveis artes que o antecederiam, mas com o intuito de ver e ser visto. O código de vestimenta torna-se evidente na linguagem visual da fotografia, enquanto os nomes e sobrenomes, na linguagem escrita. Dessa forma, conseguimos entender que o caráter social da exibição cinematográfica tangencia a imagem e o texto. Quando nossa assídua leitora dispõe de nomes e sobrenomes, além de caracterizar pessoas, passa a caracterizar o espaço de exibição, no caso, o Theatro Royal. Identificar aqueles presentes reafirma o caráter social do discurso, não basta ir apenas uma vez, você precisa integrar um círculo social que frequenta o ambiente.

Trata-se de uma tradição herdada da exibição teatral. O cinema ao tomar o espaço do teatro e da ópera, vincula-se a uma lógica de exibição que expõe as distinções de classe, estética e acesso. Frequentar esses espaços é um ato de continuidade, existe uma lógica pautada por aqueles que podem realmente acessar o ambiente, seja pelo código de vestimenta ou só pelo valor do ingresso. Consequentemente, observa-se como o cotidiano urbano das classes sociais da época vaza para dentro da própria exibição cinematográfica. Os cineteatros, como o próprio Theatro Royal, associados à burguesia urbana e as salas populares voltadas ao público operário.

Wilson José Flores Jr. corrobora essa ideia ao analisar o começo do oitavo capítulo da segunda parte do livro “Offenbach e a Paris de seu tempo” de Kracauer em que é abordada a história de Jacques Offenbach como um músico diante da sociedade da época, governo de Napoleão III. Desse modo, ele alega que:

“Embriaguez, frivolidade, deslumbramento e uma pletora de estímulos sensoriais formavam o ambiente de intimidade que caracterizava o teatro das operetas. A observação distanciada comprometeria o ato de saborear os doces eflúvios do esplendor e da proximidade que tornava ambiente e personagens uma só coisa. Todos se deliciavam nesse cenário em que a “igualdade”, despida de qualquer conotação política, era apenas um privilégio exclusivo dos membros do clube, reforçando, em cada um deles, a imagem de si que desejavam projetar para os demais.” (Flores, 2020, p. 60)

A partir do livro e da análise, conseguimos entender o espaço das operetas no período de 1850 como um espaço social que configura forte lógica de exclusão social. A visão distanciada existente e que será abordada por Kracauer como “extraterritorialidade” promove a esse termo uma conotação que não se restringe à visão jurídica que costuma ter, mas sim uma condição social que pode ser compreendida no período em que vive e quando aborda o universo das operetas de Offenbach. Dessa forma, a lógica social do espaço de exibição presente no teatro em que as pessoas iam não apenas para ver, mas também para serem vistas torna-se algo presente desde a ópera. Balzac ao retratar a sociedade francesa do início do século XIX na sua obra “A Comédia Humana” promove uma análise da dinâmica social existente na época que abrange concomitantemente a ópera como espaço.

A visão de Balzac corrobora o que mais tarde Kracauer enxergaria no ambiente a que Offenbach pertence, além de nos permitir um entendimento da dinâmica desse espaço na própria literatura. A segunda parte de “Ilusões Perdidas” (1837-1843), livro que compõe a “A Comédia Humana” (1829-1850), serve de análise para essa relação quando abordamos a dinâmica social que o protagonista viverá na Paris da

época. A informação de que se trata de um trecho da segunda parte do livro, torna-se fundamental tendo em vista que foi um livro publicado em três partes, a primeira de 1837, a segunda de 1839 e a terceira de 1843. A segunda parte que abordo possui o nome “Um grand homme de province à Paris” (1839) e nos fornece justamente essa visão da sociedade parisiense a partir da visão de um homem vindo de fora, o que nos assemelha ao olhar de Kracauer da “extraterritorialidade”.

No caso específico, podemos nos ater à passagem em que o protagonista, Lucien Chardon, um poeta nascido em Angoulême, deve tentar a vida em Paris. Dessa maneira, ele ousa se apresentar como Lucien de Rubempré, sobrenome de origem nobre de sua mãe, mas que não pode ser usado por ele, devido ao casamento entre ela e seu pai, um farmacêutico de sobrenome Chardon. A partir disso, Lucien que chega à Paris com um convite para ir à Ópera feito pela Marquesa de Espard tendo em consideração a sua prima, a Sra. de Bargeton, que tinha um relacionamento extraconjugal com o poeta em Angoulême.

O ambiente da Ópera ganha espaço na narrativa e faz com que Lucien seja desprezado e abandonado no camarote pelas suas anfitriãs. Trata-se de uma passagem que evidencia o valor social presente não apenas naquela sociedade, mas naquele ambiente em que acontecia a Ópera. Sendo assim, denota-se que o espaço de exibição apropriado pela nobreza da época e alguns poucos burgueses que serão aceitos mostra-se como um ambiente de importância política e social que revela quem é aceito ou não dentro daquele círculo social.

Dessa maneira, Lisette ao narrar o que ela chama de “Noite chic no Royal”, revela-nos muito mais do que o programa daquela noite, mas sim o cotidiano do cinema e aquilo que o envolve, sobretudo dentro de

uma tradição de espaço social vinda do teatro e da ópera do século XIX. O espaço de exibição se torna experiência cinematográfica, formada pelo espaço, pelo público e pelo próprio espetáculo. Por isso, podemos notar que o espaço do cinema aqui abordado não se restringe apenas ao programa de exibição, seja ele formado apenas pelo filme ou por outras artes de palco, mas exerce um papel crucial para a sociedade da época.

A vivência de Lisette naquela noite no Theatro Royal nos instiga a entender melhor esse espaço em específico. Para acompanhar a construção, reformas, mudanças de uso dos espaços de sociabilidade cinematográfica da cidade de São Paulo entre 1895 e 1929, José Inácio de Melo Souza aborda o chamado Theatro Royal a partir do pedido à prefeitura de edificação que o define como “prédio destinado a um cinematógrafo” em 1913. Inclusive, na época aqui colocada, 1917, o prédio já havia passado por uma reforma e já estava arrendado pela Empresa Cinematográfica D’Errico e Bruno.

Assim como o Theatro Royal foi um grande cineteatro do período, ao discutir a exibição cinematográfica do período. Neste espaço, torna-se essencial evocar o cineteatro Santa Helena abordado por Luciana Araújo a partir do conceito de “cinema como evento” proposta por Altman para promover um estudo de caso focado na intermedialidade. Dessa maneira, ao tratar da experiência intermediática presente nas atrações de palco e tela, a pesquisadora argumenta que:

No cinema silencioso, os programas mistos envolvendo espetáculos de palco e tela constituem um formato dos mais frequentes, característico sobretudo dos inúmeros cineteatros em funcionamento tanto nos grandes centros quanto nas cidades menores. Menos habituais, porém, são os momentos nos quais as apresentações de palco e outras atrações da sala (iluminação,

decoração, fachada, figurino dos funcionários) são elaboradas em consonância com o longa-metragem em exibição, contribuindo para proporcionar ao espectador um espetáculo completo, harmônico e único. Pelo trabalho e custos envolvidos, tais experiências costumam acontecer no circuito brasileiro de forma mais esporádica, em geral caracterizando momentos excepcionais que justificam o maior investimento. (Araújo, 2018, p. 30)

De forma semelhante, conseguimos abordar que a lógica de espetáculo de palco e tela já estava presente na estreia do Royal Theatre que em 11 de outubro de 1913 estreou com o filme “Paixão Louca”, cujo diretor, ano e título original não puderam ser identificados, com a apresentação dos ilusionistas Les Rosales e da orquestra dirigida pelo maestro Modesto de Lima. Concomitantemente, o Correio Paulistano ao discorrer a respeito da inauguração aponta que: “Hontem, durante as sessões, a sala de exibições manteve-se sempre repleta de espectadores, notando-se a presença das distintas famílias dos bairros de Santa Cecília e Campos Elyseos [sic]” (Correio Paulistano, 1913, p. 7). Dessa forma, existe um destaque para o público que compareceu, sobretudo a quem a imprensa julga mais relevante, distintas famílias dos bairros de Santa Cecília e Campos Elíseos.

A partir desses elementos, conseguimos provar a importância social que a exibição cinematográfica assumia no período. Trata-se de um formato de espetáculo que envolve mais do que a exibição cinematográfica, de um lado precisamos justamente abordar o espetáculo de palco e tela existente que envolve programas mistos, o que pode ser ilustrado pela própria noite de estreia do Theatro Royal com a apresentação dos ilusionistas Les Rosales. Não se coloca neste ponto a orquestra por entender que ela já era, de certa forma, integrante da exibição

cinematográfica do período tido como silencioso. No entanto, existe um espetáculo social que perpassa toda a exibição e como apontado, é herdada das casas de ópera europeias.

A imagem do Brasil e a lógica do registro

É preciso lembrar que como aponta Schvarzman em “Ir ao cinema em São Paulo nos anos 20”, mesmo que o cinema tenha nascido “como uma curiosidade popular”, o que motiva essa mudança na exibição é o interesse burguês, o que é muito bem retratado no caso do Theatro Royal. No entanto, a autora pontua que no Brasil essa lógica de exibição excludente estende-se à produção fílmica durante o mesmo período:

Desde meados dos anos 20 jovens jornalistas cariocas como Adhemar Gonzaga na revista Paratodos e Cinearte, e Pedro Lima na revista Selecta, procuram incentivar a produção de filmes nacionais e a melhoria das salas de exibição através da “Campanha pelo Cinema Brasileiro”. Em suas colunas, definem as imagens do Brasil que esses filmes deveriam veicular: modernização, urbanização, juventude e riqueza, evitando o típico, o exótico e sobretudo a pobreza e a presença de negros. As salas de cinema deveriam ser extensões desse mesmo projeto: atestariam o grau de desenvolvimento e civilidade de suas populações. (Schvarzman, 2005, p. 155)

A partir disso, depreende-se a existência de um cinema cooptado pela burguesia, tanto em seus aspectos de exibição quanto de produção. No momento em que se define uma imagem específica do Brasil que se pretende veicular, falamos do cinema à serviço de determinada classe e que delimita o registro histórico que esse pode promover. Dessa maneira, a questão social aqui colocada se incorpora à exibição cinematográfica e passa a ser entendida em conjunto.

Marc Ferro ao falar sobre a história da Segunda Guerra Mundial pontua a oposição entre a visão de Goebbels e Hitler quanto à exibição da vida cotidiana alemã no jornal cinematográfico de atualidades. De acordo com o historiador:

O Führer exige que o tempo integral das atualidades se consagre às ações heroicas do povo alemão. A virada acontece no começo de 1942. As atualidades são elaboradas com cuidado, como verdadeiros filmes de ficção, tendo, por exemplo, a música em sincronia com as pistas de som. (Ferro, 1997, pp. 25-26)

A oposição entre o Führer e seu ministro demonstra que se busca por meio da manipulação do cotidiano constrói-se uma história parcial sempre àqueles que detêm o poder. Trata-se também de uma imagem da Alemanha que se busca registrar. Mais especificamente no caso abordado por Ferro, depreende-se que o governante do regime nazista via no fato cotidiano – ou na manipulação dele – uma maneira de validar sua teoria da superioridade do povo alemão. Na linha do que defendia Karl Popper na sua hipótese de que uma teoria científica deve poder ser falsificada como a sua hipótese do nascer do Sol em que aponta que o Sol nascer todos os dias não nos permite prever com certeza que ele nascerá amanhã, o que valida isso é que a teoria não seja falsificada, ou seja, que o Sol não nasça em um dia que se esperava que ele nascesse. A partir disso, podemos entender que a teoria do regime nazista busca na continuidade de um cotidiano heroico do povo alemão sua validação, ou seja, manipula-se o cotidiano para que a teoria do regime não seja falseada.

Entender o cotidiano que envolve o cinema silencioso torna-se, dessa maneira, objeto fundamental para uma melhor compreensão de

como as exposições e até as produções cinematográficas do período aconteciam. Roger Chartier no artigo “O mundo como representação” promove um pensamento semelhante ligado à história da leitura e que nos ajuda a entender a importância que existe nesse estudo do cotidiano. “Uma história da leitura não se pode limitar unicamente à genealogia de nossos modos de ler, em silêncio e com os olhos, mas tem a tarefa de redescobrir os gestos esquecidos, os hábitos desaparecidos” (Chartier, 1991, p. 181). Por isso, resgatar o cotidiano e a dinâmica social que acontecia no espaço de exibição cinematográfica nos permite justamente ter acesso a esses “gestos esquecidos” e “hábitos desaparecidos” que não temos mais como acessá-los pela experiência viva.

Dessarte, ao promover o resgate do cotidiano da época, zelamos por não reproduzir apenas a história estritamente registrada, aquela escrita, fotografada e até filmada pela classe que detém o poder. Isso se torna matéria quando analisamos a questão social da época e como se dava a inserção da população - sejam operários ou burgueses – com os espaços de exibição do período. A comparação que precisamos entender entre a literatura para Chartier e o cinema pode ser entendida justamente nesse cotidiano, mas esses são o início e o fim de um processo maior.

Contra a representação, elaborada pela própria literatura, segundo a qual o texto existe em si, separado de toda materialidade, é preciso lembrar que não há texto fora do suporte que lhe permite ser lido (ou ouvido) e que não há compreensão de um escrito, qualquer que seja, que não dependa das formas pelas quais atinge o leitor. (Chartier, 1991, p.182)

O trecho acima elucida a questão que precisamos interpelar, o espaço em que o cinema acontece. Podemos, assim, transpor a colocação

do autor para o campo cinematográfico e dizer: é preciso lembrar que não há filme fora do suporte que lhe permite ser assistido (sonoro ou mudo) e que não há compreensão de uma encenação, qualquer que seja, que não dependa das formas pelas quais atinge o espectador. A partir desse exercício, colocamos alguns termos em destaque e que merecem que discorramos um pouco mais a respeito.

Dessa forma, Chartier permite-nos depreender um caminho lógico entre a literatura e o leitor. O autor coloca nesse ínterim o texto e o escrito, ou seja, o primeiro refere-se à organização do sentido e o segunda, à materialidade. Por isso, quando adaptamos essa lógica para o cinema, precisamos pensar exatamente no que esses termos significam, o que nos leva a entender uma lógica que parte do cinema, atinge a organização do sentido no filme, sua materialidade é revelada por meio das imagens e do som para, enfim, chegar ao espectador.

Tendo em conta essa lógica, poderíamos ponderar a respeito da relação do filme e da montagem, além da questão da imagem e do som que estão presentes tanto no cinema mudo quanto no falado, mas que não nos prolongaremos. No entanto, ao evocar a experiência do espectador, colocamos em destaque justamente o cotidiano do período e, sobretudo, do espaço de exibição. Trata-se, então, de um envolvimento entre o cinema e o espectador em que o fator social entre os espectadores e o espetáculo ganha centralidade. A fim de não reproduzir apenas a imparcialidade do registro histórico, precisamos inquirir tal registro conforme faz Noel dos Santos Carvalho ao analisar o negro no cinema do período silencioso. Dessa maneira, Noel apoia-se na expressão usada por Jean-Claude Bernardet e Maria Rita Galvão, “caixa de eco ideológica” para trabalhar como o cinema reproduz os costumes da ““liberal” e racista República” (Carvalho, 2003).

A partir disso, o autor segue uma análise semelhante à análise de Carlos Roberto. No entanto, enquanto o primeiro tenta entender o caso do Cine Triângulo diante da imprensa e esboça um caminho que deve olhar para um “dado negativo”, o segundo realizará análises fílmicas que o permitam entender o lugar em que o negro era colocado naquela sociedade. Particularmente quanto aos filmes *A Filha do Advogado* (1926) de Jota Soares e *O Segredo do Corcunda* (1924) de Alberto Traversa.

Nesses casos, a representação do negro deve ser buscada no interior dos planos. Atentando não apenas para o centro da representação, mas também para o que há de lateral, para ver, até que ponto a composição da imagem, isto é, a posição da imagem dos corpos em relação à câmera e a hierarquia das posições em si, é uma forma homóloga da estrutura de posições sociais. (Carvalho, 2003, p. 163)

Assim sendo, Noel promove uma análise fílmica que explora aquilo que está nas beiradas do quadro, a imagem que vaza para dentro do filme de outra época. Por isso, entende-se que a estrutura social da época vaza para o filme não apenas de maneira proposital – aqui nos referimos às escolhas da produção de maneira consciente – mas sim por acidente. Nesse último caso, o pesquisador consegue promover um olhar para o que chama de “hierarquia das posições”, ou seja, o lugar em que cada corpo ocupa na imagem cinematográfica. Trata-se de analisar o filme como documento histórico e inquirir justamente aquilo que está além do que aparenta.

Dessa maneira, o projeto “Nitratos da Cinemateca Brasileira - Preservação e Acesso” tende a oferecer não apenas o acesso a filmes do período com determinada qualidade e confiabilidade, mas sim o

acesso a documentos históricos que nos permitem acessar a lógica do registro. Esse projeto, desenvolvido entre 2022 e 2024, disponibilizou filmes que foram produzidos entre 1910 e 1950 e, além de recuperarem um legado da produção cinematográfica brasileira que estava até então perdida, oferece a nós a oportunidade de olhar melhor a lógica do registro cinematográfico da época.

Apesar de o resgate desses filmes não promoverem uma mudança de paradigma do que conhecemos a respeito do cinema silencioso, eles se tornam uma nova possibilidade de acesso ao período e, dessa maneira, complementam o conhecimento existente. Sendo assim, precisamos considerar que quanto maior a amostra menor a margem de erro e, conseqüentemente, o intervalo de confiança. Por isso, ao considerar que menos de 10% dos filmes brasileiros do cinema silencioso sobreviveram aos efeitos do tempo, entende-se que a análise desse material acaba por ser dificultada e reduzida. No entanto, o acesso a esses documentos históricos é, sobretudo, relevante por possuímos de forma clara o lugar de acesso.

Como abordado por Morettin em “Acervos cinematográficos e pesquisa histórica: questões de método” (2014), atualmente a internet promoveu uma maior acessibilidade aos filmes e aos jornais e revistas da época, ou seja, aos materiais que formam o cinema silencioso, mas é preciso problematizar a questão. O acesso é essencial para que a pesquisa seja viável, mas muito além disso, precisamos sempre pontuar e esclarecer como esse acesso é realizado. Desse modo, o autor aborda como essa acessibilidade acaba por promover versões distintas dos mesmos filmes como “Descobrimento do Brasil” (1937) de Humberto

Mauro e “Metropolis” (1927) de Fritz Lang, que precisam ser previamente identificadas, o que o levará a pontuar:

Se uma das preocupações fundamentais do historiador se relaciona com a origem das fontes e sua integralidade, cabe, tendo em vista o percurso apresentado, sempre a ressalva e/ou nota sobre a cópia consultada e o lugar, mesmo que virtual, em que ela pode ser visionada. Dependendo da versão, o ponto de partida do comentário poderá ser frágil, suscitando explicações que não encontrarão respaldo no cotejo com a historiografia sobre a obra e seu tempo. (Morettin, 2014, p. 54)

Com base no argumento de Morettin, depreendemos que o questionamento não é feito quanto à necessidade do acesso, mas sim o espaço em que esse acesso foi realizado. Surge a necessidade de não apenas ter acesso, mas entender o que exatamente estamos acessando. Diferentes espaços de acesso parecem gerar diferentes conclusões. Por isso, novamente o fator social torna-se elemento de fundamental importância nessa busca. Existe uma dinâmica social diante do próprio acesso, acessar nunca é suficiente para que se possa ter consistência no que se acessa independentemente do documento. Desse modo, a dinâmica social permeia o cinema desde o momento de sua produção - como apontado por Noel dos Santos ao falar sobre a “hierarquia de posições” - até na própria preservação, como trazido por Morettin na problematização do acesso.

Consequentemente, o acesso é uma oportunidade que precisa ser democratizada, mas sempre de modo a manter o compromisso com sua identificação. Ao evocar a figura do historiador, o autor pontua justamente a preocupação da origem e da integralidade das fontes que devem ser mantidas quando entendemos os filmes como de documentos

históricos. Essa é a maneira fundamental para que o acesso consiga promover uma análise forte que se encaixa na historiografia. No entanto, o questionamento social precisa transcender a problemática do acesso para podermos problematizar aquilo que não temos mais acesso.

De acordo com Durval Muniz de Albuquerque Júnior ao se referir ao trabalho do historiador: “Não podemos fugir do limite imposto pelo nosso arquivo. Só podemos historicizar aquilo que deixou rastros de sua produção pelo homem, em dado momento e espaço.” (Albuquerque Junior, 2007, pp. 62-63). Essa citação evidencia justamente o fator social que trazemos neste artigo. Há uma necessidade que precede qualquer resgate histórico que se pretenda promover, a existência de “rastros”. Sendo assim, a reflexão que deve ser feita é justamente entender que esses rastros são deixados apenas por aqueles a quem são permitidos deixá-los, sobretudo quando evocamos o campo cinematográfico e que aquilo que não deixou rastros também existiu e pode ser sentido de forma indireta.

Por isso, o acesso à produção cinematográfica não apenas como lógica de produção de filmes ficcionais, mas como produção documental torna-se de caráter daqueles poucos que detêm o poder, ou melhor, a câmera na mão. Sendo assim, quando acessamos os nitratos da Cinemateca restaurados e disponibilizados a partir do projeto supracitado, deparamo-nos não apenas com uma imagem do Brasil de outra época, mas justamente a imagem do registro do Brasil de outra época. Dessa maneira, torna-se relevante a análise do nitrato de nome “A Cinelândia de Serrador no centro da Capital Federal” (1929).

A escolha deste nitrato não se faz por acaso, trata-se especificamente de um curta-metragem classificado como não-ficção que

apresenta justamente a possibilidade do registro de Francisco Serrador pelo seu vínculo à Cinelândia. De acordo com a descrição do filme, o que podemos ver são imagens que captam espaços e pessoas. Em ambas permeia a questão social. Os espaços se localizam no centro e as pessoas capturas amalgamam-se às cidades. Elas integram o cotidiano urbano dando a ele movimento. Com exceção da figura de Serrador que ganha destaque, ele representa em si os espaços centrais e possui uma posição social que o permite ser gravado como a própria cidade.

Dessa maneira, acabamos por nos deter a uma análise que entenda o curta-metragem como o filme total. No entanto, ao levarmos em conta a ficha técnica do filme, a equipe responsável pelo projeto aponta que existe a possibilidade deste nitrato integrar o conjunto de “O Brasil Maravilhoso” de Alfredo dos Anjos. A justificativa para tal é justamente o conteúdo do material e a linguagem cinematográfica presente. Tendo em vista essa questão, precisamos entender que a análise a que nos propomos contempla um curta-metragem de 03 minutos 06 segundos que pode ter integrado uma obra de 105 minutos.

Apesar disso, o fator social está presente no curta-metragem que podemos assistir e nos rastros que o longa-metragem nos deixou. O material publicitário do filme divulgado em Portugal na exibição do Cine-Theatro Politeama evidencia a existência de uma imagem de *Brasil Maravilhoso* que se buscava transmitir para o exterior, extremamente coerente com a proposta pelos críticos apontados por Schvarzman. O registro que podemos acessar nos fornece o rastro da imagem de um Brasil elitista, formado pela cidade e por aqueles que integram o cotidiano dela.

Dessa maneira, a mise-en-scène do filme escancara a relação das pessoas e da cidade. As pessoas são transeuntes no filme, elas passam pela cidade como elementos constitutivos dela. Em muitas cenas, podemos ver as pessoas integrando os espaços, elas são coadjuvantes diante dos edifícios, trata-se de uma questão de classe. Enquanto a classe que detém o poder para ser filmada e aparecer consegue registrar a sua imagem, as classes sem esse poder aquisitivo tornam-se apenas coadjuvantes da vontade de quem registra. Essa situação evidencia-se na relação entre as imagens dos edifícios da cidade e da única pessoa que realmente possui uma imagem clara, Francisco Serrador, idealizador da Cinelândia. Dessa forma, ele é colocado lado a lado aos edifícios, monumentos e ruas da cidade. Serrador nessa situação não aparece como homem, mas como representação da própria Cinelândia, sua imagem é registrada a partir de um valor social que extrapola o seu corpo. Idealmente, são as várias classes que poderiam ter imagem, mas não têm. Portanto, o nitrato evidencia a existência de uma classe oculta, aquela que integra a cidade, mas muitas vezes não tem o rosto revelado, não possui ninguém que a represente como Serrador representa a Cinelândia. Precisamos enxergar o dado negativo, a cidade para além do que é mostrado, a classe oculta que é tão cidade quanto a classe mostrada.

No nitrato escolhido, conseguimos ver prédios importantes, são os espaços de poder daquele tempo. A Câmara Municipal, o Tribunal Superior Eleitoral, o Senado Federal, as sedes dos principais jornais, os hotéis, entre muitos outros, como a própria Cinelândia. Sendo assim, aquele que ganha destaque, a única figura que sobreviveu ao tempo e que foi devidamente registrada é aquele que foi o principal idealizador e responsável pela Cinelândia, Francisco Serrador. Sua posição de

destaque no curta-metragem, apesar de ser a única, não trai a narrativa social do filme, mas sim a compõe. Inclusive, a cena que sucede Serrador parece ser a única que capta um espaço um pouco mais simples do que os outros e, embora não consigamos definir, a caminho à frente e a estrutura do prédio indicam se tratar de um comércio e, portanto, liga-se a lógica social novamente.

Conclusão

Quando abordamos o espaço de exibição como lógica de acesso e o filme como lógica de registro, entendemos a relação profunda entre cinema e sociedade. O fator social perpassa o cinema de modo a moldar não apenas o que se vê, mas como se é visto. A espectralidade passa a ser sentida como um fenômeno muito mais complexo e as imagens, como documentos que registram além da sociedade, o pensamento social do período.

Por conseguinte, precisamos olhar para esses arquivos não com o intuito de apenas enxergar o que existe nele, mas no que não existe. O rastro da existência não pode ser apenas sentido pelo arquivo que ficou, mas pelo arquivo que falta. Dessa forma, o arquivo que ficou torna-se índice daquele que falta e ajuda-nos a entender além. O cinema associa-se à sociedade da época e nos conta uma história que nos fornece a possibilidade de pensar o que não foi registrado, aquilo que compunham o cotidiano social ao lado dos vestígios que restaram.

Referências

Albuquerque Júnior, D. M. de. (2007). *História: a arte de inventar o passado: ensaios de teoria da história* (2. ed., Cap. 2). Autêntica.

- Araújo, L. C. de. (2009). “Prólogos envenenados”: cinema e teatro nos palcos da Cinelândia carioca. *Travessias*, 3(2), 1-17. Universidade Estadual do Oeste do Paraná.
- Araújo, L. C. de. (2018). “Cinema como evento”: atrações de palco e tela no Cineteatro Santa Helena em São Paulo (1927). *Significação: Revista de Cultura Audiovisual*, 45(49), 19-38.
- Balzac, H. (1981). *Ilusões perdidas* (E. Pelanda & M. Quintana, Trad.). Abril Cultural.
- Carvalho, N. dos S. (2003). O negro no cinema brasileiro: o período silencioso. *Plural, Revista do Departamento de Sociologia da USP*, 10, 155-179.
- Chartier, R. (1991). O mundo como representação. *Estudos Avançados*, 5(11), 173-191.
- Cinemateca Brasileira. (1929). *A Cinelândia de Serrador no centro da capital federal* [Filme em nitrato]. [s.n.].
- Cinemateca Brasileira. (s.d.). *Ficha completa do nitrato A Cinelândia de Serrador no centro da capital federal*. Cinemateca Brasileira.
- Cinemateca Portuguesa. (s.d.). *O Brasil maravilhoso*. Recuperado de <https://www.cinemateca.pt/getattachment/79577cf1-4587-43b3-b646-7661c1ea3828/Brasil-Maravilhoso,-O.aspx>
- Ferro, M. (1995). *História da Segunda Guerra Mundial* (M. Lando & I. M. Lando, Trad.). Ática. (Coleção Século XX)

- Flores Jr., W. (2020). Uma Offenbachiada: Siegfried Kracauer, as operetas de Offenbach e a farsa do Napoleão III. *Revista Cerrados*, 29(52), 152-165. <https://periodicos.unb.br/index.php/cerrados/article/view/29405>
- Jornal Correio Paulistano. (1913, 12 de outubro). *Theatro Royal*, p. 7.
- Lisette. (1917). Noite Chic no Royal. *Revista A Cigarra*, 64(IV), 82. <https://memoria.bn.gov.br/docreader/docreader.aspx?bib=003085&pagfis=290>
- Matos, H. M. Z. de. (2008). *A revista A Cigarra no espaço urbano: 1914–1934* [Trabalho apresentado]. Anais do 19º Encontro Regional de História: Poder, Violência e Exclusão (CD-ROM). ANPUH-SP; USP.
- Morettin, E. V. (2014). Acervos cinematográficos e pesquisa histórica: questões de método. *Esboços: Histórias em Contextos Globais*, 21(31), 50-67. <http://dx.doi.org/10.5007/2175-7976.2014v21n31p50>
- Nitratos da Cinemateca Brasileira – Preservação e Acesso*. (s.d.). Cinemateca Brasileira.
- O Brasil maravilhoso*. (2025). In *Portal do Cinema Gaúcho*. Cinemateca Paulo Amorim. <https://www.cinematecapauloamorim.com.br/portaldocinemagaucho/1658/o-brasil-maravilhoso>
- Schvarzman, S. (2005). Ir ao cinema em São Paulo nos anos 20. *Revista Brasileira de História*, 25(49), 153-174.
- Souza, C. R. de. (2014). Orquestras e vitrolas no acompanhamento do espetáculo cinematográfico silencioso brasileiro: o caso do cinema Triângulo, um saco de pancadas exemplar. *Revista Rebeca*, 3(6).

Souza, J. I. de M. (2008). *Inventário dos espaços de sociabilidade cinematográfica da cidade de São Paulo (1895–1929)*. Arquivo Histórico Municipal Washington Luís; Cinemateca Brasileira; DPH/SMC/PMSP. Projeto “Salas de cinema em São Paulo: 1895–1929: nova interface de pesquisa”. <http://www.arquivohistorico.sp.gov.br>

Torres, M. (1917, 15 de fevereiro). Theatro Royal. *Revista A Cigarra*, 60(III). <https://memoria.bn.gov.br/DocReader/DocReader.aspx?bib=003085&pesq=%22Nas%20telas%22&pagfis=9>

PRONTA PRA DESAGRADAR: MANIFESTO PELO CONTRADITÓRIO E O CANSAÇO ALGORÍTMICO POR MANU GAVASSI

*Jhonatan Mata¹
Sara de Moraes²
Rafael Machado Saldanha³
Débora Oliveira⁴
Clara Portella⁵*

O projeto audiovisual lançado por Manu Gavassi entre dezembro de 2023 e janeiro de 2024 fez da cantora e multiartista porta-voz de um

-
1. Doutor em Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora.
jhonatanmata@yahoo.com.br
 2. Doutoranda em Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora.
Bolsista Fapemig.
sarademoraes@gmail.com
 3. Doutor em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
prof.rafaelsaldanha@yahoo.com.br
 4. Doutoranda em Comunicação na Universidade Federal de Juiz de Fora.
Bolsista PBPG.
deboraom2@gmail.com
 5. Mestranda em Comunicação na Universidade Federal de Juiz de Fora.
Bolsista Capes.
claraufjf@outlook.com

movimento de cansaço algorítmico que questiona os processos de midiatização da produção musical, mais centrados numa falsa proximidade com o interagente e na vida pessoal do artista do que propriamente em sua produção artística. Uma artista contemporânea que sai do campo mainstream para a crítica da própria indústria, Manu revela as “vozes da sua cabeça” em um conflitante debate entre a busca pelo sucesso e a manutenção da sua própria condição moral. Músicas “fabricadas” em série, enlatadas em tempo/espço, corpos aprisionados a lugares onde a pele (especialmente para mulheres) é mais importante que o pensamento. Não se produz consenso ou redenção - apenas mais do mesmo em uma rota de *haters* e radicalizações. Uma rota de colisão também forjada, conforme perceberemos.

Em uma série composta por um curta-metragem e três vídeos (ou curta metragens musicais, cunhados pela própria artista na divulgação do instagram), que em muito evocam os tempos de uma construção narrativa audiovisual à Michael Jackson, na qual a música compõe a produção de sentido, Gavassi tece críticas à indústria fonográfica em imagens e versos repletos de menções e *Easter-eggs* (referências escondidas) à midiatização artística, seja nas plataformas digitais ou nos programas de TV. As produções compõem mais do que um projeto: tornam-se um manifesto pela arte alternativa - ou pelas alternativas da arte no meio cultural. Em “Programa de proteção à carreira artística”, a artista dialoga com uma versão robotizada de si própria “programada” para dar orientações visando seu retorno ao campo musical. Mas todas as sugestões remetem a escândalos e outras estratégias midiáticas questionáveis para atrair o público. Já em “Pronta pra desagradar”, a narrativa se desloca para uma corrida multicamadas contra o tempo na

cidade de São Paulo. No trajeto, Manu tenta manter o próprio texto que escreveu para uma audição a salvo das adversidades urbanas, enquanto canta os obstáculos impostos, centrados em modelos pré-formatados da indústria fonográfica. A produção se ramifica em um *talk-show* de tevê e a reação de Gavassi a uma proposta para um audiovisual pornográfico em “Sexo, poder e arte”, fornecendo as bases para a música tecer duras críticas à hipersexualização do corpo feminino. Por fim, “31” estabelece um consenso entre as produções anteriores e a realidade dissonante, em um plano-sequência gravado de trás para frente, no qual a cantora reflete sobre sua trajetória e apresenta suas novas escolhas.

Ao brincar com essas composições de forma dialética a fim de causar incômodo, a artista parece beber da teoria de Byung-Chul Han (2022), que aponta para os riscos da busca pela positividade excessiva em um mundo de iguais construído por uma sociedade tecnológica plataformizada. O processo de plataformização, por sua vez, formado por atores humanos e não humanos (Van Dijck, 2023), reflete uma lógica de governança no ambiente digital, em que as *big techs* ditam as regras por meio dos algoritmos das plataformas, e os usuários precisam se adaptar. As regras não são claras, e a percepção do sujeito sobre os algoritmos são atravessadas a partir da performatividade (D’Andréa, 2020), em que os usuários *prosumers* supõem e trabalham o imaginário acerca de como as plataformas estão sendo governadas.

Esse conhecimento algorítmico construído nas brechas, nos vazios deixados pela ausência de prescrições das próprias plataformas, impacta não apenas os usuários comuns, mas especialmente, criadores de conteúdo ou *creators* - mais comumente chamados de influenciadores digitais. (Araújo & Karhawi, 2023, p. 3)

Os reflexos, aqui pontuados por Araújo e Karhawi como destinados à influenciadores digitais, também são observados em diversas outras profissões, entregues diretamente à lógica da exaustão algorítmica de uma sociedade plataformizada, como é o caso da Manu Gavassi e outros artistas. Para Han, a plataformização algorítmica acabou por eliminar o outro como sujeito contraditório (negativo), instaurando uma “ditadura” dos iguais (positiva) e altamente tóxica. O tempo passa a ser comprimido pela velocidade sob o pretexto da produtividade/necessidade de consumo. A informação precisa ser explícita, com a descrição pornográfica de mais fácil assimilação que o jogo narrativo da sedução. Em um sistema de trocas e mecanismos de recompensa, as distâncias entre os iguais são aparentemente eliminadas, expulsando o divergente do convívio próximo. E é justamente esse contato com o outro que produz o conhecimento reflexivo. Manu Gavassi, numa tentativa de “ser mulher e hackear o sistema”, conforme canta em *Sexo, Poder e Arte*, traz esse questionamento para a indústria fonográfica, presa à radicalização do mais do mesmo, negando à produção musical sua função social de, por vezes, precisar ser incômoda.

Muito além da suposta prepotência de uma cantora pop em criticar o ambiente sobre o qual se move (e talvez seja seu lugar de fala um ponto de partida), Gavassi sinalizaria em seu projeto audiovisual uma tendência do cansaço algorítmico. Ou seja, o movimento contrário à lógica plataformizada, combatendo as predileções da indústria e o gerenciamento de carreira com base na governança algorítmica, a bandeira que entoa um basta para a lógica cruel de mercado. A pesquisa “*The future of social media*”, encomendada pela Dazed Studio (s.d) mostrou que, na contramão do domínio das inteligências artificiais,

começa um processo de desinteresse pelas plataformas digitais e busca de um flunar emergente pelas fontes de produção mais cruas, tendência notada especialmente entre adolescentes e jovens. É um comportamento que remete à serendipidade⁶ das formas de prescrição não-personalizadas (Saldanha, 2022). Entre os motivos apontados estão a crise de confiança nas *big techs*, uma vez que inclinações políticas extremistas e radicalizações tomaram de assalto o mundo real, expondo a opacidade existente por trás do cálculo algorítmico que faz com que determinados conteúdos/produtos sejam mais difundidos que outros (O’Neil, 2021). Outro estudo recente, empreendido pela Nexus Pesquisa Inteligência de Dados apontou que 60% dos brasileiros concordam com a regulação de plataformas e 78% acreditam que as empresas que operam na rede devem ser responsabilizadas pelo conteúdo veiculado (Bússola, 2025).

Trazemos, para esse artigo, um olhar sobre o projeto audiovisual de Manu Gavassi no “Estúdio Gracinha”, ancorados na Análise da Materialidade Audiovisual (Coutinho, 2016) como metodologia, na qual buscamos compreender o produto audiovisual e seus paratextos como parte de um mesmo objeto. Para isto, o percurso parte da definição do objeto, como citamos anteriormente, e a elaboração de eixos de análise com base em referencial bibliográfico próprio. Assim, na configuração dos eixos de análise, apostamos nos elementos dialéticos expostos na obra de Byung-Chul Han: negativo/positivo; contemplação/velocidade; proximidade/distância; pornografia/sedução. Ao longo da análise nos dedicamos à esmiuçar os caminhos percorridos de uma suposta rebeldia pop dissonante que questiona o papel da artista como mente criativa

6. O dicionário Priberam define “Serendipidade” como “A faculdade ou o ato de descobrir coisas agradáveis por acaso”.

capaz de extrapolar os muros da conformidade, em tempos em que a realidade virtual pleiteia se con(fundir) com o real.

Paralisia e cansaço na sociedade das plataformas digitais

A despeito dos vários alertas deixados aqui e ali, especialmente na literatura de ficção científica e suas sociedades distópicas, a popularização de formas digitais de se comunicar e produzir conteúdo foi celebrada por grande parte de estudiosos do campo como uma nova ágora horizontal, até mesmo por Habermas (2006) - uma oportunidade de uma real comunicação muitos-muitos, mesmo que a figura do formador de opinião fosse colocada em xeque nesse processo. As boas-vindas vieram de Pierre Lévy (1999) que anunciava o tal ciberespaço e Steven Johnson (2001), que eleva a interface da posição em uma linha “evolutiva” de ferramenta de comunicação - espaço - personalidade. Sherry Turkle, em 1995, já abordava a aproximação entre homens e suas máquinas maravilhosas como extensões ciborgues de seus corpos, levando essa simbiose ao mundo imersivo dos videogames, enquanto Janet Murray (1999) aprofunda tal noção em seus aspectos narrativos experimentados por meio de uma realidade virtual que oblitera o mundo ao nosso redor, nos transportando para lugares simulados.

Outros pensadores, no entanto, como Jean Baudrillard (1997) alertam para os risco da perda do mundo real em uma sociedade predominantemente virtual, uma vez que a ausência de referências palpáveis levaria a humanidade à incapacidade de produzir conhecimento. Assim, a sociedade da informação traria consigo o fim da história e a inteligência artificial o fim do pensamento. Paul Virilio (1997) chega a apontar as novas tecnologias como um acidente, como o naufrágio do Titanic, mas

generalizado, que afetaria o mundo inteiro ao mesmo tempo. A velocidade propalada como uma virtude das redes se equivaleria à visão romântica de progresso do século XIX que, na verdade, beneficiaria apenas aos donos do poder e do dinheiro. Assim, a disciplina foucaultiana daria lugar ao que Deleuze vai chamar de sociedade do controle, amplificando o domínio do sistema sobre os indivíduos (Moraes, 2007). O filósofo sul-coreano Byung-Chul Han (2022) atualiza essas teorias, enxerga uma nova alteração nesse eixo (do controle para a performance) que vai denominar como “Sociedade do cansaço”.

A teoria de Han aponta para os riscos da busca pela positividade excessiva em um mundo de iguais construído por uma sociedade tecnológica plataformizada. Para o filósofo, a plataformização algorítmica acabou por eliminar o outro como sujeito contraditório (negativo), instaurando uma “ditadura” dos iguais (positiva), altamente tóxica na qual os indivíduos se vêem impelidos a performar frente às telas. Isso acontece porque, o mecanismo do reino de streamings e da mídias sociais reduz a importância da busca ativa, oferecendo conteúdos que correspondem ao gosto do interagente - produto do cruzamento de dados que vão desde um simples botão de “curtir” a dados de consumo coletados via registros de documentos oficiais, escuta ativa de aparelhos, tempo de permanência em determinado post e até a movimentação do olhar (O’Neil, 2019). Essa aparente “mágica” transforma os consumidores em “gados de consumo, engordados com o sempre novo igual”, gerando o efeito *komaglosen*, que seria o estado de assistir sem parar a vídeos, filmes, músicas e outros conteúdos sem qualquer limitação temporal (Han, 2022, p. 52) – o que levaria, na verdade, a uma exacerbação subvertida da Sociedade do Espetáculo debordiana, na qual os

indivíduos são paralisados pelo excesso de entretenimento que também é produzida por eles próprios.

Dessa forma, o espaço real para a experimentação do novo, que pode surpreender por sua estranheza/incômodo, se perde em um mar cinzento de produções semelhantes - o sucesso de uma manifestação artística fica, assim, condicionada à um padrão de tempo, cores, conteúdos, linhas melódicas, performances encaixotadas. Dentro de tal lógica, se a Semana de Arte Moderna acontecesse cem anos depois, provavelmente seria alvo de cancelamento social e o Abaporu, de Tarsila do Amaral, mal veria a luz do dia. Talvez o movimento artístico brasileiro nem chegasse a existir, uma vez que suas fontes de inspiração europeias estariam secas pela ausência de repercussão. A comparação pode parecer impensável, mas não irreal. Basta olhar, a título de ilustração, para as *playlists* de música latina nos *streamings* para perceber que estereótipos como o forte apego à família e o *fuego* dos trópicos obliteram canções que simplesmente não se encaixam no padrão determinado pelas plataformas (Mata et al., 2023).

Em outras palavras, a supressão do contraditório tira de cena a antítese, sem a qual, de acordo com a lógica dialética, é impossível chegar a uma síntese – consenso e diálogo são sacrificados no altar da positividade tóxica nesse processo. O tempo passa a ser comprimido pela velocidade sob o pretexto da produtividade/necessidade de consumo. A informação precisa ser explícita, com a descrição pornográfica de mais fácil assimilação que o jogo narrativo da sedução. Em um sistema de trocas e mecanismos de recompensa, as distâncias entre os iguais são aparentemente eliminadas, expulsando o divergente do convívio próximo:

Vale universalmente a dialética da violência: um sistema que recusa a negatividade do outro desenvolve traços autodestrutivos. A violência do igual é, por causa de sua positividade, invisível. A proliferação do igual se apresenta como crescimento. A partir de um determinado ponto, porém, a produção não é mais produtiva, mas destrutiva; a informação não é mais informativa, mas deformadora; a comunicação não é mais comunicativa, mas meramente cumulativa (Han, 2022, p. 43)

Diante desse cenário, não é difícil compreender a proliferação de discursos de ódio que carregam consigo a necessidade de eliminar o outro pela ausência de padrões aceitáveis, uma vez que, conforme explica a matemática Cathy O’Neil (2022) somos alimentados, dentro da lógica de plataformas e sistemas, por conteúdos que, para além de confirmar nossas convicções, as radicalizam. Como elementos subjetivos (confiança, empatia, ética) são difíceis de quantificar, acabam por ser reduzidos a co-relações algorítmicas que reforçam a radicalização de estereótipos (por exemplo, se a criminalidade é maior em comunidades de baixo poder aquisitivo, as pessoas que lá residem estariam mais ligadas em contravenções).

Entregar os rumos da sociedade a um dispositivo matemático de variáveis sem olhar para os focos de resistência e subversão da ordem imposta seria, entretanto, uma visão simplista e tão entregue a modismos teóricos quanto foi a da virada do século, que louvava a tal agora digital. Os alertas de Byung-Chul Han e Cathy O’Neil, que apontam para a necessidade da mudança, são corroborados por Jose Van Dijck (2016), ao demonstrar que o ecossistema das mídias conectivas não opera sob o princípio da verificação, mas sob o princípio da popularidade. A métrica de valor não é a veracidade de uma informação, mas

sua capacidade de gerar engajamento, medida em “curtidas”, “compartilhamentos” e “tendências”. Ela ainda faz uma distinção entre conexão (a interação social humana) e conectividade (a interação otimizada por algoritmos), apontando que as plataformas são desenhadas para maximizar a conectividade, e seus algoritmos e, assim, “favorecem certos usuários em detrimento de outros” (Van Dijck, 2016, p. 53), criando uma hierarquia baseada não na credibilidade, mas na influência. Tais observações encontram ecos dentro da cultura pop.

Conforme pontuamos no início deste artigo, o projeto audiovisual lançado por Manu Gavassi entre dezembro de 2023 e janeiro de 2024 fez da cantora e multiartista porta-voz de um movimento de cansaço algorítmico, uma vez que Manu tomou frente à essas críticas, tramando um complexo debate com e contra a indústria. Ao longo do projeto a artista construiu um fluxo de acontecimentos para questionar os processos de midiatisação da produção musical. A linha entre o que o público deseja, a indústria pede e o artista tem interesse em produzir, apesar de tênue, se torna visível. Assim, a artista reflete sobre o limbo entre vida pessoal e profissional, produções pré-moldadas e a robotização - de certa maneira - dos artistas. A busca por pertencer dá lugar à o espaço de *pronta para desagradar*, como é definido um dos clipes da artista.

A análise que se sucede parte da série, composta por um curta-metragem e três videoclipes, a artista tece fortes críticas à indústria fonográfica e à midiatisação artística, seja nas plataformas digitais ou nos programas de TV. O movimento fomentado por Manu somatiza-se com as preocupações relacionadas à exaustão algorítmica, pauta na mídia tradicional, no campo acadêmico e nas mais variadas rodas de conversa. A compreensão da potência das grandes empresas, sua governança e o

entendimento de que é possível resistir são fatores fundamentais para o surgimento e manutenção deste movimento.

O impulsionamento para a resistência à plataformização que também vem de dentro do Vale do Silício, chega à superfície midiática de diversas formas. Um exemplo é o escândalo gerado por Frances Haugen, ex-funcionária do Facebook, que denunciou ao Senado estadunidense a ausência de escrúpulos da empresa a qual, apesar de estudo interno apontar que o Instagram (uma das plataformas sociais da empresa) impacta a saúde mental de crianças e adolescentes, omitiu tais dados do público. Critérios de moderação também eram relativizados de acordo com o grau de influência, as inclinações e o quanto estavam dispostas a “investir” nos negócios de Mark Zuckerberg (Clayton, 2021). Outros desenvolvedores fazem coro com Haugen ao apontar os mecanismos utilizados pelas *big techs* para lucrar com as informações e a presença de seus usuários, tais como Jaron Lanier, um dos precursores da realidade virtual. Em 2018, o cientista da computação lançou o manifesto transformado no livro “Dez argumentos para você deletar agora suas redes sociais”, no qual denuncia a manipulação engendrada pelo modelo de negócio das plataformas digitais e a ausência da liberdade de escolha do interagente.

Prontos para analisar- Análise da materialidade audiovisual das produções de “Estúdio Gracinha”

Com o objetivo de compreender as complexidades dentro do contexto do objeto apresentado, definimos a análise da materialidade audiovisual, proposta por Coutinho (2016), no qual os procedimentos metodológicos envolvem inicialmente a identificação objeto empírico

a ser investigado, o estabelecimento de eixos e itens de avaliação tendo em vista as questões de pesquisa, o referencial teórico utilizado e ainda, mas não menos importante, os elementos paratextuais que se inscrevem em uma determinada materialidade audiovisual. A ideia de paratexto, descrita por Gerard Genete (2009) e aplicada por Coutinho (2016) à análise da materialidade audiovisual foi norteadora no decorrer de nosso contato com o recorte. Tal abordagem refere-se ao material que acompanha o texto, e que contribui para sua leitura/ interpretação.

Em “Programa de proteção à carreira artística”, a artista dialoga com uma versão robotizada de si própria “programada” para dar orientações visando seu retorno ao campo musical. Mas todas as sugestões remetem a escândalos e outras estratégias midiáticas questionáveis para atrair o público. Já em “Pronta pra desagradar”, a narrativa se desloca para uma corrida multicamadas contra o tempo na cidade de São Paulo. No trajeto, Manu tenta manter o próprio texto que escreveu para uma audição a salvo das adversidades urbanas, enquanto canta os obstáculos impostos, centrados em modelos pré-formatados da indústria fonográfica. A produção se ramifica em um talk-show de tevê e a reação de Gavassi a uma proposta para um audiovisual pornográfico em “Sexo, poder e arte”, fornecendo as bases para a música tecer duras críticas à hipersexualização do corpo feminino. Por fim, “31” estabelece um consenso entre as produções anteriores e a realidade dissonante, em um plano-sequência gravado de trás para frente, no qual a cantora reflete sobre sua trajetória e apresenta suas novas escolhas.

Categoria 1- o efeito komaglosen: tempo comprimido pela velocidade e o pretexto da produtividade/necessidade de consumo.

Gavassi e Byung-Chul Han são pop e podemos provar isso, caso a régua para medição seja o artefato típico da própria “sociedade do cansaço”: o pretexto da produtividade e o reinado dos números, vistos, para além de seu potencial de “espalhamento”, como sinônimos perigosos de um “retorno do público” na sociedade plataformizada, de uma aprovação cada vez mais necessária no espaço digital. A cantora, compositora e atriz (auto-descrita nas plataformas) soma 14,6 milhões de seguidores na rede Instagram e 2,05 milhões de inscritos em seu canal do YouTube⁷. Em 2020, ano de sua participação no reality show Big Brother Brasil, Gavassi alcançou posições de destaque em diversos rankings métricos, dentre os quais destacamos a 4a. posição na Social 50 chart da Billboard, ranking mundial que classifica o engajamento de artistas musicais nas redes sociais. Tornou-se ainda a latina mais bem posicionada na lista, à frente de artistas do “mainstreaming” como Justin Bieber, Rihanna e Taylor Swift. Além disso, cumpre mencionar que foi, no mesmo ano, a cantora mais comentada no Twitter Brasil e a celebridade feminina mais procurada no Google nacional, além de figurar na lista da “Forbes 30 Under 30”, como um dos mais promissores nomes com menos de 30 anos de idade mais inovadores e promissores na categoria “Marketing e Publicidade”. Manu trouxe o destaque para o incômodo, o caráter crítico e a disrupção desde o seu primeiro passo neste grande retorno ao mainstream, como quem implode uma bomba de dentro para fora, a crítica à indústria impulsionou a sua própria carreira - dentro da indústria.

7. Dado colhido em outubro de 2025.

Já Byung-Chul Han, traz em seu próprio perfil de vida o contato de opostos instigantes, como oriente e ocidente (é filósofo e ensaísta sul-coreano, professor da Universidade de Artes de Berlim, transitou da metalurgia aos estudos de teologia católica) - muito embora o combo identitário/profissional possa também servir com verniz vendável de uma diversidade esvaziada. Instigante - ainda que possa soar anedótico - perceber em nosso percurso de pesquisa que sua obra “Sociedade do Cansaço” sobreviveria à “violência neuronal” da cobrança por resultados. Para além de ser um best seller, a obra tem desdobramentos audiovisuais que muito nos interessam nesse trajeto. Na plataforma Youtube, uma busca pelo título do livro redireciona para milhares (e diversos) resultados. Do canal Brasil Escola ao Canal Curta!, de shorts a análises de mais de duas horas de duração, de documentários da área da específica como psicanálise e administração de empresas às produções de “especialistas midiaticizados celebrizados” como Luiz Felipe Pondé, Cristian Dunker e Leandro Karnal, Han está, paradoxalmente “na moda”, inclusive algorítmica, espécie de “máquina de produzir” ao menos reacts ou paratextos acadêmicos e extra acadêmicos, impressos, audiovisuais e multiplataformas.

Voltando especificamente em nosso recorte audiovisual de Manu Gavassi, as cifras destacadas contrastam e são “denunciadas” em todas as produções analisadas. No curta-metragem “Programa de Proteção à carreira artística” (6’43”), uma suposta empresária/manager dialoga com a artista, ambas interpretadas por Manu Gavassi. O tom adotado é o da performance da pressa como hábito e modelo de negócio. Numa sala com elementos de cenografia predominantemente brancos uma angústia monotonal kubrikiniana evoca a assepsia de cenários e iluminação de

obras como *Laranja Mecânica* (1972). Um peixe beta - espécie *standard* de vendas em petshops por suas poucas necessidades de manutenção e de fácil adaptabilidade - se movimenta lentamente em um aquário circular e sem adornos. E complementa o tom frio, genérico e desnatural da cena. Também conhecido por sua agressividade em relação a outros peixes, o animal aqui cristaliza a própria noção de “ditadura dos iguais” mencionada por Han ao tratar do mundo plataformizado, onde é preciso eliminar o outro, o “sujeito contraditório”.

Figura 1

Cenas de Programa de Proteção à Carreira Artística



Nota. Frame de curta metragem de Manu Gavassi. Na sequência, o aquário com o peixe beta, Manu cantora e Manu consultoria com ares robotizados. Extraído de “Programa de Proteção à Carreira Artística” (Gavassi, 2023a).

No diálogo entre as personagens, uma artista que deseja “voltar pra música” recorre ao trabalho de uma atendente do Programa. E se mostra perplexa ao perceber que a entrevistadora, ao mesmo tempo em que desqualifica o papel da composição musical, oferta dicas “práticas” para efetivar esse possível retorno, como a necessidade de lançar polêmicas da vida pessoal aos holofotes midiáticos. Toda a conversa gravita em torno de um não desperdício de tempo. Frases como “Tempo é absolutamente incompatível com as normas de sucesso atuais” ou “quem evolui agora é quem mata o tempo inútil da criação” são alguns dos contra-argumentos que a empresária coloca na mesa fria para a artista.

Em “Pronta pra desagradar” (11’ 32”), Manu Gavassi corre pelas ruas de São Paulo, numa cinegrafia que remete ao filme “Corra, Lola, Corra” (1998). Na obra alemã dirigida por Tom Tykwer, a personagem-título interpretada por Franka Potente corre pois tem vinte minutos para levar uma quantia de dinheiro a um outro lado da cidade – ou seu namorado morre nas mãos de uma quadrilha de gângsters e tem sua corrida atrasada por inúmeros obstáculos que incluem bebês, madres e armas. Na produção brasileira, Manu atravessa o Centro da cidade de São Paulo com folhas impressas de um roteiro em mãos, atrasada para chegar a uma audição, desviando de pedestres, parando para ser fotografada a pedido de admiradores-haters. Quando entra em um táxi para “driblar o passar do tempo”, cadenciado por frames frenéticos de relógios e automóveis, o mesmo enguiça e a personagem precisa sair do veículo e reiniciar sua corrida. O vermelho do cabelo da personagem alemã na narrativa de Gavassi é substituído pela roupa e demarca a agitação metaforicamente “arterial” da metrópole.

Figura 2

Cenas de Pronta pra Desagradar



Nota. Frames do videoclipe de Manu Gavassi. Cantora corre pela cidade de São Paulo com algumas paradas e intervenções - referência ao longa metragem Corra Lola Corra. Extraído de “Pronta pra Desagradar” (Gavassi, 2023b).

Também repleto de adereços cênicos em tons de vermelho, “Sexo, poder e arte” (15’35”) traz um enredo que se desvela, nos 4 minutos

iniciais e nos 4 finais da produção de 15 minutos, na ambiência de um talk show fictício. Nele, as personagens de Pathy Dejesus e Letícia Colin que interpretam, respectivamente, uma autora de livros e uma entrevistadora. O tema do livro divulgado no programa, intitulado “Empoderamento e a cilada do entretenimento” contrasta – e ao mesmo tempo ilustra com clareza a própria pauta que é esvaziada no debate. A escritora, enquanto tenta explicar o assunto a uma suposta audiência, é a todo momento interrompida pela debatedora, que, por sua vez, recebe ordens do operador de *switcher* para advertindo ser mais rápida, rasa, sem levantar grandes questões – ou interrompê-las ao saírem da boca da escritora, que denuncia justamente essa frivolidade e rapidez perigosa com o que o termo “empoderamento” é tratado/esvaziado. “31” cumpre seu papel de síntese. Gavassi, em sua canção, busca uma retrospectiva de sua própria vida entrecortada pelo coro “Nada como o tempo/ tudo como tem que ser” enquanto o desacelera e o inverte audiovisualmente.

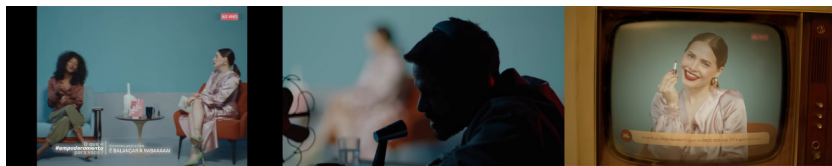
Categoria 2- A informação deformadora maquiada pela empatia algorítmica

Os processos de mediatização da produção artística, nas produções analisadas, extrapolam o campo do entretenimento e demarcam também o cansaço da própria indústria da informação, entregue ao cansaço algorítmico. Tomando emprestado aqui o conceito de canção na mídia, desenvolvido por Heloisa Valente (2023), percebemos como rótulos sobre modos de emissão da voz, posturas de palco, indumentárias e outros quesitos estéticos e de percepção são acionados de maneira a “rotular” em série o “composto informacional” a respeito de determinado artista.

Em Programa de Proteção à carreira artística, há uma cena especificamente emblemática a respeito do mecanismo de radicalização de estereótipos citado por Han. Mapeando resultados de algoritmos, a entrevistadora de emprego vai descartando possibilidades de rotulagem da cantora que quer voltar a trabalhar: a “imagem” de cantora alternativa ficaria inviável uma vez que a candidata participou de um reality show e fez um “sucesso astronômico” em termos de números e engajamento. Em seguida, a representante da empresa pergunta “qual conceito você gostaria de adquirir para seu retorno à música, a partir de seu gênero, escolhas de vida e cor de pele”. Tipos como “a gata padrão que usa o empoderamento como discurso disruptivo”, “a cantora de pop melancólica”. A variação “cantora sertaneja” é descartada de antemão pelo simples fato de a artista ter nascido em São Paulo, condicionando o gênero única e exclusivamente a sua geografia. A cantora sugere ser incluída no gênero MPB e recebe como resposta a possibilidade de checagem de sua árvore genealógica, uma vez que é altamente recomendável ter parentesco com alguém da bossa nova, o que configuraria um “pacote excelente”. “Seu pai é radialista, né? Não se enquadra. Mas ele pode comprar a rádio e te coloco no pacote nepotismo”, sugere. Como última opção, haveria a possibilidade de pagar uma equipe para criar um conceito que seria admitido como “pessoal”. Aqui percebemos a criação de um conceito sendo comercializado como numa loja de tintas, em que nenhuma cor é descartada, bastando apenas estar condicionada às intenções de ambiente e discursivas.

Figura 3

Cenas de talk-show fictício em Sexo, Poder e Arte



Nota. Frames do videoclipe estendido de Manu Gavassi. Trama que inicia e termina a produção simula um talk-show no qual a entrevistada é cortada pelo diretor do programa e pelo merchandising (Gavassi, 2023c).

A publicidade de batom no meio de uma reflexão relevante sobre empoderamento no talk show e a venda do empoderamento como mercadoria em “Sexo, Poder e Arte” ou a citação à canção “Máscara” de Pitty, cantada improvisadamente pela candidata à atriz nas audições em “Pronta pra desagradar” (e sendo julgada pela própria artista baiana) também são sintomas de deturpação do caráter informativo e da noção de “conceito” para as artes de forma geral. Aqui, com o único objetivo de eliminar qualquer traço que não agrada, forjar laços de proximidade com o público interagente, amparado pelos processos de midiaticização da produção musical.

Categoria 3- pornografia e sedução: os meios (de comunicação) justificam os fins?

Ao diferenciar pornografia de sedução, Han evoca os gêneros narrativos da descrição e da narração, respectivamente, conferindo ao último, nessa associação, uma aura submersa, na qual a palavra bem articulada transcende o tato e a visualidade, elevando as sensações ao campo metafísico do desejo. Sedução necessita das águas do tempo,

contexto, argumento que se decantam em patamares mais profundos da experiência. Já a pornografia seria a filha descritiva da performance, da satisfação instantânea, do fogo que se apaga em velocidade-luz e, por sua descrição rasa e insistente, prende pela mera repetição do mesmo. Gavassi, em seus vídeos, soma a essa discussão uma perspectiva feminista sobre a objetificação da mulher como ferramenta de manutenção de uma indústria cultural patriarcal e capitalista.

Judith Butler (1990), que questiona a ideia de gênero binário (homem–mulher), aponta para uma repetição estilizada de performances, que de tanto serem reprisadas criam uma sensação de identidade e estabilidade para o sujeito enquanto que Teresa de Lauretis (1994), outra importante autora da terceira onda do feminismo, demonstrou a participação da produção midiática nessas categorizações dos papéis maculino e feminino, cunhando o termo “tecnologias de gênero”. Segundo ela, trata-se de produtos culturais que não apenas representam/retratam os valores, estereótipos, performances e emocionalidades de gênero, mas os reafirmam e reificam. Tais produções, por conseguinte, constituiriam-se como pedagogias de gênero. É com essa crítica que “Programa de proteção à carreira artística” opera quando a versão robotizada de Gavassi indicia sua orientação à Manu cantora lhe perguntando qual seria sua polêmica. Na lista, presente no documento entregue a ela em cena aparecem “Término de namoro, mudança drástica na aparência, parentes sem noção, atitude arrogante, nudez, sex tape, término de namoro”. A repetição do item é apontada por Manu, mas confirmada como intencional: “Sim, é para deixar claro que término de namoro é altamente recomendável, principalmente se houver adicional de traição. Se for do lado da mulher a notícia voa. Excelentes resultados. Mas pode

causar danos à imagem, nível de perdão baixíssimo (...) se for do lado do homem já é muito mais tranquilo porque é mais esperado”. A crítica ao mercado cultural é direta aqui – a classificação despida do conteúdo, a objetificação da mulher e o homocentrismo são comportamentos necessários para obtenção de sucesso. A composição musical, em suas nuances e contradições, é acessória.

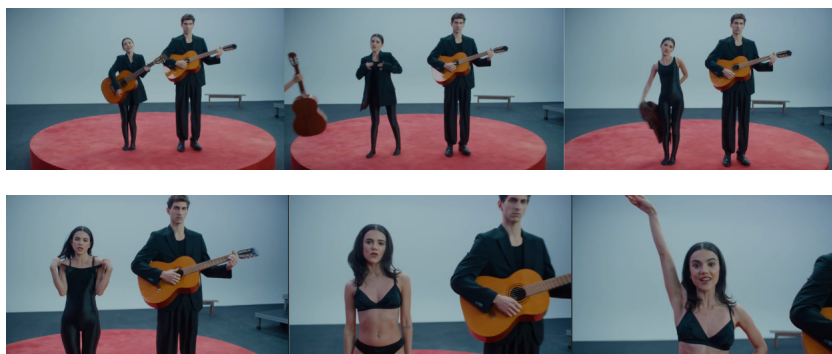
Já em “Sexo, Poder e Arte”, Manu Gavassi vai ao centro de suas angústias como artista – o que ela expressou à época do lançamento do vídeo em postagem em seu perfil no Instagram, ao relatar que a produção seria fruto de um incômodo que a acompanhava há alguns anos, justamente por ter crescido em frente às câmeras e, midiaticamente, a sugestão que recebera para demarcar que havia crescido era justamente buscar uma representação mais sensual de si própria. O interesse descritivo de performar com o corpo espraia não só nas produções midiáticas, mas no reino interagente *prosumer*, com um número crescente de produções amadoras pornográficas que tomaram as plataformas de *streaming* do gênero (Mata, 2019).

Neste videoclipe, como já apresentamos anteriormente, para além da representação narrativa do silenciamento do pensamento feminino, é uma sucessão de referências a capas de discos, ao mercado da moda. As cenas iniciais que marcam o início da música trazem a alegoria da corrida na qual a mulher preta, para se manter em “igualdade” corre mais, seguida pelo homem preto, depois a mulher branca e, em primeiro, o homem branco que apenas caminha. A sequência dá lugar a outra cena de disputa, na qual Gavassi pega um violão e se veste com roupas semelhantes a um homem que já está posicionado no palco. Assim que toma seu lugar, a artista começa a “perder” seus acessórios (inclusive

seu violão), até ficar apenas com roupas íntimas enquanto canta: “E me contam aquela mentira outra vez/ se você tirar a roupa ainda chega sua vez/ e reforçam a mesma mentira todo dia/ Suas ideias não te levam tão longe quanto o seu corpo levaria”.

Figura 4

Cenas de Sexo, Poder e Arte



Nota. Sequência de *frames* do videoclipe ilustra processo de objetificação da mulher na indústria musical em comparação à figura masculina. Extraído de “Sexo, Poder e Arte”(Gavassi, 2023c).

A letra da música ainda traz outros questionamentos à algoritmização da objetificação feminina, trazendo ao poema um diálogo retórico, alternado o eu poético entre a primeira e a segunda pessoa: “Tentaram transformar minhas palavras em moralismo só pra me calar/ Mas por que minha inteligência é chatice e meu corpo é poder?/ Porque pra eles o seu cérebro assusta/ E o seu corpo dá prazer”. Gavassi ainda convoca à afronta “Foda-se o algoritmo/ Eu danço no meu próprio ritmo/ Tenho essa carinha, mas te causo um problema/ Ser mulher é hackear o sistema”. Ao final, o vídeo retoma à narrativa inicial para buscar a síntese

na sororidade, ao mostrar o diretor do programa de auditório assediar a apresentadora que se livra da situação delicada graças à intervenção sutil da entrevistada que havia sido por ela subjugada no início da história. Alegoricamente, a narrativa serve como antídoto para a descrição.

A síntese da crítica à descrição rasa vem no videoclipe “31”. Nele, Gavassi alegoriza a subversão da narrativa, como se buscasse tornar palpável o exercício da memória ao inverter o plano-sequência, contando sua história de trás para frente. Há uma coleção de referências à vida da artista que são encadeadas como uma construção de sua personalidade enquanto canta:

Sinto que observo o mundo sempre de fora/ E que eu nasci no tempo errado, tô presa no agora/Nesses corpos magros e sem alma da minha geração/ Que com glamour vivem sua liberdade parecida com uma prisão/ Okay, eu comecei pesando o clima, prometo ser mais controlada/ E só cantar o que não causa dor, rebeldia calculada/ Eu andava meio desligada, finalmente acordei/ E sei que sigo no caminho certo, porque o errado incomodei (Gavassi, 2024).

A construção de uma consciência, seguindo o fluxo do videoclipe, se daria pelo aprofundamento de uma narrativa de vida, compreendendo suas contradições e aceitando o contraditório como parte de um processo.

Considerações finais

A partir da observação do projeto audiovisual de Manu, este artigo propôs um novo olhar para as desconstruções propostas pela autora, refletindo principalmente acerca da obra de Han, em um comparativo entre a vivência da indústria cultural e os contornos em uma sociedade

plataforma. Os debates promovidos por Han e Gavassi refletem e são reflexos de um cansaço algorítmico evidente. Com milhares de exemplares de livros vendidos, curtidas e quase um milhão de *views* em certos vídeos de nosso recorte eles “engajam”, ainda que denunciem o engajamento forçado e a participação hipodérmica desses públicos. Ou seja, utilizam das ferramentas como maneira de resistência, tecendo críticas ferrenhas mesmo se aproveitando do próprio sistema enquanto o ataca. Este artigo, por si só, não tem como fito encerrar as discussões pela temática, mas sim promover os debates e uma continuidade. Como próximo passo, acreditamos que uma pesquisa de recepção seria necessária para mensurar esses níveis de esclarecimento de suas obras, compreendendo as relações de compreensão da audiência e percepção crítica do sujeito a partir dos objetos elencados nesta pesquisa.

Aqui lançamos mão de um neologismo por nós criado – “desconstrução” (ou “novo” conceito para sermos irônicos) que define as promessas de leitura das produções analisadas. Sobretudo a partir dos paratextos, *easter eggs* e sintomas que denunciam, mapeados pela AMA. A partir dos eixos de análise negativo/positivo; contemplação/velocidade; proximidade/distância; pornografia/sedução definidos a partir da obra de Han, ressaltamos os elementos roteirizados e inseridos milimetricamente por Gavassi em um reforço à crítica da indústria mainstream. A aplicação desta metodologia, articulada aos eixos observados neste caso, oferece parâmetros concretos tanto de atuação quanto de leituras do audiovisual por adolescentes nos espaços de reflexão permitidos pelos projetos que coordenamos – que lidam com essa faixa etária. O mesmo se observa no Grupo de Pesquisa Sinestelas (CNPq), cujas pesquisas multiangulares orbitam ao redor de questões

como diálogos com audiências, participação popular, hibridismos entre informação e entretenimento – estratégias fundamentais para “agradar” (n)uma sociedade plataformizada.

Referências

- Araújo, W. F., & Karhawi, I. (2023). “*Todo mundo pode ser famoso com o algoritmo do TikTok*”: Imaginários e saberes sobre eficiência algorítmica e potência viral [Trabalho apresentado]. Anais do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Belo Horizonte, MG, Brasil.
- Bússola. (2025, 9 de junho). 8 em cada 10 brasileiros pedem mais responsabilidade das plataformas digitais, revela pesquisa. *Exame*. <https://exame.com/bussola/8-em-cada-10-brasileiros-pedem-mais-responsabilidade-das-plataformas-digitais-revela-pesquisa/>
- Coutinho, I. (2016). *O telejornalismo narrado nas pesquisas e a busca por cientificidade: A análise da materialidade audiovisual como método possível* [Trabalho apresentado]. XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, São Paulo. <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-3118-1.pdf>
- Dazed Studio. (s.d.). The future of social media. Recuperado de https://dazed.studio/media/2hxii2wy/dazedbft_the-future-of-social-media-report_2023-min.pdf
- D’Andréa, C. F. de B. (2020). *Pesquisando plataformas online*. EDUFBA.
- Gavassi, M. (2023a, 14 de dezembro). *Manu Gavassi - Programa de Proteção à Carreira Artística* [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/9tqhvJ6Mg1k?si=5dwXX4RZKVK4oZkS>

- Gavassi, M. (2023b, 15 de dezembro). *Manu Gavassi - Pronta pra desagradar (Clipe Oficial)* [Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/LA8WNxwqfho?si=BiMYisve_7OJ0qh2
- Gavassi, M (2023c, 21 de dezembro). *Manu Gavassi - Sexo, Poder e Arte (Clipe Oficial)* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4aHI7O-dkOQ>
- Gavassi, M. (2024, 4 de janeiro). *Manu Gavassi - 31 (Clipe Oficial)* [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/QE-oemIU1jA?si=j5hWbob-TGL-A8lr>
- Han, B.-C. (2022). *A expulsão do outro: Sociedade, percepção e comunicação hoje*. Vozes.
- Mata, J., Amato, M. V., & Amaral, C. (2023). *O videoclipe saiu da TV ou a TV entrou no videoclipe? Performances de um televisor-personagem a serviço da música* [Trabalho apresentado]. Anais do 17º Encontro Internacional de Música e Mídia.
- O’Neil, C. (2021). *Algoritmos de destruição em massa: Como o big data aumenta a desigualdade e ameaça a democracia*. Rua do Sabão.
- Saldanha, R. M. (2022). “*Life is Strange brought me here*”: uma análise sobre o uso dos jogos da série *Life is Strange* como prescritores musicais [Tese de doutorado, Universidade do Estado do Rio de Janeiro].
- Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales*. Siglo Veintiuno Editores.
- Van Dijck, J. (2023). *Ver a floresta por suas árvores*. Matrizes, 16(2). (Trabalho original publicado em 2020).

PARTE 2 - TECNOLOGIAS

A RECONSTRUÇÃO DO PASSADO ATRAVÉS DA ARTE: OS SARAUS COMO DESACELERAÇÃO MIDIÁTICA EM TEMPOS DE HIPERCONNECTIVIDADE

Lunna Sant' Anna Souza¹
Andressa Zoi Nathanailidis²

A contemporaneidade é atravessada por uma lógica temporal que tem como marca a aceleração. A sociedade hiperconectada, impulsionada pelo desenvolvimento tecnológico e pela difusão massiva das redes digitais, transforma radicalmente a experiência humana do tempo e da sociabilidade. Paul Virilio (1996) definiu esse fenômeno como *dromologia*, a lógica da velocidade que organiza não apenas o transporte e a comunicação, mas também a política, a cultura e as formas de vida.

-
1. Graduada em História, pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES).
souzalunnasantanna@gmail.com
 2. Doutora em Letras (Estudos Literários) e Doutoranda em Artes, pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES).
Professora no Departamento de Línguas e Letras (UFES).
andressa.nathanailidis@ufes.br

Hartmut Rosa (2010), em continuidade crítica, descreveu a “aceleração social” como o núcleo da modernidade tardia: ao mesmo tempo em que as tecnologias economizam tempo, a percepção subjetiva de escassez temporal se intensifica. A promessa de maior liberdade converte-se em sobrecarga e exaustão.

Essa dinâmica da aceleração não se restringe ao plano técnico, mas afeta diretamente a experiência cultural. A hiperconectividade, longe de ampliar as possibilidades de convívio, impõe uma compressão das temporalidades e uma fragmentação dos vínculos. Byung-Chul Han (2017) nomeia esse processo como a “sociedade do cansaço”: um regime marcado pela autoexploração, pela produtividade incessante e pelo colapso da atenção. Nesse contexto, a experiência estética e comunicativa tende a ser reduzida a consumo rápido, à lógica do *scroll* e à dispersão de sentidos. A “liquidez” diagnosticada por Zygmunt Bauman (2001) encontra, nas plataformas digitais, sua expressão máxima: vínculos efêmeros, instabilidade e ausência de sedimentação de memória.

Walter Benjamin (1987) já havia advertido, em meados do século XX, para o empobrecimento da experiência (*Erfahrung*) e para a substituição desta por vivências episódicas (*Erlebnis*) marcadas pela sensação de choque. Em um mundo submetido à lógica da mercadoria e da reprodução técnica, a interrupção — a pausa — aparece como categoria crítica. A perda de experiência profunda está, portanto, vinculada à incapacidade de elaborar narrativas que integrem o passado ao presente. É nesse ponto que a reflexão de Reinhart Koselleck (2006) torna-se fecunda: ao propor as categorias de “espaço de experiência” e “horizonte de expectativa”, o historiador evidencia a interdependência

entre memória e projeto, entre passado vivido e futuro imaginado. Sem esse jogo, não há história possível, mas apenas sucessão de instantes.

Diante desse quadro, torna-se necessário investigar práticas culturais que resistem à lógica da aceleração e propõem modos alternativos de temporalidade. Os saraus, originados no Brasil oitocentista como encontros sociais de caráter artístico e literário, constituíram-se historicamente como espaços de sociabilidade, de afirmação de identidades culturais e de cultivo da oralidade. Seu ressurgimento no século XXI, em diferentes contextos urbanos — notadamente em comunidades periféricas, espaços universitários e coletivos artísticos — revela uma busca por desaceleração e reencontro com a experiência compartilhada. Nesses eventos, música, poesia e diálogo recriam formas de estar-junto que desafiam o imediatismo da era digital.

É nesse sentido que os saraus podem ser compreendidos como práticas de reconstrução do passado pela arte: ao retomarem tradições culturais oitocentistas, mas atualizá-las em novas condições sociais, criam-se experiências que vinculam memória e expectativa. Ao mesmo tempo em que resgatam práticas de convívio histórico, projetam novas formas de coletividade no presente. Essa dialética inscreve os saraus em uma temporalidade mais ampla, na qual o passado não é mero resíduo, mas potência para o futuro.

O presente artigo tem como objetivo analisar os saraus contemporâneos como forma de desaceleração midiática e reconstrução do passado em tempos de hiperconectividade. Para tanto, parte-se das categorias de Koselleck (2006) sobre experiência e expectativa, articulando-as com as reflexões de Benjamin (1987), Rosa (2010), Han (2017), Bauman (2001) e Virilio (1996) acerca da aceleração, da

perda da experiência e da crise da sociabilidade. A abordagem é de caráter teórico-bibliográfico, buscando construir um quadro interpretativo capaz de evidenciar a relevância cultural e política dos saraus como práticas de resistência temporal e estética.

I- Uma Nova Possibilidade Para Pensar O Tempo Histórico

Conforme fundamenta o historiador alemão Reinhart Koselleck (2006) ao considerar as condições as quais possibilitam a constituição de uma história real, é crucial compreender que expectativa e experiência são essenciais para estudar o tempo histórico, haja vista que promovem a interação entre o passado e o futuro. A experiência histórica a respeito do tempo envolve a separação entre as categorias históricas denominadas “espaço de experiência” (passado vivido) e “horizonte de expectativa” ou futuro projetado (Koselleck, 2006, p. 308)

Tanto a “experiência” quanto a “expectativa” são categorias do conhecimento que possibilitam a constituição de uma história, haja vista que, as histórias são fruto de experiências vividas e expectativas dos indivíduos (Koselleck, 2006, p. 306). Para o autor, os conceitos não existem um sem o outro, pois não é possível haver expectativa sem experiência, nem tão pouco há experiência fora da expectativa (Koselleck, 2006) No tocante à possibilidade de formulação da história real, expectativa e experiência evidenciam a estreita relação entre passado e futuro na busca pela descoberta do tempo histórico (Koselleck, 2006)

Outrossim, sendo categorias os dois conceitos estão atrelados à temporalidade humana e à temporalidade da história, sob a ótica da meta-história, ou seja, condicionam para histórias possíveis (Koselleck, 2006). Pensando no problema proposto, a tentativa de desaceleração

mediática em tempos de hiperconectividade, o retorno dos saraus, prática comum na realidade oitocentista brasileira, possibilita refletir como o tempo histórico entrelaça o passado e futuro a fim de emoldurar novas expectativas tal como discute Koselleck.

Nesse esforço de reflexão, é correto pensar que o advento da Revolução Tecnológica ao mesmo tempo em que trouxe mudanças significativas no âmbito das relações pessoais ao permitir um maior grau de conexão interpessoal via internet, também colaborou para o retorno de uma tradição passada a qual propicia maior grau de interação pessoal fora das redes como forma de refúgio à realidade imposta por parte da Era digital.

Byung Chul Han, filósofo de origem sul-coreana em sua obra denominada *A Sociedade do Cansaço* (2015), argumenta que a sociedade do desempenho e a sociedade ativa produzem esgotamento excessivos, tendo em vista a busca constante pelo melhor desempenho. Por isso, o autor afirma que essa sociedade ativa com o passar do tempo torna-se a sociedade do *doping*, medicamento o qual maximiza o desempenho sem a necessidade de grandes esforços (Han, 2015)

A sociedade disciplinar de Foucault, feita de hospitais, asilos, presídios, quartéis e fábricas, não é mais a sociedade de hoje. Em seu lugar, há muito tempo, entrou uma outra sociedade, a saber, uma sociedade de academias de fitness, prédios de escritórios, bancos, aeroportos, shopping centers e laboratórios de genética. A sociedade do século XXI não é mais a sociedade disciplinar, mas uma sociedade de desempenhos. Também, seus habitantes não se chamam mais “sujeitos da obediência”, mas sujeitos de desempenho e produção (Han, 2015)

No contexto caracterizado pela busca constante de produtividade e auto exploração, a arte surge como fonte alternativa ou nova possibilidade de pensar o tempo histórico. Segundo discute Gombrich (2012) a arte, acima de tudo, é a expressão do humano na história uma forma pela qual se transmitem ideias, sentimentos, sensações, visões de mundo e modos de interpretar a realidade (Gombrich, 2012)

Por fim, a retomada contemporânea das práticas artísticas dos saraus é uma forma de resistir à hiperconectividade que permeia a realidade do século XXI marcada por sobrecarga informacional. A ressignificação desses costumes tem sido observada no interior de grupos periféricos e instituições culturais as quais atuam de forma independente como Pontos de Cultura nos ambientes citadinos, visando, pois incentivar, difundir o consumo da cultura artística, propondo uma vivência mais lenta do tempo, priorizando o encontro presencial, as formas de oralidade, escuta e participação coletiva. Sob essa ótica é possível construir novos horizontes de expectativa os quais permitem imaginar novas alternativas para consolidação do tempo presente, tal como discute Koselleck (2006)

Ainda segundo Koselleck (2006) o ato de romper com o horizonte de expectativa corrobora para o surgimento de uma nova experiência que por sua vez cria novas soluções, surgindo assim o tempo histórico. Sendo assim, mesmo as antigas experiências podem ser alteradas com o passar do tempo (Koselleck, 2006) Tendo essa ótica, cabe afirmar que os saraus no século XXI, são manifestações artísticas diferentes daquelas propagadas ao longo do século XIX no Brasil, isso porque o ressurgimento dessa arte também pressupõe uma adequação aos novos tempos e costumes do nosso século.

II- Os Saraus no Brasil

Etimologicamente, o termo Sarau decorre do latim *seranus*, através do galego (anoitecer) (Ferreira em Cruz Filha, 2018).

Atualmente, tal verbete remete a eventos culturais realizados em locais nos quais as pessoas podem se expressar artisticamente e, conseqüentemente, integrar-se cultural e socialmente. De acordo com Cruz Filha (2018), um sarau pode agregar poesia, música, dança, teatro, pintura, leitura de livros, dentre outras práticas.

Com o advento da colonização e todo o processo referente à formação cultural brasileira, a prática dos saraus se estabeleceu e foi adaptada aqui, assumindo certas funções de ordem simbólica. Em geral, funcionam como pontos de encontro da elite urbana, funcionando como um espaço associado a demonstração de prestígio, educação, proximidade ao cânone europeu e, conseqüentemente, afirmação de classes.

Literatura, música, champanhe e vinhos eram alguns ingredientes dos saraus no século XIV, privilegiando um seletor público. Este tipo de encontro chegou ao Brasil, no Rio de Janeiro em 1808 com D. João e tinha os moldes dos salões franceses. Rio de Janeiro foi o local onde eram realizados inicialmente os saraus. Eram, inclusive, também conhecidos como ‘Salões’, uma tradição importada da Europa pela família real. Mas, logo os fazendeiros de São Paulo aderiram à moda, e na metade do século XIX, espalhou-se, praticamente, por todas as capitais. Os frequentadores eram um público seletor, cultural e financeiramente. A maioria dos saraus tinha participação de artistas, escritores, poetas e músicos ilustres. O sarau no Brasil do final do século XIX e início do século XX, era um evento elegante da sociedade. Os saraus, nos salões, aconteciam para reunir a corte, e era também o local escolhido de encontros para regar o cérebro da aristocracia e dos nativos que sonhavam em ganhar um ar europeu (Scavone em Cruz Filha, 2017, p. 28)

Se inicialmente, o sarau era uma prática empregada como privilégio dos aristocratas, com o tempo, foi se expandindo para os estratos mais abastados da sociedade e, em seguida, abraçou, também as camadas intelectuais, nas confrarias literárias. Aos poucos, foi se transformando num local de reuniões da elite e da classe média letrada, abarcando diversas apresentações, que incluíam concertos e encenações e leituras de traduções poéticas e teatrais. Dentre os saraus mais conhecidos do início do século XX, destacou-se o Sarau da Villa Kyrial, em São Paulo. Muitos chegaram a considerá-lo um dos embriões da Semana de Arte Moderna, frequentado por personalidades como Tarsila do Amaral e Olívia Guedes Penteado. Sérgio Vaz, destaca também os encontros organizados por Laurinda Santos Lobo, em Santa Teresa, no Rio de Janeiro. Eram encontros mensais e frequentados por nomes como Villa-Lobos e Isadora Duncan. Esses saraus reverteram-se, aos poucos, em centros do debate político e cultural, possibilitaram, inclusive, a inserção feminina na cultura letrada e na vida pública nacional (Vaz em Cruz Filha, 2013).

Depois da década de 1940, esses eventos começaram a perder espaço, uma vez que as camadas mais abastadas modificaram seus hábitos, em relação ao entretenimento. Com isso, a prática dos saraus, aos poucos, ganhou popularidade, assumindo um formato “outro”, circulante em ambientes universitários. Isso contribuiu para que se espalhasse por vários territórios. A partir da segunda metade do século XX até os dias de hoje, os saraus passaram a fazer parte do dia a dia das instituições de ensino, grêmios estudantis, comunidades, bibliotecas e bares. Estão nas ruas, mostrando-se eventos abertos à multiplicidade e à inclusão. De acordo com Sérgio Vaz, na atualidade o conceito dessas práticas

também foi transformado. Hoje, são associadas à noção de microfone aberto, em que todos têm o direito de se manifestar, em equidade. Apesar de poder haver uma temática norteadora, os saraus priorizam o encontro, a partilha e as performances. Neles, integram-se a poesia, a música, a voz, a encenação e até o silêncio, integrando assim um ambiente gregário, de convivência estética e partilha de Saberes (Vaz em Cruz Filha, 2018).

O processo de ressignificação atravessado pelo sarau, sobretudo da segunda metade do século XX ao início do século XXI, forneceu a ele uma feição histórica de ordem mais coletiva e democrática. A abertura dessa prática estética acompanhou mudanças históricas importantes: o crescimento das universidades, a emergência dos coletivos culturais e a organização de movimentos que buscaram dar mais visibilidade e possibilidades afirmativas-identitárias a grupos e vozes historicamente marginalizados. Sob tal contexto, os saraus realizados na periferia e para a periferia alçaram certo protagonismo, uma vez que articulam a criação artística com a afirmação de uma identidade social situada. De acordo com a antropóloga Érica Nascimento:

a articulação em torno de elaborações sobre a periferia e sua cultura singular é capaz de revelar um processo específico de produção cultural. Isso porque não somente os produtos e circuitos de consumo periféricos apresentam-se como soluções criativas ao mercado cultural, mas também porque a associação do trabalho desenvolvido ao espaço social da periferia permitiu que fosse elaborada uma agenda comum a diferentes grupos, movimentos, coletivos, associações e artistas da periferia (Nascimento, 2011, p. 15).

Partindo do que dispõe Érica Nascimento (2011), podemos inferir que os saraus periféricos não devem ser entendidos somente como

manifestações artísticas, mas processos estabelecidos nos territórios periféricos das grandes cidades, culturalmente situados e capazes de atrelar a ética à estética. A associação dos processos artísticos-criativos à experiência de comunidades historicamente postas em condições de marginalidade, constitui-se, certamente, numa prática de afirmação coletiva. Desse modo, compreendemos que as diversas performances presentes nesses eventos não são apenas expressões individuais, mas práticas de pertencimento, resistência e afirmação identitária, que estabelecem, muitas vezes, embates simbólicos frente aos centros hegemônicos da cultura.

Segundo Paul Zumthor (2007, p. 50), o termo performance pode ser compreendido da seguinte forma: “termo antropológico e não-histórico, relativo, por um lado, às condições de expressão e da percepção, por outro, a performance designa um ato de comunicação como tal. Refere-se a um momento tomado como presente” (Zumthor, 2007, p. 50).

Já Renato Cohen (2002) oferece um entendimento da performance como “live art” ruptura com os espaços tradicionais, caminhando para uma perspectiva de dessacralização da arte. Nesse sentido, dispõe que: “A live art é a arte ao vivo e também a arte viva. [...] A ideia é resgatar a característica ritual da arte, tirando-a dos ‘espaços mortos’, como museus, galerias, teatros, e colocando-a numa posição ‘viva’, modificadora” (Cohen, 2002, p. 38).

A dimensão política presente nessas reuniões nos mostra sua capacidade de tornar-se um local em que as identidades são resgatadas, construídas e negociadas. Stuart Hall (2003) lembra que:

As identidades culturais são pontos de identificação, os pontos instáveis de identificação ou sutura, feitos no interior dos discursos da cultura e história. Não uma essência, mas um posicionamento. Onde haver sempre uma política da identidade, uma política de posição, que não conta com nenhuma garantia absoluta numa lei de origem sem problemas, transcendental. (Hall, 1996 p. 70)

Fragmentárias e, portanto, não fixas, as identidades são campos de transformações constantes. Percebemos, nesse sentido, que nos ambientes em que se realizam os saraus periféricos, tal noção se concretiza nas performances e temáticas abordadas- como o racismo, a violência policial, desigualdade social e violência de gênero ou doméstica- , nota-se que os participantes ressignificam as narrativas sobre si próprios e sobre seus contextos de origem, que elaboram contra-discursos, desafiando estigmas sociais impostos.

Além disso, tais encontros caracterizam-se por uma hibridização estética, que pode ser lida à luz do conceito dos preceitos propostos por Homi Bhabha (1998, p. 228). Na obra *O local da cultura*, o autor propõe a seguinte reflexão:

A diferença cultural não representa simplesmente a controvérsia entre conteúdos oposicionais ou tradições antagônicas de valor cultural. A diferença cultural introduz no processo de julgamento e interpretação cultural aquele choque repentino do tempo sucessivo, não sincrônico, da significação. A própria possibilidade de contestação cultural, a habilidade de mudar a base de conhecimentos, ou de engajar-se na “guerra de posição”, demarca o estabelecimento de novas formas de sentido e estratégias de identificação. As designações da diferença cultural interpelam formas de identidade que, devido à sua implicação continuam em outros sistemas simbólicos, são sempre “incompletas” ou abertas à tradução cultural.

Assim, constata-se que os saraus periféricos podem ser compreendidos como locais em que a estética e a política se entrelaçam, viabilizando práticas de enunciação coletiva que buscam lançar ao mundo outros discursos, diferentes daqueles registrados nos livros da história oficial. Trazendo performances inerentes às diversas artes, o sarau é um espaço de resistência, rompendo fronteiras culturais historicamente hierarquizadas.

Trata-se de eventos que articulam artes e ideais híbridos, de identidade, memória e pertencimento. Além disso, instauram novos horizontes para as distintas comunidades e grupos, sobremaneira os situados em territórios periféricos.

Tal dinâmica, além disso, possibilita a vivência de modos alternativos de temporalidade, apontando para o que sustentamos neste trabalho: a possibilidade de compreender os saraus contemporâneos como práticas de desaceleração midiática em meio à hiperconectividade.

III - A Aceleração midiática e seus efeitos culturais

Nesta seção, pretende-se discutir como a hiperconectividade e a aceleração midiática impactam a experiência do tempo e da cultura contemporânea. A cultura digital produz excesso de estímulos, imediatismo e transforma a percepção da convivência. Esse contexto reforça a necessidade de espaços alternativos, como os saraus, que oferecem uma experiência de pausa e escuta.

A crescente aceleração tecnológica no século XXI trouxe mudanças, em especial no âmbito cultural e das relações interpessoais, tornando os indivíduos reféns da Era digital. Para compreender a respeito dos impactos da tecnologia na sociedade contemporânea, cabe discutir

a contribuição do engenheiro e economista alemão Klaus Schwab. De acordo com Schwab (2016) na introdução de sua obra *A Quarta Revolução Industrial*, a nova revolução tecnológica transformou o estilo de vida, a forma de trabalho e os relacionamentos. O progresso fomentou o advento de novas tecnologias, capazes de unificar tecnologias físicas, o mundo digital e a realidade biológica, por exemplo, impressão 3D, computação quântica e inteligência artificial IA. Todo avanço dos programas digitais emoldura uma nova sociedade a qual conecta inúmeras pessoas por meio dos dispositivos móveis (Schwab, 2016, p. 11)

Segundo o economista, a configuração do mundo atual multifacetado e interconectado através das tecnologias alterou não apenas a forma do ser humano realizar atividades diárias, mas também modificou a própria noção de quem nós somos, tendo em vista a amplitude e a profundidade da revolução digital. Por isso, o autor convida a refletir sobre quais impactos a quarta revolução industrial gerará nos seres humanos e no futuro. A mudança tecnológica consiste numa oportunidade para compreensão de quem somos e nossas perspectivas sobre o mundo no qual vivemos, não há necessidade de confronta-la (Schwab, 2016, p. 13)

Ao longo da História é possível perceber como as inovações provocaram mudanças drásticas no campo cultural. De acordo com Malkut (2017) o advento da revolução industrial corroborou que o ser humano pudesse pensar sobre sua própria condição como sujeito cultural, surgiram também os conflitos internos, impasses entre os países e alta dos desempregados por conta do aumento da quantidade de indústrias (Malkut, 2017, p. 20) Da mesma forma como ocorreu no passado, o contexto atual é marcado por grandes transformações, mas dessa vez no

que concerne os recursos de mídias digitais, também emoldura novos paradigmas culturais os quais abarcam o estilo de vida da população, seus hábitos e costumes.

Ao fim desta parte, cabe refletir que a aceleração das atividades midiáticas trouxe mudanças na maneira com a qual os indivíduos em sociedade buscam conhecimentos e escolhem se divertir. Nesse sentido, todo arcabouço tecnológico tem remodelado o futuro da humanidade, tanto sob aspecto econômico quanto cultural (Schwab, 2016, p. 12). Todavia, apesar de a tecnologia ter aumentado numa velocidade exponencial a disseminação de informações via internet, há também formas de viver a vida de maneira mais lenta, é o que o retorno dos saraus propõe como alternativa à agitação cotidiana.

Considerações Finais

Ao final do debate concluí-se que o advento da Revolução Tecnológica durante o século XXI criou novos hábitos, estilos de vida, formas de trabalho e diversão. Além disso, o avanço da tecnologia possibilitou a criação de uma rede de interação entre os indivíduos através das mídias digitais, o que recebe o nome de hiperconectividade. Essa nova forma de perceber o mundo trouxe impactos negativos para a saúde mental como esgotamento profissional tendo em vista a alta velocidade de transmissão das informações e necessidade de maximizar a produtividade.

Desde sua chegada ao Brasil até as recentes reconfigurações no século XXI, o sarau tem se consolidado como prática potente de adaptações socioculturais. Se no passado, permanecia a àurea de um espaço relacionado às distinções sociais, atualmente, viabilizam a retomada das

práticas coletivas em contornos analógicos, marcados pela oralidade, pela performance e pela abertura à diversidade dos grupos, marcando suas vivências e demandas através da arte. O sarau possibilita, como vimos, afirmações identitárias e resistência. E num mundo marcado por intenso aparato tecnológico e fluxos de informações, emergem como contra narrativas à hiperconectividade.

Eles possibilitam a vivência das pausas, do compartilhamento entre as subjetividades, da reivindicação e do grito, através da arte. Oferecem saídas à lógica do consumo e do descarte, reafirmando construções, trocas simbólicas diversas, promoção, o resgate e a reformulação das identidades culturais. Conforme fundamenta Hall (2006) as identidades são pontos instáveis de identificação e cultura (Hall, 2006) Nesse sentido, esses espaços além de promover interação interpessoal também atuam como forma de ressignificação identitária dos grupos marginalizados, pois segundo Cohen (2002) a arte é viva e modificadora (Cohen, 2002)

Com o decorrer do tempo, percebe-se que tal prática vem ressignificada, adotada em diversos âmbitos e fomentada, sobremaneira, por instituições culturais independentes ou Pontos de Cultura, que incentivam a prática e o consumo de arte de maneira independente. Assim, a forma como a arte é partilhada nesses eventos, rompe com a lógica aceleração na sociedade contemporânea, de modo a propagar um estilo de vida desacelerado, distante das telas e das mídias digitais, o que corrobora para a percepção e construção de um novo horizonte de expectativas temporais, conforme dispõe Koselleck (2006) e projetar um novo futuro para a sociedade atual, no qual seres humanos e tecnologia, como por exemplo a Inteligência Artificial, possam conviver sem gerar implicações negativas. Conforme lembra Schwab (2016) não

há necessidade de confrontar a Era digital pois o avanço tecnológico permite que possamos nos conhecer a nós mesmos (Schwab, 2016)

Portanto, defendemos que os saraus contemporâneos atuam como estratégia de desaceleração e reconstrução do tempo, buscando reconfigurar o fluxo presente em meio à sociedade do cansaço, no tocante ao fazer e à recepção artística; e, mais do que tudo, sinalizando a esperança, o sonho de novas formas vivenciais no presente e no futuro. Nesse exercício de autoconhecimento a arte atua também como ferramenta fundamental para compreensão da própria noção de ética e estética, conforme discute Erica Nascimento (2011) É preciso repensar o estilo de vida o qual a humanidade tem levado ao longo de nosso século caracterizado revolução tecnológica, “indústria 4.0” ou por ser a quarta revolução industrial. A sociedade atual é a sociedade do cansaço descrita por Byung - Chul- Han em sua obra mais famosa.

Referências

Bhabha, H. K. (2007). *O local da cultura*. UFMG.

Cruz Filha, F. (2018). *Sarau: um ritual da voz* [Dissertação de mestrado não publicada]. Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO. <https://repositorio.bc.ufg.br/teseserver/api/core/bitstreams/d85fbf59-d50f-4d35-9d18-4d27810d7330/content>

Han, B.-C. (2015). *A sociedade do cansaço* (E. P. Giachini, Trad.; 1a reimp.). Vozes.

Koselleck, R. (2006). *Futuro passado: Contribuição à semântica dos tempos históricos* (W. P. Maas & C. A. Pereira, Trad.). Contraponto; Ed. PUC-Rio. (Trabalho original publicado em 1979)

- Malkut, M. (2017). Novas Tecnologias e seus impactos culturais. *Avances de Investigación*, 4(1), 16–29. <http://34.95.139.155/index.php/Avanz-Inv/article/view/155/227>
- Nascimento, É. P. do. (2011). *Vozes marginais na literatura: o sarau como performance* [Tese de doutorado, Universidade de São Paulo]. Universidade de São Paulo. <https://doi.org/10.11606/T.8.2012.tde-12112012-092647>
- Schwab, K. (2016). *A quarta revolução industrial* (D. M. Miranda, Trad.). Edipro.
- Zumthor, P. (2007). *Performance, recepção, leitura* (2. ed.). Cosac Naify.

VISUALIDADES EM JOGO: A DIREÇÃO DE ARTE E EXPERIÊNCIA ESTÉTICA NOS VIDEOGAMES

Sofia Sayuri Miyamoto¹
Dorotea Souza Bastos²

Ainda pouco difundida na literatura acadêmica e no mercado de videogames, a função de ‘diretor de arte’ nessa indústria faz analogia com o campo cinematográfico, sendo entendida como um dos elementos integrados ao setor de game design.

Sobre o conceito deste setor, Jesse Schell, em sua obra *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, define como “o ato de decidir o que um jogo deve ser” (Schell, 2019, p. xxvi). De maneira complementar,

-
1. Graduada em Cinema e Audiovisual na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia.
s.miyamoto@aluno.ufrb.edu.br
 2. Doutora em Comunicação e Cultura Contemporâneas (UFBA) e em Mídia-Arte Digital (UAb/UAlg, em co-tutela). Professora do curso de Cinema e Audiovisual na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia.
dorotea@ufrb.edu.br

Paul Schuytema (2006) compara o design de games à “planta baixa” de uma casa, ou seja, trata-se do planejamento estruturado que se inicia na pré-produção e que é essencial para “levantar as paredes” do jogo. O game designer é, portanto, o profissional responsável por imaginar, visualizar e estruturar o jogo antes mesmo de sua realização concreta, sendo também “encarregado de visualizar e depois descrever o game para os desenvolvedores da equipe” (Schuytema, 2006, p. 18). Nesse sentido, pode-se dizer que, dentro do game design, existem atribuições que dialogam com as funções da direção de arte.

Jesse Schell (2019) enfatiza o conceito de “experiência” como central no processo de design. De acordo com Schell, os usuários escolhem jogar determinados videogames motivados pelas experiências que estes proporcionam, sendo, portanto, com base nessa vivência subjetiva que classificam-se um jogo como bom ou não. Desse modo, cabe ao designer a tarefa de projetar experiências satisfatórias, pois é a partir delas que seu trabalho será avaliado. Schell ainda ressalta que os jogos apenas possibilitam experiências — eles não são, em si mesmos, a experiência (Schell, 2019). Nesse contexto e, buscando aprofundar no tema, buscaremos apresentar um estudo, iniciado nos estudos do curso de Cinema e Audiovisual, no qual relacionamos a Direção de Arte à experiência; neste caso, uma experiência estética (Dewey, 2010), apontando para como a arte do jogo reflete as escolhas técnicas e estéticas.

Segundo Salen e Zimmerman (2012), a jogabilidade emerge do design do jogo, criando um sistema de conflito artificial com resultados quantificáveis. Já Juul (2019) enfatiza a agência do jogador, destacando que sua participação ativa influencia diretamente o desenrolar e o desfecho da experiência. Assim, a jogabilidade não é apenas um

conjunto de mecânicas, mas um fenômeno interativo e estético, capaz de envolver emocionalmente o jogador enquanto este habita e manipula um universo virtual.

A direção de arte

Quando falamos sobre produções cinematográficas, diversos departamentos colaboram para compor o produto final, cada um com suas responsabilidades específicas. Entre eles, existe o departamento de Direção de Arte, presente nas etapas de pré-produção e produção. Essa área é responsável por transpor visualmente os elementos do roteiro para a materialidade do filme, atuando em conjunto com a direção de fotografia, na concepção da linguagem visual do projeto (Paiva, 2015, p. 5). Segundo Vera Hamburger:

Quando falamos em direção de arte, estamos nos referindo à concepção do universo espacial e visual próprio a projetos artísticos que caracterizam-se pela situação de imersão do corpo no espaço, alimentando-se essencialmente dessa convivência. Elemento primordial para a elaboração da obra, ela atua sobre um dos componentes centrais de construção da linguagem, seja visual, performática, teatral ou cinematográfica, a saber, seu aspecto plástico espacial. (Hamburger, 2014, p. 26)

Porém, Butruce (2017) aponta que, no contexto do cinema brasileiro contemporâneo, a direção de arte muitas vezes recebe menos atenção do que deveria, resultando em uma escassez de referências teóricas. Paiva (2015, p. 12) também destaca essa lacuna, afirmando que “no que concerne às diretrizes conceituais e processuais da direção de arte brasileira, há, contudo, poucos trabalhos referenciais para um estudo sobre o tema”.

Como desdobramento dessa escassez de estudos específicos na área, observa-se uma descentralização quanto à terminologia adotada. Bastos et al. (2023, p. 48) apontam que existem termos, como “direção de arte”, “*production designer*”, “*production design*”, “desenho de produção” e “design de produção”, cada, carregando nuances e especificidades. No artigo Apontamentos iniciais para uma metodologia de análise fílmica a partir da direção de arte, as autoras indicam caminhos possíveis, a partir de diversos pesquisadores, para a construção de uma terminologia mais precisa.

Assim, no contexto brasileiro, Vera Hamburger (2014) defende o uso do termo “direção de arte”, equiparando-o ao “*production design*” do cinema norte-americano, com base na atuação de William Cameron Menzies em “E o Vento Levou”. De forma semelhante, Benedito Ferreira (2019) também advoga pelo uso do termo “direção de arte” no Brasil, ao argumentar que o termo “desenhista de produção”, comum nos Estados Unidos, não se aplica adequadamente ao contexto brasileiro, devido às diferenças estruturais e históricas da produção cinematográfica brasileira.

Por outro lado, Lucy Fischer (2015) opta por utilizar “*production designer*”, ainda que reconheça que outras designações foram comuns, especialmente na Europa. Fischer também enfatiza que a função do departamento de arte passou por uma evolução histórica: de uma atividade meramente comercial para uma prática especializada e, posteriormente, para uma forma de expressão artística. Apesar dessa evolução, a direção de arte permaneceu por muito tempo à margem da visibilidade, em parte porque, na história clássica de Hollywood, os cenários eram criados para se integrar discretamente à narrativa — algo análogo à ideia da montagem invisível.

Em *The Filmmaker's Guide to Production Design*, Vincent LoBrutto (2002) apresenta a história da função de production design a partir do modelo industrial hollywoodiano, o qual se distancia significativamente da realidade do audiovisual brasileiro. O autor também distingue as funções de *art director* e *production designer* dentro do contexto estadunidense, esclarecendo que esses cargos não correspondem exatamente às atribuições desempenhadas pelos diretores de arte no Brasil — embora o termo production design seja o que mais se aproxima da função como ela é compreendida aqui.

Segundo Bastos et al., o livro *A linguagem do cinema - uma introdução* (2021), de Rodrigo Carneiro, adota o termo “design de produção”, mas concentra seus estudos principalmente em grandes produções estadunidenses, o que novamente não reflete a realidade do audiovisual brasileiro. Já o coletivo de diretoras de arte no Brasil, BRA.DA (s.d.), utiliza e defende o termo “direção de arte”, reafirmando sua adequação ao nosso contexto sociocultural.

Portanto, considerando a natureza cultural e geográfica deste trabalho, será adotado o termo “direção de arte”. Contudo, como ressaltam Bastos et al., “nenhum termo será capaz de dar conta de toda a complexidade da área e entendemos que, ao utilizar ‘Direção de Arte’ não estamos excluindo outras nomenclaturas que podem ser utilizadas como referência à composição imagética do filme” (Bastos et al., 2023, p. 53). Assim, o uso de uma ou outra designação não deve ser interpretado como uma tentativa de restringir ou cristalizar o conceito, mas sim como uma escolha necessária para favorecer a clareza na pesquisa acadêmica e fortalecer o reconhecimento profissional da área.

Desse modo, a partir dos autores citados acima é possível então chegar à conclusão que a Direção de Arte pode ser definida como a instância que, junto da Direção e a Direção de Fotografia, é responsável pela criação da materialidade cênica da obra. Sendo assim, o diretor de arte é encarregado de elaborar e executar o conceito visual do filme, além de gerir toda a equipe de arte — podendo esta ser composta do diretor e mais um assistente apenas, ou então de inúmeros profissionais de áreas distintas, a depender do tamanho da produção. Desta forma, este profissional estabelece uma relação direta com outros da equipe como o cenógrafo, o figurinista, o maquiador, o técnico em efeitos especiais, o continuísta, o designer gráfico, o produtor de arte e o produtor de locação (Paiva, 2015).

O pensar a arte no desenvolvimento de um videogame

Assim como ocorre no cinema, o desenvolvimento de videogames também ocorre por meio de equipes setorializadas, que podem ir desde grandes grupos com dezenas de colaboradores até pequenas equipes ou até mesmo um único desenvolvedor. Estabelecendo uma analogia direta com o campo cinematográfico, a direção de arte nos videogames pode ser entendida como um dos elementos integrados ao setor de game design.

Sobre o conceito de game design, Jesse Schell, em sua obra *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, define-o como “o ato de decidir o que um jogo deve ser” (Schell, 2019, p. xxvi). De maneira complementar, Paul Schuytema (2006) compara o design de games à “planta baixa” de uma casa, ou seja, trata-se do planejamento estruturado que se inicia na pré-produção e que é essencial para “levantar as

paredes” do jogo. O game designer é, portanto, o profissional responsável por imaginar, visualizar e estruturar o jogo antes mesmo de sua realização concreta, sendo também “encarregado de visualizar e depois descrever o game para os desenvolvedores da equipe” (Schuyttema, 2006, p. 18). Nesse sentido, pode-se dizer que, dentro do game design, existem atribuições que dialogam com as funções da direção de arte.

É importante destacar que também existe a função de “diretor de arte” na indústria de videogames. No entanto, essa nomenclatura ainda é pouco difundida na literatura acadêmica, o que dificultou encontrar documentação suficiente para defender uma definição mais precisa sobre o papel desse profissional. Entre os autores consultados, apenas Bárbara Caetano descreve essa função especificamente:

Um diretor de arte deve ser uma pessoa criativa, ter um certo domínio técnico e ser bom em gestão de pessoas. Ele é responsável por supervisionar times de artistas, animadores e designers do primeiro conceito até o lançamento de um jogo (Caetano, 2019, p. 32).

Fora este caso, esse termo não foi mencionado nos outros materiais consultados. Ademais, o fato da lei do marco dos games não incluir essa função dentro da listagem dos profissionais da indústria ressalta que esse ainda não é um termo tão difundido. Portanto, assim como ocorre na direção de arte no cinema, no campo dos videogames também há uma ausência de consenso sobre terminologias e definições conceituais.

Salen e Zimmerman (2012) propõem uma distinção fundamental ao abordarem dois tipos de interações lúdicas significativas: a interação descritiva e a interação avaliativa. A primeira refere-se à descrição das ações que ocorrem dentro do jogo, enquanto a segunda avalia como o

design do jogo permite que as ações do jogador produzam resultados claros e coerentes no contexto da experiência lúdica. A interação significativa, nesse sentido, busca assegurar que as relações entre jogador e jogo sejam discerníveis e integradas, promovendo, assim, uma experiência emocional e psicológica profunda. Resumidamente, segundo os autores, a eficácia do design é condição indispensável para que o jogador vivencie interações lúdicas significativas, uma vez que o objetivo do game designer consiste, precisamente, em criar boas experiências que sejam dotadas de sentido e relevância para quem joga.

Jesse Schell (2019), enfatiza o conceito de “experiência” como central no processo de design. De acordo com Schell os usuários escolhem jogar determinados videogames motivados pelas experiências que estes proporcionam, sendo, portanto, com base nessa vivência subjetiva que classificam um jogo como bom ou não. Desse modo, cabe ao designer a tarefa de projetar experiências satisfatórias, pois é a partir delas que seu trabalho será avaliado. Schell ainda ressalta que os jogos apenas possibilitam experiências — eles não são, em si, a experiência (Schell, 2019).

De maneira similar, Schuytema (2006) também discute a ideia de experiência, distinguindo entre a experiência geral do jogo e a experiência individual de cada jogador. Este último aspecto se aproxima do conceito de “game feel”, conforme abordado por Bárbara Caetano, 2019:

Game feel é difícil de se descrever, é algo que normalmente não notamos quando um jogo acerta, mas é bem perceptível quando não é feito da forma correta. Podemos defini-lo como a experiência que sentimos quando jogamos um jogo eletrônico, é o sentido de manipulação de um objeto virtual, a sensação de controle dentro do jogo. [...] O termo game feel refere-se à

experiência tátil e sensorial que o jogador vivencia ao interagir com o jogo. Por exemplo, uma resposta fluida ao pressionar um botão ou um efeito sonoro satisfatório ao realizar uma ação contribuem para criar um vínculo entre o jogador e o jogo. (pp. 17-18)

Enquanto Caetano apresenta o “game feel” como essa dimensão sensorial e tátil da interação, Schell aborda a experiência como um fenômeno mais amplo, englobando a totalidade da vivência do jogador. Além desses dois termos, existem ainda outros conceitos amplamente utilizados para se referir à experiência do jogador, como o “gameplay”. Greg Costikyan (2002), no entanto, problematiza o uso dessa expressão, afirmando que “gameplay” é um termo nebuloso, pouco compreendido pelos designers. Já Mello (2012), ao analisarem o contexto nacional, destacam que o termo “gameplay”, assim como “jogabilidade”, é frequentemente empregado de modo corriqueiro em revistas e resenhas, mas raramente é acompanhado de uma definição ou contextualização rigorosa. Esses autores, contudo, são categóricos ao afirmar que “jogabilidade” não é uma tradução direta de “gameplay”, ressaltando que, apesar de os termos pareçam semelhantes, possuem diferenças substanciais.

Segundo Mello, com base em uma leitura crítica de diversos autores, o “gameplay” emerge das interações entre o jogador e o ambiente virtual, a partir da manipulação das regras e mecânicas do jogo, bem como da elaboração de estratégias e táticas que tornam a experiência de jogar interessante e divertida (Mello, 2012). No mesmo sentido, os autores propõem uma definição de jogabilidade centrada na figura do jogador, que é o agente da ação do jogo.

De maneira mais sintética, os mesmos autores definem jogabilidade, sob uma perspectiva jornalística, como um conjunto de variáveis analíticas — áudio, imagem, regras, padrões de jogo, resposta aos comandos do jogador, entre outros — que tornam o sistema de jogo manipulável, jogável, divertido e desafiador para seus usuários.

Já segundo Salen e Zimmerman (2012), a jogabilidade emerge do design do jogo, criando um sistema de conflito artificial com resultados quantificáveis. Enquanto Juul (2019) enfatiza a agência do jogador, destacando que sua participação ativa influencia diretamente o desenrolar e o desfecho da experiência. Assim, a jogabilidade não é apenas um conjunto de mecânicas, mas um fenômeno interativo e estético, capaz de envolver emocionalmente o jogador enquanto este habita e manipula um universo virtual.

Nesse panorama, insere-se ainda o conceito clássico de “círculo mágico”, proposto por Huizinga em *Homo Ludens*, entendido como a barreira que delimita o espaço onde o jogo — ou o lúdico — se torna uma realidade própria. Assim, conceitos como “game feel”, “gameplay”, “interação significativa” e “jogabilidade” articulam-se a essa noção fundamental no estudo dos jogos, na medida em que uma boa jogabilidade implica que o “círculo mágico” funcione adequadamente — isto é, a capacidade do jogador adentrar plenamente esse espaço simbólico e se engajar na realidade proposta pelo jogo.

Entretanto, observa-se um denominador comum que atravessa as distintas formulações: a centralidade da experiência vivenciada pelo jogador na interação com o jogo. Seja referida como “game feel”, “experiência”, “jogabilidade” ou mesmo “gameplay”, essa dimensão sensorial e experiencial constitui um elemento estruturante no design de jogos.

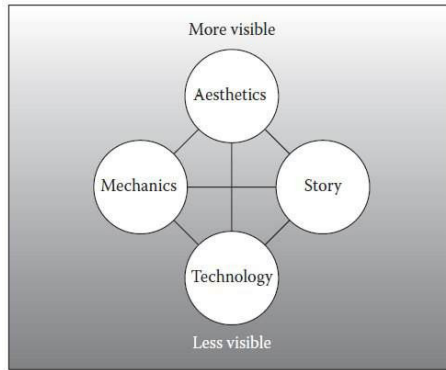
Em síntese, o que define a qualidade e a eficácia de um videogame é precisamente essa sensação: o feedback perceptível que emerge da interação entre jogador e jogo. Para os fins deste trabalho, optou-se por adotar o termo “jogabilidade”, por se considerar que ele melhor se adequa ao objetivo da pesquisa, por apresentar maior clareza conceitual, por se centrar na figura do jogador como agente da experiência e por englobar de forma estruturada os elementos que compõem a interação lúdica.

Jogo, estética e experiência

Katie Salen e Eric Zimmerman (2012) argumentam então que a estética, integrada à jogabilidade e às regras, forma a base para a “interação significativa” (meaningful play). De forma semelhante, Schell (2019) aborda a importância da estética na criação dos games. Propondo que os elementos formais principais que o designer precisa pensar ao planejar um game são: estética, mecânicas, história e tecnologia. Ainda segundo o autor, embora todos esses quatro elementos sejam igualmente importantes, sendo nenhum mais relevante que outro, existe uma diferença quanto a visibilidade desses elementos para o usuário. Sendo a tecnologia a menos visível no produto final, seguida da mecânica e da história. A estética é o elemento mais visível de todos (como ilustrado na figura 1) e imediatamente reconhecível na experiência. Ou seja, retomando a ideia de que o jogo em si não é a experiência, o gameplay, ou a jogabilidade. Estes conceitos só se materializam a partir da interação do jogador com o jogo.

Figura 1

Os 4 elementos básicos do game design segundo Jesse Schell



The Art of Game Design (2019, p. 54)

Quando Greg Costikyan (2002) explora a complexidade do gameplay, destaca que a estética influencia diretamente como o jogador percebe e interpreta o ambiente virtual. Jogos como Pong, apesar de sua simplicidade gráfica, exemplificam como elementos visuais e sonoros básicos podem gerar uma interação significativa.

Nesse contexto, a estética refere-se à ideia de forma. Para Schell a estética “é como o videogame se parece, como ele soa, cheira, qual o seu sabor, e textura” (Schell, 2019, p. 54). Além disso, Schuytema salienta que a estética não deve apenas ser visualmente atraente, mas também funcional, ajudando a transmitir informações relevantes para o jogador, como pistas ou feedbacks visuais das suas ações no jogo.

Desde as primeiras reflexões sobre o belo, em Platão e Aristóteles, e mesmo depois que Alexander Baumgarten inseriu o termo “estética”, no século XVIII, o pensamento a respeito da concepção desse termo passou por muitas correntes filosóficas, e sua

definição inicial deu margem a diversos conceitos e aplicações. Similar ao que acontece com muitos outros termos, o senso comum também se apropriou de vocábulo tão instigante, e, atualmente, tudo e qualquer coisa pode ser ou possuir uma estética. (Bastos, 2019, p. 84)

Tradicionalmente, o conceito de estética está ligado à ideia de uma apreciação do belo. Uma relação com a arte baseada na contemplação, sem finalidade prática ou utilitária. No entanto, os videogames desafiam essa definição: são experiências feitas para serem jogadas, vencidas, otimizadas. São experiências que operam em uma estrutura de objetivos, metas e uma constante pressão por desempenho — o que nos leva a avaliar tudo sob a lente da eficiência.

Essa lógica de performance, que exige estratégias e escolhas racionais, entra em tensão com a experiência estética tradicional. Ao jogarmos, somos levados a ignorar aquilo que não contribui diretamente para o sucesso, o cenário pode ser lindo, mas se não for útil, será descartado. É o que Brian Moriarty (2011) aponta ao dizer que a atitude de “aceitação calma” — necessária à apreciação estética — se perde no momento em que entramos no círculo mágico dos jogos e começamos a tomar decisões.

Ao mesmo tempo, essa tensão não é uma falha — é justamente ela que torna os videogames únicos como meio artístico. Eles não são apenas “jogos bonitos” ou “narrativas interativas”, mas sistemas que nos obrigam a agir, a tomar decisões sob pressão, a participar de um mundo simulado que nos testa e desafia. A estética dos games reside exatamente nessa fusão entre o engajamento sensível e a racionalidade instrumental. Os games não só utilizam a lógica da eficiência como a

tornam estética — ou seja, a própria mecânica de otimização e desempenho vira linguagem artística.

Dessa forma a estética desempenha um papel crucial no design de jogos, pois influencia diretamente a sua jogabilidade. Os elementos visuais de um jogo são essenciais para a imersão dos jogadores no universo criado pelos designers. Para alcançar essa imersão, é fundamental selecionar tecnologias que não apenas suportem, mas também aprimorem e enfatizem essas escolhas estéticas. Além disso, as mecânicas do jogo devem ser cuidadosamente escolhidas para complementar a estética, criando uma experiência única para os jogadores. A narrativa, por sua vez, deve se desenvolver de modo que permita com que a estética exerça seu impacto e ressoe com o jogador. Dessa maneira, os quatro elementos citados anteriormente realmente se complementam para a construção de um projeto de design impactante. Ainda assim, alguns designers menosprezam a estética como se fosse um “detalhe superficial”, priorizando outros aspectos como as mecânicas do jogo. No entanto, é essencial lembrar que o design de jogos busca criar uma experiência holística. A estética não é apenas um acréscimo superficial; ela é um pilar fundamental para tornar a experiência de jogo agradável (Schell, 2019).

Uma das implicações da abordagem de Regras do jogo do seu objeto de conhecimento é que a maneira correta de entender os jogos se dá a partir de uma perspectiva estética, da mesma forma que abordamos áreas como arquitetura, literatura ou cinema. Isso não deve ser confundido com o domínio da estética visual, que é simplesmente um aspecto do conteúdo criativo de um jogo. Como o cinema, que usa histórias dramáticas, composição visual, design de som e o complexo processo organizacional dinâmico de edição para a criação de uma única obra, o campo do design de Jogos tem sua própria estética única. (Zimmerman & Salen, 2012 p. 10)

Uma estética bem concebida pode chamar a atenção de um possível jogador. Ela pode tornar o mundo do jogo mais real e palpável, fazendo com que o jogador leve mais a sério e aumenta o valor endógeno. Em jogos visualmente ricos, cada nova coisa que o jogador vê é uma recompensa em si. A estética também auxilia na criação da “atmosfera” do game. Os elementos visuais, aliados aos sons, à música e às mecânicas, trabalham em conjunto para transmitir ao jogador as sensações específicas daquele universo.

Em síntese, a estética é essencial para o design de jogos, influenciando diretamente a experiência do usuário. Assim a estética não deve ser vista como um mero detalhe superficial, mas como um componente estrutural que, quando bem integrado, enriquece a experiência sensorial e emocional do jogador. Portanto, para criar jogos verdadeiramente memoráveis e envolventes, é imprescindível que os designers deem a devida importância à estética como elemento central na construção de uma experiência de jogo completa e satisfatória.

Neste sentido, um conceito que contribui imensamente para este estudo é o da experiência estética. John Dewey (2010) considera que a experiência estética é apresentada de forma intencional e constitui uma experiência não ordinária, a que ele se refere como “uma experiência”. O autor explica que a experiência humana é contínua e que nossas vidas moldam e modificam essa experiência ordinária e afirma que:

Em contraste com essa experiência, temos uma experiência singular quando o material vivenciado faz o percurso até a sua consecução. Então, e só então, ela é integrada e demarcada no fluxo geral da experiência proveniente de outras experiências. [...] Essa experiência é um todo e carrega em si seu caráter individualizador e sua autossuficiência. Trata-se de uma experiência. (Dewey, 2010, pp. 109-110)

Em seu livro, Schell (2019, p. 12) aponta que outros designers de diferentes áreas sofrem com o mesmo problema do game designer que é “como criar algo que vai gerar determinada experiência quando uma pessoa interage com isso?”. No entanto, o profissional de design só pode trabalhar com aquilo que é real. Ele não pode planejar diretamente a experiência do jogador, apenas projetar a materialidade do jogo e, a partir disso, tentar prever como será a vivência proporcionada. Mas, afinal, como antecipar essa dimensão subjetiva e imaginária que é a experiência do outro?

Por si só, essa já é uma tarefa bastante difícil. Contudo, em outras áreas, como o cinema, essa experiência segue um caminho mais linear. Por exemplo, ao planejar um filme sabe-se qual imagem será exibida para o espectador em determinado momento e qual será o desfecho da história, — que será sempre o mesmo a cada exibição. Já quando se trata de videogames se torna mais complexo, Schell (2019) observa que o desafio de projetar experiências interativas é maior porque o designer não controla diretamente a percepção do jogador, mas cria as condições para que ela ocorra. Para isso, é necessário equilibrar todos os elementos do game design, priorizando a coerência entre narrativa, estética e mecânicas, pois a alta interatividade do receptor com a obra, ele é capaz de traçar seu próprio caminho, sua própria narrativa, podendo inclusive gerar finais distintos dependendo das decisões tomadas. Tudo isso dificulta o trabalho do designer.

Para Schell (2008, p.42), a estética do videogame é o elemento mais evidente, se tornando responsável pela forma como o jogo é percebido. Essa é a maneira que o seu jogo se parece, soa e é sentido. A estética se relaciona de maneira direta com o Game Feel, com as Artes Visuais e com a experiência de um jogador.

Uma boa estética deve reforçar os outros elementos do jogo criando assim uma experiência verdadeiramente memorável. (Caetano 2019 pp. 16-17)

Por isso, Juul apresenta diferentes camadas de estética nos jogos: (1) o prazer lúdico, o brincar livre, a experiência não utilitária; (2) a tensão com a lógica de metas e racionalidade, que pode alienar e nos afastar de uma vivência sensível; (3) a tentativa de reconciliar tudo isso, criando jogos mais contemplativos que buscam resgatar uma estética tradicional. Assim, a estética dos videogames não se limita a seus gráficos ou histórias, mas reside na experiência total: no modo como interagimos, nos envolvemos, pensamos e sentimos dentro de um sistema lúdico. Ou seja, na sua jogabilidade.

Farber e Schrier (2017) apontam continuamente em seu texto como que o design de um jogo e, por consequência, seus designers, são responsáveis por criar um ambiente que proporcione certos agenciamentos para o jogador e assim ter sucesso (ou não) na ação de construir uma ligação significativa com o usuário, o que Bastos (2019) traz como perspectiva de desenvolvimento de um ambiente no qual a experiência acontece, decorrente de uma contaminação do sujeito com o objeto, ou neste caso, do jogador com o jogo.

Observando as possibilidades nos jogos

No jogo “A Short Hike: só uma pequena trilha” criado por Adam Robinson-Yu é possível apontar alguns exemplos de como a Direção de Arte pode sim estar presente nos videogames e está diretamente ligada a uma função dentro da experiência do jogo.

No pequeno mundo ao redor do Pico do Gavião, cheio de atividades, personagens antropomórficos, e diversas paisagens naturais, o jogador incorpora Claire, uma passarinha que deseja subir pela trilha principal até o topo da montanha. Observando a tela do jogo na figura 2 já há diversos elementos que apontam para um planejamento estético do videogame.

Figura 2

Claire, personagem de a Short Hike



Videogame *A Short Hike*, imagem capturada pelo autor

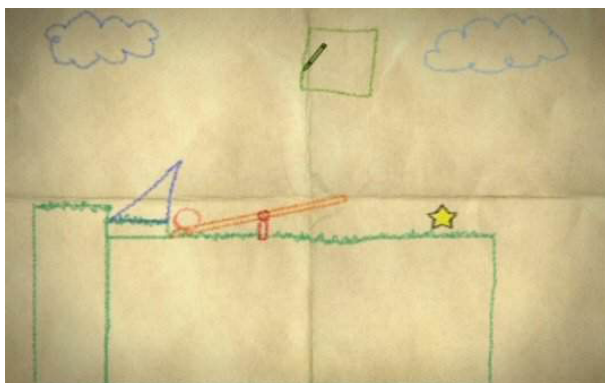
A começar pela textura escolhida para as imagens, que embora possuam a profundidade do 3D são também pixeladas e “crocantes”. Ademais, a forma como o jogo se comunica com o usuário através de elementos como as penas douradas no canto inferior esquerdo, indicando o quanto de “energia” o jogador possui disponível — usada para escalar e voar. Isso acontece através dos ícones das penas aumentando em número durante o jogo, ao longo em que são achadas ou compradas novas; mas também com a mudança da cor — de douradas para pretas e depois retornando para douradas — de acordo com o uso e o seu tempo

de *cooldown*. Assim como as cores da personagem, e dos cenários, os desenhos na água, todos os elementos que compõem a visualidade eles possuem também um papel funcional quanto a materialidade dentro do escopo do jogo virtual. Reforçando sensações táteis, orientam percursos e sinalizam estados do avatar.

Jogos indies tendem a ter um maior apelo para os aspectos visuais. Isso acontece por uma gama de fatores, uma delas é o fato dos visuais serem uma prioridade dentro da ideologia de “game indie”. Faz parte do ser culturalmente independente buscar por estéticas que se diferem do *mainstream*, mas também pode ser uma forma de contornar a escassez de recursos.

Figura 3

Crayon Physics Deluxe (2009)



Videogame *Crayon Physics Deluxe*, imagem capturada pelo autor

Algo semelhante ocorre em *Crayon Physics Deluxe* (figura 3). Embora diferente em mecânicas e tema, sua estética de giz desenhado à mão não é mero ornamento: ela é a própria lógica do jogo, já que o

jogador deve desenhar formas no cenário para resolver puzzles. O traço infantilizado, além de criar atmosfera lúdica, reforça o aprendizado do sistema e favorece a imersão. Um papel equivalente ao que Vera Hamburger (2014) atribui à direção de arte no cinema: conceber um universo espacial e visual que sustente a imersão do corpo no espaço.

Figura 4

Street Fighter, arena no Japão



The Figthers Generation (s.d.).

O primeiro jogo da série Street Fighter lançado em 1987 (figura 4), desenvolvido pela Capcom, também exemplifica como a direção de arte atua em videogames, mesmo em produções de caráter mais comercial e técnico. Seus cenários inspirados em países distintos — Japão, EUA, China, Inglaterra e Tailândia — não apenas conferem variedade de cenários, mas comunicam de imediato ao jogador a identidade dos lutadores, suas origens e estilos de combate. O design dos personagens, com silhuetas marcantes e cores contrastantes, cumpre papel utilitário: facilita o reconhecimento rápido dos lutadores em meio à ação acelerada

e reforça suas mecânicas singulares (golpes especiais, alcance, postura). Até mesmo os elementos da interface, como barras de energia e indicadores de tempo, foram concebidos com clareza gráfica para que o jogador acompanhe seu desempenho sem perder a atenção do combate.

Figura 5

Counter-Strike 2



Tela do jogador em *Counter-Strike 2* (Perez, 2023).

Counter-Strike 2 (2023), sucessor do clássico *CS:GO*, mostra como até jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) — cujo foco é essencialmente competitivo — dependem de um planejamento dos elementos visuais, ainda que esses raramente sejam o “protagonista” da jogabilidade. Elementos como os mapas, por exemplo, são concebidos com paletas cromáticas neutras e contrastes calculados para garantir legibilidade e consistência na leitura espacial: cores quentes e frias marcam zonas de risco, ou rotas secundárias, orientando as decisões dos jogadores (figura 5). O design das armas e das skins, embora altamente customizável, preserva silhuetas claras e feedback visual imediato. Até efeitos sutis como fumaça, faíscas ou decalques de tiro são calibrados

para equilibrar realismo e clareza — criam atmosfera imersiva sem comprometer a performance competitiva. Assim, em *Counter-Strike 2* e em outros FPSs, a direção de arte não se destaca pela exuberância estética, mas pela funcionalidade e aliada a outros elementos do game design ela organiza a percepção, sustenta o *game feel* e possibilita que a experiência competitiva seja ao mesmo tempo intensa e legível para todos os participantes.

Conclusão

Ao longo deste trabalho buscou-se demonstrar que a direção de arte, tradicionalmente associada ao cinema, constitui um componente estruturante também no desenvolvimento de videogames. Se no audiovisual ela atua como instância responsável por transpor o roteiro para a materialidade cênica e sustentar a imersão do espectador (Hamburger, 2014; Paiva, 2015), no campo dos jogos digitais ela exerce função análoga ao articular estética, mecânicas e narrativa em um sistema interativo. A análise dos conceitos de jogabilidade, game feel e interação significativa evidenciou que a estética não é um adorno superficial, mas um vetor funcional que organiza a percepção, orienta decisões e amplia a experiência sensorial do jogador.

Os exemplos tratados no texto reforçam essa compreensão ao demonstrarem diferentes formas como as escolhas visuais traduzem regras, feedbacks e atmosferas que sustentam o engajamento lúdico. Assim, o planejamento estratégico e lógico dos elementos visuais são indispensáveis no design de jogos.

Dessa forma, como mencionado anteriormente, a estética no videogame cumpre então um papel não apenas de gerar a experiência

estética, ela carrega também uma certa urgência utilitária. Assim, ao desenvolver sua proposta estética, o diretor de arte ou game designer responsável pela idealização dos visuais do jogo precisa considerar ambos os aspectos, a função e a forma.

Portanto, a concepção da estética está relacionada a uma jogabilidade bem sucedida e contribui para a criação de jogos únicos, e divertidos ou, nas palavras de Schell (2019), “bons jogos”. De maneira paralela ao trabalho da direção de arte no audiovisual, a criação dos aspectos visuais em um game é essencial para que ele se torne uma obra de sucesso.

Assim, conclui-se que a direção de arte deve ser reconhecida como um eixo conceitual do game design, equivalente em importância às mecânicas, à tecnologia e à narrativa. Ao trazer luz sobre esse aspecto pouco explorado pela literatura nacional, este estudo contribui para ampliar o repertório teórico sobre estética e direção de arte nos videogames.

Referências

- Bastos, D. S., Paiva, M. L., & Medeiros, T. (2023). Apontamentos iniciais para uma metodologia de análise filmica a partir da direção de arte. In A. Suing, A. P. G. de Andrade, D. Bastos, & V. Kneipp (Coords.), *Imagens em movimento*. Ria Editorial.
- Bastos, D. S. (2019). *A dimensão estética e a experiência sensível do corpo na mediadance* [Tese de Doutorado, Universidade do Algarve, Universidade Aberta de Portugal].
- BRA.DA. (s.d.). Manifesto. Recuperado de <https://bradacoletivo.com/sobre/>

- Butruce, D.(2017). A direção de arte no cinema brasileiro. In D. Butruce, & R. Bouillet (Orgs.), *A direção de arte no cinema brasileiro* (pp. 12-17). Caixa Cultural.
- Caetano, B. S. F. (2019). *A atuação do artista visual no mercado de jogos e processo de criação do jogo Freshman's Quest* [Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal de Uberlândia].
- Capcom. (1987). *Street Fighter* [Jogo eletrônico]. Capcom.
- Costikyan, G. (2002). I have no words & I must design: Toward a critical vocabulary for games. In F. Mäyrä (Eds.), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere University Press.
- Dewey, J. (2010). *Experiência e Educação*. Vozes.
- Farber, M., & Schrier, K. (2017). The limits and strengths of using digital games as “empathy machines”. *MGIEP working paper*, 5. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000261993>
- Fischer, R. L. (Ed.). (2015). *Art direction and production design*. Rutgers University Press. Hamburger, V. (2014). *A arte em cena: A direção de arte no cinema brasileiro*. Edições Sesc Senac.
- Juul, J. (2019) *Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity*. MIT Press.
- LoBrutto, V. (2002). *The filmmaker's guide to production design*. Allworth Press.

- Mello, V. D. de L. (2012). *Histórico e discussão do conceito de jogabilidade em videogames* [Dissertação de Mestrado, Universidade do Estado do Rio de Janeiro]. Biblioteca digital de teses e dissertações da UERJ. <http://www.bdt.d.uerj.br/handle/1/8937>
- Moriarty, B. (2011, Fev-27 Março-04). *An apology for Roger Ebert* [Apresentação em Conferência]. Game Developers Conference, San Francisco, CA, Estados Unidos da América. <https://www.gdcvault.com/play/1014652/An-Apology-for-Roger>
- Purho P. (2009). *Crayon Physics Deluxe* [Jogo eletrônico]. Kloonigames
- Robinson-Yu, A. (2020). *A Short Hike* (Versão 1.11.17) [Jogo eletrônico]. Humble Original.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2012). *Regras do jogo: Fundamentos do design de jogos* (Principais conceitos: volume 1; E. Furmankiewicz, Trad.). Blucher.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2012) *Regras do Jogo: Fundamentos do Design De Jogos* (Principais conceitos : volume 1). Bluche
- Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. CRC Press LLC.
- Schuyttema, P. (2008) *Design de Games: Uma Abordagem Prática*. Cengage Learning. Valve. (2023). *Counter-Strike 2* [Jogo eletrônico]. Valve.

Perez, C. (2023, março 22). Counter-Strike 2 Gameplay Footage Revealed; Limited Tests Announced. *MP1st*. <https://mp1st.com/news/counter-strike-2-gameplay-footage-revealed-limited-tests-announced>

The Figthers Generation. (s.d.). Recuperado de <https://www.fightersgeneration.com/games/sf.html>

PARTILHAS DO SENSÍVEL: A ESTÉTICA SUBVERSIVA DOS LIVROS DO *BOBBIE GOODS* NO TIKTOK

Susana Azevedo Reis¹

Os livros de colorir para adultos estão em alta no mercado editorial brasileiro, principalmente, os da marca *Bobbie Goods*. Ilustradas pela designer norte-americana Abbie Goveia e publicadas no Brasil através da editora HarperCollins, até julho de 2025, quatro livros da série estavam na lista dos cinco livros mais vendidos do país na seção Geral (Publishnews, 2025). Esses livros têm ganhando não só a estante dos consumidores, mas também o espaço das redes sociais (Recueiro, 2014), a partir de uma comunidade que compartilha desenhos coloridos, tutoriais, dicas e também subvertem seu sentido original.

1. Doutora em Comunicação. Professora Substituta da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora.
susanareis.academico@gmail.com

Em um levantamento anterior realizado na rede social TikTok, encontramos diversas postagens sobre o *Bobbie Goods* produzidas por coloristas/artistas que elaboram outras criações artísticas a partir dos livros da marca, como distintos personagens da cultura pop ou artes próprias. Denominou-se esse tipo de conteúdo como “Subversão do colorir” (Reis, 2025). Assim, o objetivo deste trabalho é investigar com mais afinco como os consumidores dos livros de colorir do *Bobbie Goods* subvertem os sentidos originalmente propostos pelas ilustrações, e como a comunidade de fãs da marca reagem a este tipo de produção.

Para isso, primeiro identificamos como os livros de colorir se inserem no campo artístico. Seguindo, analisamos os perfis @michaellaalves8 e @bobbiegoodscomtinta do TikTok, observando as postagens do mês de julho, a partir dos regimes estéticos identificados por Jacques Rancière (2005). A análise visa identificar os elementos que podem contribuir para uma reconfiguração do sensível, considerando tanto a natureza do objeto, o livro de colorir em si, quanto a prática de colorir, a partir das postagens e dos comentários.

Acredita-se que essas práticas subversivas não apenas ampliam os sentidos possíveis da obra, mas também operam como micropolíticas do sensível, deslocando fronteiras entre arte e consumo, público e privado, espectador e criador. Assim, os livros de colorir da *Bobbie Goods* podem ser pensados como artefatos culturais abertos, ativados por meio da participação estética e social de seus coloristas.

Livros de colorir para adultos: entre o relaxamento e a expressão criativa

Os livros de colorir para adulto são um fenômeno editorial no Brasil e no mundo, sendo frequentemente associados a benefícios como

alívio do estresse, relaxamento e como forma de escapar da rotina diária, já que proporcionariam leveza ao cotidiano. A popularidade desses livros indica que eles ajudariam a preencher uma necessidade de expressão visual entre os adultos na contemporaneidade (Kalmal et al., 2017).

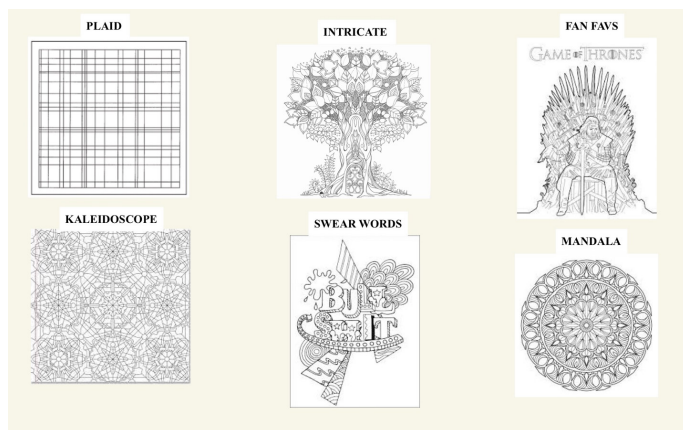
Anna George (2023) aponta que a editora americana Dover foi pioneira nesse segmento, lançando em 1970 o livro *Antique Automobiles*, o primeiro do gênero voltado especificamente para o público adulto. No entanto, foi somente cerca de quarenta e cinco anos depois, em 2015, que essa tendência realmente se consolidou. O principal motivo foi a publicação da obra *Floresta Encantada*, da ilustradora escocesa Johanna Basford, que abriu portas para esse tipo de livro no mercado editorial. Apenas nos Estados Unidos, os dez livros de colorir mais vendidos naquele ano superaram individualmente a marca de 1,5 milhão de cópias. Com o sucesso de vendas, outras editoras começaram a comercializar obras semelhantes, focando principalmente no público-alvo, mulheres de 18 a 29 anos.

Inclusive, George (2023) classifica os livros de colorir em seis tipos: (1) Plaid (desenhos de placas/ xadrez), que apresenta padrões de linhas que se cruzam, formando um design quadriculado ou xadrez. Geralmente, são padrões repetitivos que podem ser coloridos com diferentes combinações de cores para criar efeitos visuais variados; (2) Intricate (Intricado/Detalhista) são desenhos altamente detalhados e complexos, como a imagem de uma árvore com inúmeras folhas pequenas e elementos decorativos. Ele exige maior precisão e paciência para colorir, oferecendo um desafio e uma experiência imersiva; (3) Fan Favs (de fãs) são ilustrações baseadas em temas populares da cultura pop, como séries de TV, filmes, livros ou jogos; (4) Kaleidoscope (Caleidoscópio)

apresentam padrões geométricos complexos e simétricos que se assemelham aos desenhos formados em um caleidoscópio. São frequentemente repetitivos e hipnotizantes, ideais para quem busca um desafio visual e a criação de efeitos de profundidade e movimento; (5) Swear Words (de letras) contém palavras ou frases, muitas vezes estilizadas com designs elaborados e elementos decorativos. (6) Mandalas são desenhos circulares e simétricos, com padrões concêntricos que se irradiam do centro. As mandalas são tradicionalmente usadas como ferramentas para meditação e relaxamento, e colorir esses padrões pode ser considerada uma atividade terapêutica e calmante.

IMAGEM 1

Tipos de desenhos para colorir



George (2023).

Nesse sentido, as pesquisadoras Emma Dresler & Palana Perera (2019) destacam como o mercado acaba vendendo os livros como uma prática de autocuidado para reduzir o estresse, a ansiedade ou emoções

difíceis. Assim, através de uma pesquisa de campo, com entrevistas em profundidade, elas buscaram compreender os livros de colorir a partir de duas categoriais principais. A primeira é o entendimento de que o colorir, ao permitir que o indivíduo se concentre em formas, linhas e cores, seria uma atividade simples, mas que favorece o estado de atenção plena, da presentificação do momento, proporcionando foco e tranquilidade (Dresler & Perera, 2019). Inclusive George (2023) corrobora com esse pensamento e acredita que a prática do colorir promove concentração, sem exigir habilidades ou foco excessivos e, ao mesmo tempo fornece uma estrutura suficiente para evitar sobrecarga de decisões, sendo complexo o bastante para gerar envolvimento e atenção plena.

A segunda característica foi a percepção do colorir como prática de autocuidado, semelhante a outras atividades, como yoga, leitura e caminhadas. O ato de colorir foi entendido como um mecanismo de enfrentamento que ajudou as mulheres a lidarem com as exigências do dia a dia, sendo algo terapêutico, com benefícios físicos e mentais. Colorir também foi relacionado à uma atividade que permite que as mulheres desviem a atenção de pensamentos e emoções negativas, além de ser considerado um ato criativo (Dresler & Perera, 2019).

Porém, embora muitos estudos foquem nos benefícios terapêuticos e de redução de estresse do colorir para adultos, a questão de classificá-lo como “arte” é mais complexa. A pesquisadora Donna Betts (DiConsiglio, 2016) defende que, embora os livros de colorir possam ser relaxantes e agradáveis, eles não devem ser confundidos com arteterapia clínica. Afinal, a arteterapia envolveria um processo mais aprofundado de autoexpressão e criação, muitas vezes auxiliado

por um terapeuta qualificado, onde o indivíduo criaria a arte do zero, e não apenas preenchendo espaços pré-definidos.

Logo, Kaimal et al. (2017) realizaram uma pesquisa comparativa com indivíduos colorindo artes já prontas e produzindo originais em um estúdio aberto. As pesquisadoras chegaram à conclusão de que, embora o colorir possa ter benefícios terapêuticos em relação ao sofrimento, a sessão de estúdio aberto facilitada por terapeutas de arte mostrou melhorias significativas na autoeficácia, autopercepções de criatividade e humor positivo nos indivíduos. Assim, para elas, enquanto o colorir pode ser uma porta de entrada para a expressão artística, a arte, em seu sentido mais amplo, envolve um pouco mais de esforço e criatividade, com a concepção e execução de originais.

Assim, acreditamos que a própria natureza da atividade de colorir pode ser vista como uma forma inicial de expressão artística. A escolha de cores, a combinação de tons, a aplicação de técnicas de sombreamento e a interpretação pessoal de um desenho pré-existente, por exemplo, são atos criativos, especialmente quando o indivíduo infunde sua própria sensibilidade e estilo. Dessa forma, mesmo que o colorir possa não ser considerado um tipo de “arteterapia”, no sentido clínico, pelos especialistas, a prática envolve elementos artísticos, proporcionando uma forma acessível de expressão criativa e bem-estar.

A partilha do sensível nos livros de colorir do *Bobbie Goods* no TikTok

As plataformas de redes sociais são ambientes que permitem a socialização entre a comunidade que colore. Ali, os indivíduos compartilham seus desenhos coloridos, técnicas, materiais e experiências. Raquel Recuero (2014) denomina esse processo estruturado e negociado

entre os atores sociais de “conversação em rede”, que se desenvolve segundo rituais culturais específicos e está inserido nas dinâmicas de interação social.

Essa comunicação não se restringe aos diálogos orais diretos, mas abrange uma variedade de fenômenos comunicacionais que envolvem trocas simbólicas, construídas por meio da linguagem e da criação de contextos compartilhados de interpretação. Ou seja, a conversação se dá por meio de comentários, curtidas, compartilhamentos e outras métricas.

E um ambiente onde a conversa sobre os livros de colorir do *Bobbie Goods* se desenvolve potencialmente é a rede social TikTok. Lançado em 2017, essa plataforma atrai principalmente jovens, permitindo-lhes engajar-se em comunidades por meio da criação e consumo de vídeos curtos. Stokel-Walker (2022) destaca a facilidade de uso do aplicativo como um de seus principais atrativos: basta um celular para gravar, editar com filtros e músicas, e usar *hashtags* para aumentar a visibilidade do conteúdo.

Nesse sentido, a comunidade do *Bobbie Goods* no TikTok se constitui de vídeos de coloristas com seus livros, seja colorindo, mostrando os desenhos, materiais e até mesmo compartilhando tutoriais. O livro, vendido para ser uma atividade de lazer relaxante e afastada do mundo *online*, acaba, muitas vezes, sendo objeto de *trends*² e de conteúdos c em compartilhados em rede.

Importante destacar que os desenhos de *Bobbie Goods* apresentam um estilo marcado pela simplicidade e pela “fofura”, podendo

2. No TikTok, “trend” se refere a um padrão de conteúdo repetido por múltiplos usuários — como áudios, coreografias, filtros ou formatos narrativos — que ganha visibilidade e circulação massiva na plataforma, funcionando como marcador de popularidade e engajamento algorítmico.

ser classificado como *Fan Favs*. Seus personagens são animais antropomorfizados, retratados em situações cotidianas - como caminhar, comer ou interagir - em espaços domésticos e externos. As cenas são, em geral, tranquilas e aconchegantes, ambientadas em casas, cafeterias ou parques, transmitindo a sensação de conforto e acolhimento, mas sem recorrer a exageros visuais ou narrativos. Já o traço dos desenhos é limpo e minimalista, composto por linhas finas e contornos simples, com poucos recursos de textura ou sombreamento, sendo sempre apresentado em preto e branco, já que os livros são produzidos para serem coloridos. Assim, a composição privilegia um espaço visual arejado, que facilita a atividade de colorir.

IMAGEM 2

*Exemplos de desenhos da série Bobbie Goods.
Livro: “Isso e aquilo”*



HarperCollins Brasil. (s.d).

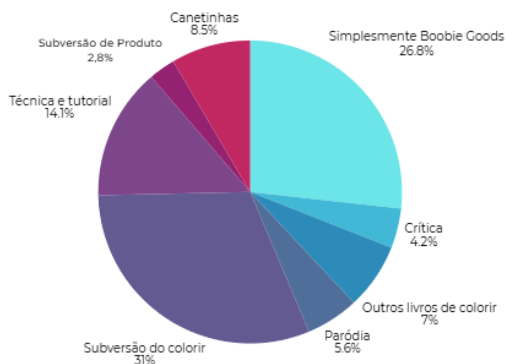
Além disso, a marca possui canetinhas próprias, que não podem ser compreendidas apenas como instrumentos de papelaria, mas como parte de um ecossistema de consumo simbólico que acompanha os livros

de colorir da marca. Sua dupla função - prática e afetiva - evidencia-se tanto no uso para preenchimento e detalhamento das ilustrações quanto no apelo estético que mobiliza sentidos de prazer e consumo. Ao integrar livros, estojos e marcadores em um mesmo kit, a *Bobbie Goods* expande a experiência editorial para além do suporte impresso, fomentando a compra de outros produtos e sua exposição, transformando o ato de colorir em prática de lazer midiaticamente compartilhada.

Em uma pesquisa anterior (Reis, 2025), buscamos compreender as dinâmicas discursivas e performativas associadas ao uso dos livros de colorir do *Bobbie Goods* no TikTok. Para isso, empregamos a Análise de Conteúdo (Bardin, 2011) como método. A amostra consistiu em 71 vídeos coletados em 19 de junho de 2025, referentes ao mês de maio, encontrados através das palavras-chave “Bobbie Goods” e “#boobbie-goods”. Dentre os vários itens verificados, observamos as temáticas dos vídeos. O resultado pode ser encontrado no gráfico 1.

Gráfico 1

CATEGORIA “TEMÁTICA”

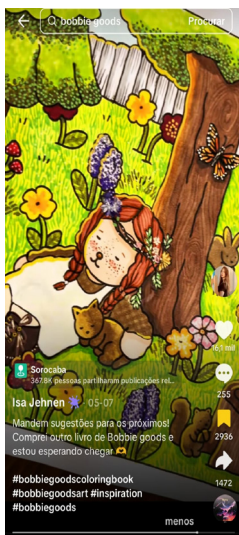


Elaborado pela autora

A categoria mais recorrente foi a temática “Subversão do colorir”, que também demonstra alto engajamento em diversas métricas. Esses são os conteúdos que produzem outros tipos de narrativas estéticas a partir dos livros do *Bobbie Goods*, trazendo distintos personagens da literatura e do cinema, ou criando um enredo próprio. Ou seja, os indivíduos transformam a arte original, não só colorindo, mas criando um novo desenho a partir dela (Imagem 3).

IMAGEM 3

*Exemplo de publicação na categoria
“Subversão do colorir”, com o desenho da série
“Anne de Green Gables”*



Jehnen (2025a).

Nesse sentido, a partir da teoria de Jacques Rancière (2005), especialmente o conceito de “partilha do sensível”, compreendemos

essas práticas de colorir de forma “subversiva” como formas de reconfiguração estética que desafiam os regimes tradicionais de visibilidade, autoria e expectativa desta comunidade. Os livros, ainda que concebidos como produtos gráficos e comerciais destinados ao colorir - que garantem o lazer, o entretenimento e a fuga do estresse (Dresler & Perera, 2019; George, 2023) - tornam-se plataformas de criação coletiva, onde certos artistas assumem o papel de coautores e se expressam por meio da alteração dos traços originais.

De acordo com Rancière (2005), a “partilha do sensível” representa o sistema que estabelece o que é comum a uma comunidade. Este conceito descreve como o espaço, o tempo e as atividades são organizados e percebidos, definindo quem tem acesso a determinadas visibilidades, discursos e ações. Rancière explica:

Uma partilha do sensível fixa portanto, ao mesmo tempo, um comum partilhado e partes exclusivas. Essa repartição das partes e dos lugares se funda numa partilha de espaços, tempos e tipos de atividade que determina propriamente a maneira como um comum se presta à participação e como uns e outras tomam parte nessa partilha. (Rancière, 2005, p. 5)

Essa “partilha” não é inerente, mas sim uma construção histórica, o que possibilita sua transformação. Para o autor, a estética transcende a mera beleza ou arte, sendo fundamentalmente uma questão de percepção, sensibilidade e visibilidade. A política, por sua vez, emerge quando há uma ruptura nessa ordem do sensível. Nesse contexto, a arte e a estética adquirem um papel político significativo, pois ao redefinirem o que é sensível, elas podem alterar a própria partilha, revelando o que antes era invisível, tornando audível o que era inaudível e expressável

o que era indizível, redistribuindo assim as posições e capacidades dos indivíduos (Rancière, 2005).

Dentro dessa estrutura, Rancière distingue três regimes de identificação da arte, que historicamente moldaram sua compreensão e função.

O primeiro é o regime ético das imagens, no qual a arte não possui valor intrínseco, mas é avaliada pela utilidade das imagens e pelos efeitos que produzem na comunidade. A arte, neste regime, é julgada por sua função moral ou social: “Trata-se, nesse regime, de saber no que o modo de ser das imagens concerne ao ethos, à maneira de ser dos indivíduos e das coletividades. E essa questão impede a ‘arte’ de se individualizar enquanto tal” (Rancière, 2005, p. 29). Esse tipo de regime se manifestou, principalmente, em sociedades antigas, como a Grécia Antiga, onde a arte não era concebida como uma esfera autônoma ou um domínio específico de produção estética, ou seja, avaliada por sua qualidade ou por sua capacidade de imitação, mas sim por sua origem, sua finalidade e, principalmente, por seus efeitos sobre a identidade da comunidade.

Destacamos que, no regime ético, a distinção entre o que é visível e o que é invisível, o que é dito e o que é feito, é fundamental. As imagens que não se alinham com a verdade e a moralidade estabelecidas são consideradas nocivas e devem ser banidas. A arte, portanto, está subordinada à política e à ética, servindo como um instrumento para a manutenção da ordem social e moral. Não há espaço para a autonomia estética, pois a imagem é sempre um meio para um fim.

Em seguida, o regime representativo, ou poético, das artes é definido pela noção de representação ou imitação, organizando as artes conforme seus modos de criação, percepção e julgamento, ou seja, a

partir de uma hierarquia. Ele emerge como uma ruptura com o regime ético, estabelecendo a arte como uma esfera distinta, governada por suas próprias regras e convenções. Este regime - que Rancière associa principalmente ao período clássico, do Renascimento ao século XVIII - baseia-se fundamentalmente na ideia de *mimesis*, vista como o princípio organizador da arte.

No regime representativo, as artes são classificadas com base em princípios de adequação, verossimilhança e conveniência. Há uma clara separação entre o mundo da arte e o mundo da vida, e a arte é valorizada por sua capacidade de imitar ou representar a realidade de forma ordenada e compreensível. Assim, a arte deve se ater a um conjunto de regras que determinam o que pode ser representado, como deve ser representado e para quem.

Além disso, a beleza e a eficácia da obra de arte são medidas pela sua conformidade a essas regras e pela sua capacidade de produzir efeitos específicos no público, como a emoção ou a instrução moral, mas dentro de um quadro estritamente artístico. A arte tem uma função social, mas essa função é mediada por suas próprias regras internas de representação.

Assim, apesar de estabelecer a autonomia da arte em relação à moralidade direta do regime ético, o regime representativo ainda mantém uma forte ligação com a ordem e as hierarquias sociais. A arte, embora separada, ainda serve para legitimar e reproduzir uma determinada “partilha do sensível”, onde cada coisa tem seu lugar e sua função bem definidos. A distinção entre o que é “arte” e o que não é “arte” é clara, baseada em critérios formais e temáticos que são amplamente aceitos e codificados.

Finalmente, o regime estético das artes surge com a superação do princípio mimético, inaugurando uma nova forma de conceber a arte. “é aquele que propriamente identifica a arte no singular e desobriga essa arte de toda e qualquer regra específica, de toda hierarquia de temas, gêneros e artes” (Rancière, 2005, p. 34). O regime emerge no final do século XVIII e se consolida no século XIX, marcando uma ruptura radical com os regimes anteriores. Afinal, é caracterizado pela autonomia da arte, não mais entendida como um conjunto de regras de representação ou como um instrumento moral, mas como uma esfera específica da experiência sensível. A principal característica do regime estético é a abolição das hierarquias e distinções que governavam o regime representativo, bem como a redefinição da relação entre arte e vida.

Qualquer objeto, qualquer tema, qualquer prática pode potencialmente se tornar arte, desde que seja capaz de produzir essa experiência estética singular. As distinções entre o nobre e o vulgar, o belo e o feio, o útil e o inútil, que eram cruciais no regime representativo, são desmanteladas.

Ao mesmo tempo, estabelece uma conexão entre formas artísticas e formas de vida. A arte, neste regime, é definida por um modo de ser, ou seja, pela experiência estética que proporciona, tornando-se mais autônoma e eliminando divisões. A arte se torna um espaço de experimentação e redefinição do sensível, capaz de subverter as partilhas existentes e criar novas configurações de visibilidade e inteligibilidade. Além disso, um aspecto crucial do regime estético é a ideia de que a arte não tem uma finalidade externa. Sua finalidade é inerente a ela, reside na própria experiência que ela proporciona.

Nesse contexto, a transição do regime representativo para o regime estético, conforme Rancière, indica que a arte adquire autonomia e é definida pela experiência estética que oferece, rompendo hierarquias e permitindo uma nova interconexão entre vida e arte.

A distinção de Jacques Rancière entre os três regimes de identificação da arte oferece uma ferramenta analítica poderosa, que nos ajuda a compreender a complexidade da relação entre arte, política e sociedade ao longo da história. Mesmo sendo identificados de forma cronológica, esses regimes representam configurações distintas da “partilha do sensível”, ou seja, das maneiras como o mundo é percebido, dividido e inteligível.

Subvertendo o conceito do Bobbie Goods

Dessa forma, entendendo que os livros de colorir para adultos são frutos de um ambiente artístico, a presente análise busca examinar as práticas criativas que permeiam os livros do *Bobbie Goods*, tendo como referencial teórico os três regimes de identificação da arte propostos por Jacques Rancière. Assim, busca-se compreender as tensões e reconfigurações que emergem na interseção entre a criação artística, a recepção do público e as normas implícitas sobre o que a prática do colorir “deve ser”.

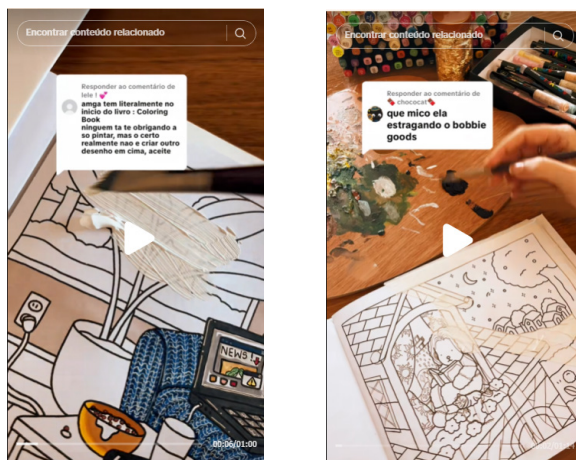
Para a análise, primeiramente fizemos um levantamento de todas as publicações do mês de julho dos perfis @bobbiegoodscomtinta e @michaelaalves8 da rede social TikTok. O levantamento de dados foi realizado no dia 20 de setembro de 2025.

No primeiro perfil, encontramos um total de 12 postagens, sendo 10 sobre o *Bobbie Goods*, entre os dias 2 e 26 de julho. Em todos,

Isa Jehnen cria uma nova configuração para o desenho, utilizando personagens, personalidades e elementos da cultura pop. Encontramos desenhos de: *O lar das crianças peculiares*, *Batman*, *Tim Burton*, *Pokémon* e *Studio Ghibli*, *Enrolados*, *Scooby-Doo*, *Harry Potter*, *Stranger Things* e *Rick and Morty*.

IMAGEM 4

Exemplos de comentários negativos



Jehnen (2025b, 2025c).

A mesma dinâmica repete-se em nove dos vídeos analisados: cada um, com cerca de um minuto de duração, inicia-se com a exibição da caixa de comentários de uma postagem anterior, segue com a artista desenhando e colorindo a página, e conclui com a apresentação integral da arte finalizada. Quatro desses vídeos apresentam comentários que são pedidos de seguidores para a produção de uma arte específica. Já outros cinco vídeos apresentam comentários criticando Isa, afirmando que

ela está estragando e desvirtuando o sentido original do livro: o de só colorir. Por fim, um vídeo não apresenta nenhum comentário.

Já no perfil de @michaelaalves8 também encontramos 12 vídeos, de 1 a 30 de julho. Neste perfil, descobrimos dois tipos de conteúdos principais. Primeiro, vídeos de cerca de 1 minuto que também mostram o processo da produção de novos desenhos e o produto final. Aqui, os temas que ganharam ilustrações exclusivas fogem da cultura pop, ingressando também no esporte e na música: *Corinthians!*, *Como treinar o seu dragão*, *Titanic*, *Rick and Morty*, *O verão que mudou minha vida*, *Sister Hong*, *Tasha Okereke* e *Tracie Okereke*. Porém, Michaela também produziu carrosséis com um “passo a passo” de 4 dessas temáticas, além de publicar um vídeo compilando várias produções.

Dessa forma, os perfis apresentam uma prática artística que consiste em intervir em livros de colorir da marca *Bobbie Goods*, criando novas produções visuais a partir de personagens e elementos da cultura pop.

No caso do perfil @bobbiegoodscomtinta, a dinâmica dos vídeos - exibição de comentários, processo de desenho e coloração, e apresentação da arte finalizada - revela uma complexa interação entre criação, recepção e contestação, que pode ser interpretada através dos regimes de Rancière. Destacamos aqui, primeiramente, os comentários negativos, que afirmam que Iza não deveria desvirtuar o sentido original do livro, que serve apenas para ser colorido. Essa reação do público pode ser interpretada como uma manifestação de resquícios ou tensões dos dois primeiros regimes.

No regime ético, como vimos, o valor de uma imagem ou prática artística é julgado por sua conformidade a uma finalidade ou moralidade

predefinida. Nosso objeto, assim, deveria ser apenas um livro de colorir e a ação dos indivíduos deveria ser apenas preencher com cores os desenhos. Porém, ao produzir narrativas a partir dos desenhos, essa ética é violada, e a produção é quase vista como uma “blasfêmia”. A “verdade” do livro de colorir, para esses comentaristas, reside na ausência de uma narrativa autoral, e a ação de Isa é vista como uma transgressão dessa verdade. Assim, o valor da obra não é medido pela criatividade ou estética, mas por sua função social: respeitar a finalidade dada pela autora original, isto é, apenas colorir.

Encontramos tensões também no regime representativo. Embora o livro de colorir não seja uma “arte” no sentido clássico, a expectativa de que ele seja “apenas colorido” funciona como uma regra implícita, uma convenção sobre como aquele objeto deve ser tratado. A quebra dessa convenção por Isa Jehnen desafia a ordem estabelecida e a “adequação” entre o objeto e sua prática esperada, gerando desconforto e crítica por parte de um público que adere a uma lógica mais normativa da arte e da criação. Além disso, ao trazer diversas temáticas, a narrativa original, com os personagens do *Bobbie Goods* é descartada. Assim, a crítica de parte do público mostra a permanência dessa lógica representativa, que exige que cada obra obedeça a um lugar e a uma função.

As respostas de Isa Jehnen aos comentários negativos, que podem ser encontrados na referência das imagens, demonstram uma clara afirmação da autonomia artística e da lógica do regime estético. Ao rejeitar a validade das críticas e continuar sua prática de produção criativa, ela reitera que a arte não está subordinada a regras externas ou a expectativas pré-definidas sobre sua função ou “sentido original”. Sua atitude é um ato político no sentido rancieriano, pois ela reconfigura

a partilha do sensível, insistindo que um livro de colorir pode ser um campo para a criação de novas narrativas e para a expressão individual. Além disso, a escolha de elementos da cultura pop, que são amplamente reconhecidos e carregados de significados, permite a criação de um novo sentido dentro de um contexto que, a princípio, não seria considerado “arte”. Em seu perfil, ela conversa com seus seguidores e atende a pedidos, democratizando e partilhando uma experiência de liberdade estética e criativa.

Ao contrário do perfil @bobbiegoodscomtinta, a amostra do perfil de Michaela Alves não menciona críticas negativas sobre a natureza de sua arte. O regime estético também se consolida em seu perfil, com a produção livre de ilustrações. Além disso, ao partilhar no “passo a passo” como elabora seus desenhos, Michaela dá visibilidade ao “fazer artístico”.

Ao expor o processo, a artista não apenas compartilha sua técnica, mas também democratiza o acesso para que outros também possam compreender como os desenhos foram feitos e, quem sabe, repetir o processo. Isso reconfigura a partilha do sensível, ao tornar visível o que antes poderia estar oculto ou reservado a um círculo restrito de iniciados.

Considerações finais

Os livros de colorir para adultos são produtos que podem ser analisados em diversos contextos e por diversos Campos de estudo, seja em uma perspectiva editorial, humanista, psicológica, comunicacional, dentre outros. Mas nos propomos neste trabalho a compreender esse objeto, tão contemporâneo, no campo da Estética, utilizando, especificamente, os pensamentos de Jacques Rancière (2005).

A escolha dos livros da coleção *Bobbie Goods* se deu, justamente, por sua popularidade e pelo engajamento de sua comunidade *offline* e *online*. O livro pode ser encontrado em destaque nas livrarias físicas e nos sites, com preços cada vez mais populares, fomentando sua compra e seu consumo. Assim, as ilustrações fofas e fáceis de colorir furaram a bolha, estando presentes nos mais diversos círculos sociais e sendo produtos destinados à crianças e adultos.

Nessa perspectiva, o colorir como *hobby* se tornou algo popular e, como vimos, também terapêutico. A estética leve dos livros agrada a maioria dos coloristas, mas também entediam alguns, que encontraram uma nova forma de experiência: produzir novas criações a partir dos desenhos originais. Isso acaba reconfigurando o uso inicial da obra e cria questionamentos de outros integrantes da comunidade. A “partilha do sensível” sofre uma reconfiguração, sendo desafiada internamente. Alguns ainda se mantêm fiéis ao sentido original do livro, enquanto outros criam novas formas de sentir e perceber, desafiando a comunidade estabelecida.

Assim, ao publicar suas produções, os dois perfis acabam criando uma nova forma de expressão, que encontra um grupo dentro da própria comunidade que os aceita. Ao desenhar pedidos de outros indivíduos, Isa Jehnen acaba criando uma demanda para ela própria, e uma forma de divulgar o seu trabalho. Ao mesmo tempo, ao responder com outros desenhos aqueles que a criticam, ela mostra que defende sua forma de expressão e não vê motivos para não criar desenhos a partir de um produto que, supostamente, deveria ser apenas colorido passivamente. Já Michaela Alves cria tutoriais de seus desenhos, incentivando que outros também possam se expressar de forma espontânea e criativa.

Dessa forma, os livros de colorir do *Bobbie Goods* se tornaram não só uma forma de lazer, mas também um objeto que consegue reunir coloristas amadores e artistas, que encontraram em suas páginas um meio de expressão e reconhecimento.

Referências

Bardin, L. (2011), *Análise de conteúdo*. Edições 70.

DiConsiglio, J. (2016, February 10). Color me cautious: Don't mistake adult coloring books for art therapy. *Columbian College of Arts & Sciences*. <https://columbian.gwu.edu/color-me-cautious-dont-mistake-adult-coloring-books-art-therapy>

Dresler, E., & Perera, P. (2019). 'Doing mindful colouring': just a leisure activity or something more? *Leisure Studies*, 38(6), 862-874. <https://doi.org/10.1080/02614367.2019.1583765>

George, A. (2023). Investigating the psychological benefits of adult colouring using a mixed method approach. *Health Psychology Report*, 11(2), 128-141.

HarperCollins Brasil. (s.d.). Isso e aquilo (This & That): livro de colorir oficial Bobbie Goods. Recuperado de <https://harpercollins.com.br/products/isso-e-aquilo-this-that-livro-de-colorir-oficial-bobbie-goods-bobbie-goods>

Jehnen, I. [@bobbiegoodscomtinta]. (2025a, maio 07). *Mandem sugestões para os próximos!... #bobbiegoodscoloringbook #bobbiegoodsart #inspiration #boobiegoods* [Video]. TikTok. <https://vm.tiktok.com/ZMAdGUdAL/>

- Jehnen, I. [@bobbiegoodscomtinta]. (2025b, julho 04). *Respondendo a @lele ! 💕 Aceito sua opinião. Só não sigo!* [Vídeo]. TikTok. <https://www.tiktok.com/@bobbiegoodscomtinta/video/7523297178685607174>
- Jehnen, I. [@bobbiegoodscomtinta]. (2025c, julho 19). *Respondendo a @💎 chococat💎 Vamos estragar mais 1? 😊💜 Lembrei da maravilhosa @Camila Pudim [...]* [Videos]. TikTok. <https://www.tiktok.com/@bobbiegoodscomtinta/video/7528890385377086726>
- Kaimal, G., Mensinger, J. L., Drass, J. M., & Dieterich-Hartwell, R. M. (2017). *Art therapist-facilitated open studio versus coloring: Differences in outcomes of affect, stress, creative agency, and self-efficacy*. Canadian Art Therapy Association Journal, 30(2), 56-68. <https://doi.org/10.1080/08322473.2017.1375827>
- PublishNews. (2025). Lista de mais vendidos geral de 2025 – Parcial – 2025. Recuperado de <https://www.publishnews.com.br/ranking/anual/0/2025/0/0>
- Rancière, J. (2005). *A partilha do sensível: Estética e política*. Editora 34.
- Recuero, R. (2014). *A conversação em rede: Comunicação mediada pelo computador e redes sociais na Internet*. Sulina.
- Reis, S. A. (2025). *Entre o lápis e o like: os livros de colorir da Bobbie Goods como fenômeno editorial* [Trabalho apresentado]. Anais do 3º Encontro de Consumo e Cultura Pop. No prelo.

A PERCEPÇÃO TECNOESTÉTICA EM GILBERT SIMONDON

Thiago Novaes¹

A presente pesquisa se propõe a relacionar dois textos de comentadores da obra do filósofo Gilbert Simondon (1924-1989). Os textos “Entrer dans l’époque techno-esthétique”, de Jean-Hugues Barthélémy (2012), e “Esthétique et techno-esthétique chez Simondon”, de Giovanni Carrozzini (2011), fornecem perspectivas complementares sobre a proposta tecnoestética de Gilbert Simondon (1998), apresentada em uma carta do filósofo a Jacques Derrida, em 1982, destacando como essa abordagem busca redefinir a relação entre arte e técnica.

Barthélémy, ao revisar a obra de Ludovic Duhem, posiciona a tecnoestética como um programa de pesquisa ambicioso que tem por

1. Pesquisador de pós-doutorado sênior (Faperj/UFF).
Professor Colaborador no Mestrado em Avaliação de Políticas Públicas da Univ. Federal do Ceará (Mapp/UFC). Doutor em Antropologia Social (UnB).
novaes@riseup.net

objetivo desvendar o “reprimido” ou “assombro” – a técnica – nas grandes teorias estéticas de Kant, Hegel e Heidegger. Duhem argumenta que a tradição filosófica ocidental sistematicamente negou o papel essencial da técnica na constituição da arte, tratando-a como uma mera exterioridade. Contudo, a tecnoestética, inspirada em Simondon, revela que a arte é intrinsecamente técnica. A própria essência da arte, segundo essa visão, não é uma propriedade fixa e autônoma, mas um processo de constante apropriação e expropriação em relação ao que a rodeia, ou seja, à técnica.

Essa perspectiva implica que a obra de arte não é um objeto dado, mas um processo de gênese contínuo, cuja unidade e individualidade derivam da consistência de sua formação. A tecnoestética, portanto, não se limita a analisar a dimensão tecnológica da arte contemporânea, mas busca reconhecer a carga de tecnicidade² presente na arte de todas as épocas, propondo-se como uma política da cultura capaz de superar a separação entre cultura e técnica.

Carrozzini, por sua vez, aprofunda a gênese da tecnoestética em Simondon, traçando sua evolução a partir de um diálogo com a estética fenomenológica de Mikel Dufrenne. Enquanto Dufrenne enfatiza a contemplação e o retorno ao “originaire” na experiência estética, Simondon, embora reconheça a importância do gesto criativo e da relação figura-fundo (Simondon, 2020), propõe algo distinto. Carrozzini demonstra que a verdadeira proposta tecnoestética de Simondon se

2. Tecnicidade é um conceito elaborado por Simondon para abordar a evolução das funcionalidades dos objetos, unificando esse princípio com valores culturais, e éticos, que uma cultura técnica não alienada elege como modelo de progresso técnico. Esse processo de transvaloração resulta em uma axiontologia dos objetos, em uma normatividade técnica, base do desenvolvimento de epistemologia emanada de uma mentalidade propriamente técnica (Simondon, 2022).

cristaliza em seus trabalhos posteriores, marcando uma transição de um discurso estético sobre a técnica para um discurso estético da e na técnica (Carrozzini, 2013, p. 63). Essa mudança aproxima Simondon do campo do design industrial, onde a beleza e o valor de um objeto não residem em adornos superficiais ou em sua capacidade de simbolização, mas em sua funcionalidade intrínseca e em sua “concretização” como um “indivíduo técnico”.

Para Simondon, a tecnoestética abandona a contemplação como categoria principal da experiência estética, privilegiando a ação e o uso (Simondon, 1998). O critério de avaliação de um objeto passa do “belo” para o “justo” ou “correto”, determinado pela adequação funcional e psicológica. A experiência tecnoestética se torna multissensorial e exige uma participação total do usuário, uma percepção que gera um “prazer de ação”, abrindo espaço para a valorização das relações de reparo sobre objetos técnicos, envolvendo criatividade, intuição e improviso.

Em essência, a proposta tecnoestética de Simondon, conforme delineada por ambos os textos, representa uma ruptura com as estéticas tradicionais que relegavam a técnica a um segundo plano. Ela propõe que a arte e a experiência estética devem ser compreendidas não apenas em termos de contemplação passiva, mas, fundamentalmente, como processos ativos de gênese, invenção e interação, nos quais a técnica é um elemento constitutivo e dinâmico, redefinindo o próprio conceito de beleza e de engajamento com o mundo. Com o objetivo de mais bem compreendermos sua proposta, que é ao mesmo tempo um convite à mudança sobre como percebemos e vivenciamos a arte, assim como uma provocação à educação dos sentidos e politização de nossa relação com os objetos técnicos no mundo, veremos adiante de três decorrências

importantes da prática tecnoestética, enfocando o reparo dos objetos técnicos, a noção de perpétua atualização e, finalmente, o desfrute tecnoestético por meio do gesto técnico aperfeiçoado.

Três respostas às três Marias da estética moderna

O principal objetivo da presente abordagem é desvendar o que se poderia chamar de “repressão” ou “recalque” nas grandes teorias estéticas modernas e contemporâneas — Kant, Hegel e Heidegger — que, apesar de suas nuances, consistentemente negam ou minimizam o papel essencial da técnica na arte.

Duhem rebatiza essa “repressão” como a “assombro da técnica”. Este conceito é crucial, pois, como Barthélémy explica, ele designa tanto o poder do recalque (a técnica sendo rejeitada) quanto o fato de que “esse recalque não impede que o que é assim recalcado venha, no entanto, a habitar e perturbar — é o sentido do verbo “assombrar” — o discurso que pretendia “fazer sem””. Em outras palavras, a técnica, mesmo quando negada, continua a influenciar e moldar a compreensão da arte.

As estéticas de Kant, Hegel e Heidegger são examinadas para mostrar como, de diferentes maneiras, elas tentam excluir a técnica da “essência” da arte, seja como “produção natural do gênio”, “manifestação sensível do espírito” ou “colocação em obra da verdade”. A tecnoestética de Duhem, inspirada em Simondon, propõe, em vez disso, que não existe uma “essência própria da arte” que seja alheia à técnica. Pelo contrário, a arte parece ser tanto um movimento de apropriação do que a rodeia, quanto um movimento de expropriação do que ela é.

Isso implica que a arte está em constante transformação, absorvendo e sendo modificada pela técnica.

A concepção central da tecnoestética, postulando que a arte (e por extensão, os objetos técnicos) está sempre em estado de “gênese”, é fundamental para entender a importância da noção de *reparo*, nossa primeira resposta. O artigo afirma que, segundo Duhem, aplicando as teses de Simondon aos objetos de arte:

Primeiramente, “a obra de arte não é tal ou qual coisa, tomada *hic et nunc*, mas aquilo de que há gênese. A unidade da obra de arte, sua individualidade, são os caracteres de consistência e convergência de sua gênese. A gênese da obra de arte faz parte do seu ser”. (Barthélémy, 2012, p. 549)

Se um objeto não é uma entidade estática e acabada (“*hic et nunc*”), mas um processo em constante desenvolvimento, o reparo torna-se uma extensão natural dessa gênese. Não se trata apenas de restaurar um estado original perfeito, mas de participar ativamente da vida contínua do objeto. O reparo é um momento em que a “individualidade” do objeto é reafirmada e sua “gênese” prossegue, continua, perpetua-se.

A tecnoestética também se opõe ao hilemorfismo — a ideia de que um objeto é uma composição de uma matéria bruta e uma forma pura. Em vez disso, propõe que o objeto é um “sistema no qual duas ordens de grandezas (...) são tornadas compatíveis por uma operação que estrutura um conjunto de potenciais de formas em indivíduo estético”. Nesse contexto, o reparo não é meramente a substituição de uma parte por outra, mas um ato de compreensão e re-estruturação desse sistema dinâmico, mantendo sua individuação. O “assombro da técnica” implica que a natureza técnica dos objetos é intrínseca e perturbadora; o reparo é

um engajamento direto e honesto com essa realidade técnica, aceitando sua imperfeição e seu potencial de transformação. É a aceitação de que o objeto, ao ser reparado, não perde sua “essência”, mas continua seu caminho genético, talvez até aprimorado ou com uma nova “história de vida” incorporada.

A noção de “gênese” e a linhagem filogenética dos objetos técnicos, que Simondon evoca e Duhem aplica à arte, sustentam a ideia da atualização permanente. Se um objeto está em gênese, nunca está realmente “terminado”. Ele está sempre sujeito à evolução, adaptação e aprimoramento. A linhagem filogenética, por analogia com os seres vivos, sugere uma história evolutiva, na qual cada “indivíduo” (objeto) pode ser uma variação ou melhoria de seus predecessores: “para Simondon o objeto técnico é ‘aquilo do qual há gênese’ porque faz parte de uma ‘linhagem filogenética’ de objetos, de acordo com uma analogia com os vivos” (Barthélémy, 2012, p. 550).

A atualização não é, portanto, uma falha do projeto original, mas uma manifestação de sua vitalidade e adaptabilidade. O artigo salienta que a tecnoestética deveria ir além da atual virada tecnológica para mostrar que a arte, independentemente do período histórico e do tipo de prática considerados, carrega uma carga de tecnicidade da qual é preciso dar conta para compreender sua realidade de maneira completa. Isso significa que a técnica é inerente à arte e aos objetos, e essa inerência implica um potencial contínuo de mudança e melhoria. A atualização é uma forma de apropriação e expropriação, a partir da qual o objeto se adapta ao seu ambiente e redefine sua própria identidade.

Pensar a atividade artística como “invenção” em vez de “criação” também reforça a ideia de atualização. Uma invenção é frequentemente

um processo iterativo de resolução de problemas, em que melhorias e novas versões são esperadas. A atualização de um objeto, seja um software, um aparelho ou uma metodologia, é a manifestação contínua dessa “invenção”, um esforço para “restaurar a unidade” e mediar entre o mundo natural e o humano de forma mais eficaz.

Assim, o objetivo fundamental da tecnoestética de Duhem é superar o “divórcio dramático da cultura e da técnica”. Isso implica que a técnica não deve ser vista como algo externo, utilitário ou inferior, mas como uma parte integrante e valorizada da experiência humana e cultural. O “assombro da técnica”, ou seja, sua presença incessante e perturbadora, revela que a negação da técnica na estética tradicional priva, e negligencia, a cultura de uma dimensão fundamental de sua vivência empírica, sua realidade materialmente definida para além dos discursos que separam a arte, e a técnica, de seu laço vital com a vida.

Ao reivindicar a presença essencial da técnica na arte, Duhem abre caminho para uma apreciação do fazer técnico. A crítica de Duhem a Hegel, por exemplo, nota que, embora Hegel reconheça que o talento do artista consiste em um “saber-fazer exercido e assegurado na execução”, ele ainda subordina esse aspecto à espiritualidade do conteúdo. A tecnoestética elevaria esse “saber-fazer” de um meio a uma parte intrínseca e valiosa do processo criativo e produtivo: “o ‘saber-fazer’ de que fala Hegel privilegia o saber sobre o fazer em virtude da espiritualidade do conteúdo da arte” (Barthélémy, 2012, p. 547).

A tecnoestética busca valorizar, e mesmo dar conta, do processo de “individuação” dos objetos, circunscrever a “gênese” que os constitui. Este foco no processo e na transformação, em vez de apenas no produto final, permite que o “gesto técnico” seja reconhecido e apreciado em

si mesmo. O prazer do artesão, do engenheiro, do programador, ou de qualquer um que se engaja no fazer técnico, reside na solução de problemas, na superação de desafios materiais e conceituais, e na moldagem da realidade através da habilidade e do conhecimento. O “desfrute do gesto técnico” é a aceitação e celebração dessa interação entre o ser humano e o mundo material, uma interação mediada pela técnica.

A proposta de Ludovic Duhem, tal como revista por Jean-Hugues Barthélémy, representa, portanto, uma tentativa de reconciliar a cultura com a técnica. Ao abraçar a “gênese” constante dos objetos e a “presença” inevitável da técnica, a tecnoestética nos convida a ver os objetos não como coisas fixas, mas como entidades em evolução, “organismos em crescimento”. Isso abre a porta para uma valorização do reparo como continuação da vida do objeto, da atualização como parte de sua natureza evolutiva, e do gesto técnico como uma fonte intrínseca de significado e prazer, culminando em uma “política da cultura” que integra e celebra a dimensão técnica da existência. Barthélémy, através de sua revisão, não apenas apresenta a tecnoestética de Duhem, mas também reforça a ideia de que, ao compreendermos os objetos como seres em constante gênese, intrinsecamente técnicos, abrimos caminho para valorizar o reparo como continuação de sua vida, a atualização como parte de sua evolução natural e o gesto técnico como uma fonte de profundo significado e desfrute cultural. Ele nos convida a uma politização que abraça plena, consciente e perceptivamente a dimensão técnica da existência.

O interior da percepção da arte

O segundo artigo que tomamos como referência, de Giovanni Carrozzini, publicado no terceiro número dos Cahiers Simondon, oferece

uma análise aprofundada e didática da evolução do pensamento estético de Gilbert Simondon. Carrozzini se propõe a nuançar a trajetória intelectual de Simondon, partindo de um diálogo implícito, mas significativo, com a fenomenologia estética de Mikel Dufrenne, que culmina na formulação de um conceito radicalmente original: a “tecnostética”. O propósito central do artigo é o de demonstrar como Simondon supera as abordagens estéticas tradicionais, que frequentemente relegam a técnica a uma posição secundária, ao propor uma compreensão da beleza e da experiência estética intrinsecamente indissociável da própria essência técnica dos objetos e da ação humana.

Inicialmente, Carrozzini dedica uma parte substancial de sua análise à elucidação da perspectiva estética de Mikel Dufrenne, que serve como pano de fundo e ponto de comparação para as ideias de Simondon. Em sua obra seminal, *Phénoménologie de l’expérience esthétique*, Dufrenne concebe a experiência estética como singular e profundamente distinta de uma mera apreensão de objetos comuns. Esta experiência exige a presença de uma audiência predisposta, capaz de uma abertura contemplativa, desprovida de uma exigência estritamente reflexiva ou analítica. Como Carrozzini cita, Dufrenne afirma que “[o] limite da reflexão é que ela considera o objeto de fora, que o mantém à distância como se temesse perder-se nele e o reduz ao plano da objetividade” (Carrozzini, 2011, p. 51). A experiência estética, para Dufrenne, é de ordem contemplativa, inspirada pela presença do objeto e constituindo uma associação íntima entre ele e o sujeito: “O objeto estético só é verdadeiramente meu se eu for seu” (p. 51). Essa conexão é mediada pelo sentimento e por uma “reflexão simpática” que busca apreender a obra “do interior”, em contraste com uma compreensão crítica. Um elemento

crucial na teoria de Dufrenne é a “profundidade”, que se manifesta no acordo entre a profundidade do sujeito e a do objeto, remetendo a um “originaire” – um fundamento pré-objetivo e pré-subjetivo, um “lugar” ou “espaço” que Dufrenne associa à Natureza geradora (Carrozzini, 2011, p. 52). A experiência estética seria, assim, uma experiência do “originaire”, capaz de reconectar a consciência com sua origem.

Carrozzini, então, aporta a discussão trazida por Simondon, estabelecendo um diálogo entre os dois pensadores. Embora Simondon não cite Dufrenne diretamente em *Du mode d’existence des objets techniques*, sua familiaridade é atestada por uma dedicatória e pela recomendação de um artigo de Dufrenne em seu curso. Simondon, em sua análise, critica um “desequilíbrio cultural” que reconhece e privilegia o objeto estético, enquanto relega outros objetos, e em particular os objetos técnicos, ao mundo sem estrutura daquilo que não possui significado, mas apenas um uso, uma função útil. Para Simondon, o objeto estético é um “misto”, um “complexo”: ele evoca um gesto humano e contém um elemento de realidade que serve de suporte a esse gesto. A identidade do objeto estético reside na manifestação do gesto criativo (“figura”) e na expressão da realidade (“fundo”). Aqui se nota uma diferença fundamental: enquanto Dufrenne prioriza a experiência estética da audiência, Simondon enfoca o gesto criativo que carrega o objeto. Contudo, ambos compartilham a ideia de “inserção”: para Dufrenne, “o objeto estético está em harmonia com a natureza”; para Simondon, “É de fato a inserção que define o objeto estético” (Carrozzini, 2011, p. 55), e a estética “captura a maneira como os seres aparecem, se manifestam, isto é, se tornam ao se dividirem em figura e fundo” (p. 55).

As analogias entre Simondon e Dufrenne são exploradas por Carrozzini, que destaca a busca por uma unidade primordial. Simondon insere a questão estética em uma teoria das “fases” da cultura, argumentando que “[n]o ponto neutro, entre a técnica e a religião, o pensamento estético surge no momento da cisão da unidade mágica primitiva” (Carrozzini, 2011, p. 56). O pensamento estético simondoniano não é uma fase cultural em si, mas uma “tendência” que “mantém a função de totalidade” (Carrozzini, 2011, p. 57), buscando restaurar a unidade da fase mágica inicial, em que subjetivo e objetivo estavam imbricados. Essa tentativa de recuperação do “originaire”, concebido como campo espaço-temporal, situa um ponto de convergência com Dufrenne. Simondon percebe o “pensamento estético” como “uma carga residual da Natureza no seio da cultura” (Carrozzini, 2011, p. 58), que concretiza qualidades de fundo por meio de estruturas técnicas, funcionando como uma “nova mediação entre o homem e o mundo” (p. 58). Em ambos, a experiência estética se configura como uma experiência do “originaire”, restaurando a unidade primordial anterior à separação entre sujeito e objeto. Ambos também concordam que a atividade estética tem um potencial de (re)criação em relação à realidade externa e objetiva, constituindo um “mundo” que reorganiza e reticula a realidade do meio ambiente (Carrozzini, 2011, p. 60).

A transição para a tecnoestética propriamente dita marca o ponto de inflexão decisivo na argumentação de Carrozzini. Simondon reconhece que a “inserção harmônica” se aplica também ao domínio das técnicas, exemplificando com um trator que, no campo, pode ser

percebido como belo³. No entanto, sua visão evolui para além da contemplação tradicional. Na carta de 3 de julho de 1982 a Jacques Derrida, Simondon articula explicitamente a noção de tecnoestética com sua visão sobre a percepção humana emancipadora e pedagogicamente construída. Esta carta, definitiva, ainda que bastante sumária, “inicia um novo discurso, um discurso estético da e na tecnologia” (Carrozzini, 2011, p. 63) distinguindo-o de um mero “discurso estético sobre a técnica”, que caracterizava suas reflexões anteriores.

Entre as contribuições à percepção da arte, marcadamente desde sua carta, destacamos: o abandono da contemplação como forma privilegiada de desfrute estético, pilar fundamental da tecnoestética. Diferentemente da estética tradicional, que eleva a formação dos sentidos rumo à contemplação como condição primeira, a experiência tecnoestética “não tem como categoria principal a contemplação”. Simondon rompe radicalmente, portanto, com a ideia de que a experiência estética possa ser passiva e meramente observacional. Em segundo lugar, tal como preconizado na grande virada trazida com a obra de Duchamp, “Fonte”⁴, submetida à feira dos independentes de Nova Iorque, em 1917, a tecnoestética enfatiza a participação ativa do sujeito na concepção e significação do que seja arte. Mas, ao contrário do mero desvio de

-
3. Exemplo retirado do curso Psicossociologia da Tecnicidade, ministrado por Simondon para os alunos de Stanford, publicado originalmente pela editora PUF, de Paris, e traduzido pela Ed. Machado, do Rio de Janeiro, em 2025, no prelo.
 4. A autoria sobre a obra “Fonte” vem sendo objeto de controvérsia desde a publicação de uma carta de Duchamps, escrita à sua irmã três dias após a submissão da obra à exposição: o próprio artista teria registrado que uma “amiga sua” havia proposto um urinol como escultura. Outros pesquisadores argumentam que o pseudônimo Mutt não se referiria ao fabricante Mott, mas ao termo mutter, que em alemão significa mãe. A amiga referida seria Elsa Plotz, coletora de objetos e poetiza alemã, posteriormente conhecida como a baronesa Elsa von Freytag-Loringhoven.

função do “urinol”, o objeto técnico adquire estatuto de arte no uso e na ação, torna-se “orgásmico, meio tátil e motor de estímulo”, gerando um verdadeiro “plaisir d’action”. A participação do usuário é total, “plurisensorial”, a partir da qual a visão, tradicionalmente privilegiada, “cede o passo a um concurso total e sinérgico de todos os sentidos” (Carrozzini, 2011, p. 68). Mesmo a arte “pura” é reavaliada, percebida como “uma certa forma de ação que é um pouco como a prática de um esporte”, revelando que a experiência do artista também perpassa uma expressão da tecnoestética. Simondon valoriza ainda a “coerência” e a “concretude” como critérios essenciais do objeto técnico, análogos à individuação no nível vital. O filósofo da técnica critica veementemente as decorações que constituem uma “mentira materializada” que “não acrescenta verdadeiramente nada ao charme”. A “estetização” dos objetos técnicos por meio de adornos, muitas vezes impulsionada por exigências comerciais ou sociais, é vista como um “mascaramento” da verdadeira função e autenticidade do objeto. Assim reflete Nietzsche sobre esse aspecto unificado entre artista e obra de arte:

O nosso conhecimento exterior da arte é, no fundo, absolutamente ilusório, porque ao possuímos tal conhecimento, não nos sentimos unidos e identificados com esse princípio essencial que, criador único e espectador único comédia da arte, reserva para si o prazer eterno só no ato da produção artística, e na medida em que se identifica com o artista primordial do mundo que é o que o gênio poderá saber algo da essência da arte; porque só então, como por milagre, se tornará semelhante à perturbadora figura lendária que tinha a faculdade de voltar os olhos para dentro para contemplar a si própria; o gênio será então objeto e sujeito ao mesmo tempo, será simultaneamente poeta, ator e espectador. (Nietzsche, 1992, p. 42)

Inspirado por pensadores do design industrial como Bruno Munari, Simondon adota ainda um novo vocabulário avaliativo. Para Munari, e em concordância com Simondon, um objeto de design não deve ser julgado como “belo ou feio”, mas sim como “justo ou errôneo, de acordo com suas funções, incluindo as psicológicas”. A estética não opera aqui nenhuma qualidade extrínseca, mas emerge da própria lógica e adequação funcional do objeto. A beleza se encontra, em essência, na manifestação da própria “essência técnica”. A importância das interfaces, então, destaca-se como “zona intermediária que ultrapassa os limites de cada domínio, encorajando o diálogo interdisciplinar” (Carrozzini, 2011, p. 64). As interfaces permitem o contato e a interação entre o objeto e o usuário, concretizando a relação: essa necessidade de um saber transdisciplinar é ecoada por designers como Bruno Munari, que valoriza uma cultura viva e interdisciplinar.

Em conclusão, o artigo de Giovanni Carrozzini revela a profunda e inovadora contribuição de Gilbert Simondon para o campo da estética. Ao propor um caminho de um diálogo entre Simondon e Dufrenne para uma formulação consistente e historicamente contextualizada da tecno-estética, Carrozzini demonstra que a conceituação de Simondon é muito mais do que uma simples extensão da estética ao mundo técnico. É uma redefinição radical da própria experiência estética, da percepção do que vivenciamos como estética. A tecnoestética representa uma ruptura com a passividade da contemplação em favor da ação e participação total do sujeito, tanto no uso quanto na criação de objetos. O valor estético passa a ser medido pela coerência e concretude do objeto, pela autenticidade de sua tecnicidade e pela capacidade de gerar um “prazer de ação” intrínseco ao engajamento, à comunicação e participação da audiência. Ao invés

de buscar o “belo” de forma abstrata, a tecnoestética busca o “justo” – a adequação entre forma, função e a experiência plurisensorial. Essa perspectiva simondoniana, ao integrar a estética “em” e “da” técnica, vislumbra não apenas uma reconciliação da cultura com a tecnologia, mas também um novo fundamento para compreender a beleza na era dos objetos técnicos, marcando uma transformação paradigmática na filosofia da técnica e no que concebemos como arte.

Conclusão

A partir da análise das perspectivas de Jean-Hugues Barthélémy e Giovanni Carrozzini sobre a obra de Gilbert Simondon, este estudo revelou a profundidade e a natureza revolucionária da proposta tecnoestética do filósofo. Longe de ser uma mera extensão da estética ao domínio tecnológico, a tecnoestética simondoniana propõe como uma redefinição radical da própria experiência artística e da nossa relação com o mundo técnico.

Primeiramente, conforme elucidado por Barthélémy, a tecnoestética de Simondon, através da revisão de Ludovic Duhem, desafia veementemente o “recalque” da técnica nas grandes teorias estéticas de Kant, Hegel e Heidegger. Ela expõe o “assombro da técnica”: a presença incômoda e, ainda assim, intrínseca da tecnicidade na constituição da arte. Ao invés de uma “essência própria da arte”, exógena à técnica, Simondon nos convida a reconhecer a arte como um processo contínuo de “gênese”, uma incessante apropriação e expropriação que revela sua natureza técnica e dinâmica. Essa visão confere ao reparo e à atualização um papel central, não como meras correções de falhas, mas como expressões da vitalidade contínua, própria de uma linhagem

filogenética dos objetos, sejam eles artísticos ou técnicos. A tecnoestética, nesse sentido, propõe uma política da cultura que não apenas aceita, mas celebra a dimensão técnica da existência, elevando o gesto técnico a uma fonte de significado e desfrute, superando o divórcio secular entre cultura e técnica.

A análise de Carrozzini contextualiza a gênese da tecnoestética simondoniana em um diálogo crucial com a estética fenomenológica de Mikel Dufrenne. Se Dufrenne valorizava a contemplação e o retorno ao “originaire”, Simondon, embora reconheça a importância do gesto criativo e da relação figura-fundo, desvia essa abordagem para um discurso estético da e na técnica. A carta a Jacques Derrida de 1982 marca um ponto de inflexão, na qual Simondon abandona a contemplação como categoria principal da experiência estética em favor da ação e do uso. A tecnoestética, então, promove uma participação total e plurisensorial do usuário, em que a experiência é pautada por um prazer de ação, derivado do engajamento ativo com o objeto. O critério de avaliação se desloca do belo abstrato para o justo ou correto, determinado pela adequação funcional e psicológica, pela coerência e concretude do objeto. Essa perspectiva critica a estetização superficial e a falsa materialidade das decorações, argumentando que a beleza reside na manifestação autêntica da essência técnica e na funcionalidade intrínseca.

A percepção tecnoestética de Gilbert Simondon, conforme sintetizada pelos dois comentadores, representa um convite irrecusável a uma profunda reavaliação de como compreendemos e vivenciamos a arte e a técnica. Ela nos força a romper com a passividade contemplativa, abraçando uma participação ativa e multissensorial com o mundo. Ao valorizar a gênese, o reparo, a atualização e o gesto técnico, Simondon

não apenas reconcilia a cultura com a tecnologia, mas também oferece um novo fundamento para discernir a beleza e o valor na era dos objetos técnicos. Essa abordagem nos impulsiona a uma politização dos sentidos, a uma educação perceptiva que reconhece a inseparabilidade entre o humano, o técnico e o estético, forjando uma compreensão mais integrada, dinâmica e engajada da nossa realidade material e cultural. Trata-se, portanto, de uma transformação paradigmática na filosofia da técnica e na própria concepção da arte, que ressoa com urgência e pertinência em nosso tempo.

Referências

- Barthélèmy, J. (2012). Entrer dans l'époque technoesthétique. *Revue de synthèse*, 133(4), 545-550.
- Carrozzini, G. (2011). *Esthétique et techno-esthétique chez Simondon. Cahier Simondon 3* (1a ed., pp. 51-59). L'Harmattan.
- Nietzsche, F. (1992). *O Nascimento da Tragédia ou Helenismo e Pessimismo* (1.a ed.). Companhia das Letras.
- Simondon, G. (2022). A Mentalidade Técnica. In T. Novaes, L. P. Vilalta, & E. Smarieri (Orgs.), *Máquina Aberta – a mentalidade técnica de Gilbert Simondon* (1a ed. pp. 19-34) Dialética.
- Simondon, G. (2020). *A Individuação à Luz das Noções de Forma e Informação*. Ed. 34.
- Simondon, G. (1998). Sobre a tecno-estética: Carta à Derrida. In H. R. de Araújo (Orgs.), *Tecnociência e cultura: ensaios sobre o tempo presente* (1a ed., pp. 253-266). Estação Liberdade.

PARTE 3 - MANIFESTAÇÕES

“HINO AO INOMINÁVEL”: DIMENSÃO POLÍTICA DE UMA EXPERIÊNCIA ESTÉTICA COLABORATIVA

Laan Mendes de Barros¹

O presente artigo se insere no projeto de pesquisa *Mobilizações musicais colaborativas na sociedade em rede: comunicação, experiência estética e alteridade*, que estuda mutirões musicais que mobilizam artistas e produtores em prol de causas sociais, ambientais e/ou políticas (Barros, 2018). No caso aqui trazido, intitulado “*Hino*” ao *Inominável*, essas três dimensões estão presentes, pois no (des)governo do então presidente Jair Messias Bolsonaro – o “inominável” – o Brasil atravessava um período tenebroso de sua história. Em 2022, quando o projeto coordenado pelo compositor, jornalista e escritor Carlos Rennó foi realizado, o Brasil vivia a crise sanitária da Covid-19, que se sobrepunha à acirrada corrida eleitoral para presidência da República, marcada por

1. Universidade Estadual Paulista (UNESP).
laan.m.barros@unesp.br

uma trama golpista que teve seu auge nos ataques às sedes dos poderes executivo, judiciário e legislativo em 08 de janeiro de 2023. A democracia esteve em risco, como revelaram investigações da Polícia Federal, que geraram denúncias da Procuradoria-Geral da República (PGR) que colocaram o “inominável” e militares de alta patente no banco dos réus por tramarem e colocarem em andamento um golpe de Estado para se manterem no poder, a contrapelo da vontade popular expressa nas urnas.

O referido processo foi julgado pelo Supremo Tribunal Federal (STF) e concluiu, em 11 de setembro de 2025, pela condenação do ex-presidente e vários de seus ministros e assessores. O “inominável” foi condenado a 27 anos e 3 meses de prisão pelos crimes de: liderança de organização criminosa; tentativa de abolição violenta do Estado democrático de direito; golpe de Estado; dano contra o patrimônio da União; e deterioração de patrimônio tombado. Certamente a mobilização popular em defesa da democracia, com especial destaque à participação de artistas que articulam estética e política em suas interações com a sociedade, deu sustentação à realização do julgamento dos réus pelo STF, pautado no princípio do devido processo legal. Assim aconteceu e segue acontecendo quando artistas e espectadores emancipados transformam experiência estética em experiência política. Seja nas ruas ou na Internet a articulação entre arte e política produz sentido, ação e transformação. E no contexto da sociedade em rede, interconectada por aparatos de comunicação e informação, configuram-se “redes de indignação e esperança”, como define Manuel Castells (2013). Para o autor catalão, “Quando se desencadeia o processo de ação comunicativa que induz a ação e a mudança coletivas, prevalece a mais poderosa emoção positiva: o entusiasmo, que reforça a mobilização societária intencional”

(Castells, 2013, p. 158). Vale, então, reconhecer a dimensão estética, sensível, da comunicação e da arte, assim como, a dimensão política da estética. O projeto *“Hino” ao Inominável* aqui trazido consiste em exemplo potente desse sempre bem-vindo casamento entre estética e política.

Em 2022, durante as campanhas eleitorais, as pessoas estavam envoltas em discursos de ódio (Barros, 2020) ensimesmadas e anestesiadas em relação ao diálogo e à divergência, fechadas ao contraditório e ao jogo essencial da comunicação, que implica em interações sociais, dialéticas. Agora, em julho de 2025, o julgamento do “inominável”, seus ministros e assessores ganhou repercussão até mesmo internacional, dadas às manifestações e tentativas de intervenção de Donald Trump na Justiça brasileira, em grave ataque à soberania brasileira. Ou seja, nosso tema de estudo ganha relevância e atualidade. Tanto em 2022, quando o *“Hino” ao Inominável* foi publicado, como nos dias de hoje precisamos renovar as esperanças e o compromisso com a democracia, a justiça social e a liberdade. Precisamos mobilizar afetos e sensibilidades, indignação e resistência, arte e política. Assim, podemos “erguer de novo das ruínas o país”, como propõe Rennó (2022) no último verso do refrão da canção de protesto, entoada por um coro de artistas ativistas.

O *“Hino” ao Inominável* foi escrito por Carlos Rennó, a partir de falas do então presidente (falas que são impropérios, ameaças, mentiras, injúrias, sandices e discursos de ódio). Tem sua melodia composta por Chico Brown e Pedro Luís e foi gravado por vários artistas, cantores e instrumentistas, em um mutirão colaborativo que passou a circular na Web, de forma a mobilizar a população a se conscientizar e se mobilizar em defesa da democracia. Trata-se de uma experiência estética

que combina arte e ativismo político, que bem pode ser chamada de “ativismo”.

Aquela produção colaborativa é discutida neste artigo a partir de articulações entre comunicação e experiência estética, com base em leituras que abordam os nexos entre comunicação, afeto e política, que nos permitem pensar a “comunicação sem anestesia” (Barros, 2017). Trata-se, portanto, de um texto de natureza reflexiva, que combina teoria e empiria. No âmbito da estética, dentre outros autores, este artigo retoma e problematiza ideias de Muniz Sodré (2006, 2014), presentes em *Estratégias sensíveis* e *A ciência do comum*, de Jacques Rancière (2009, 2012), trazidas em *Partilha do sensível: estética e política* e *Espectador emancipado*, de Herman Parret (1997), em *A estética da comunicação: além da pragmática*, e de Mikel Dufrenne (2017), em sua *Fenomenología da experiencia estética*. Quanto à midiatização da sociedade e às mediações comunicacionais da cultura, recorreremos a José Luiz Braga (2006), em *A sociedade enfrenta a sua mídia: Dispositivos sociais de crítica midiática*, a Manuel Castells (2013), em *Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet* e a Jesús Martín-Barbero (1997, 2004), nas obras *Dos meios às mediações* e *Ofício de Cartógrafo*.

Uma mobilização musical de indignação e esperança

O “*Hino*” ao *Inominável* se configura em exemplo potente de arte que se materializa no tempo histórico, que manifesta a indignação e a resistência política e o faz com sensibilidade, sem anestesia. É expressão de ativismo, de experiência estética compartilhada na polis.

Afinal, como sustenta Herman Parret (1997, 197), é preciso “socializar o sensível e sensibilizar o social”.

Trata-se de uma das “canções militantes”, concebidas por Carlos Rennó, em parceria com compositores, e que resultaram vídeos realizados por meio de mutirões musicais com a participação militante de grandes nomes da Música Popular Brasileira, atores e atrizes e outros “intelectuais orgânicos”. De 1982 a 2025 Rennó já escreveu 37 canções militantes². Dez delas foram gravadas em forma de mutirões, com a participação coletiva de intérpretes: cantores e cantoras, instrumentistas, arranjadores, atores e atrizes... Gravações que circularam na mídia tradicional e, especialmente, nas redes sociais da sociedade midiaticizada, configurando, assim, “redes de indignação e esperança” (Castells, 2013).

Nesses dez mutirões musicais vários temas emergentes foram tratados, ganhando, então, visibilidade. O primeiro deles, *Demarcação já*, de 2017, investiu na defesa da demarcação das terras indígenas. A segunda canção-mobilização, com o título *Manifestação*, foi gravada em 2018 e levantou a defesa de segmentos subalternizados da sociedade brasileira, como negros, indígenas, quilombolas, refugiados, pessoas LGBTQIA+, e criticou pautas como a homofobia, a misoginia,

2. Não Mais Poços de Petróleo (2025), Oh, Pantanal (2024), Defaunação (2024), Deus, Proteja Meu Filho (2023), A Sua Vida, Preta, Importa Pra Mim (2023), As Cotas (2022), Hino” ao Inominável (2022), Mácula (2022), O Jequitibá (2022), Canção pra Amazônia (2021), O Relógio do Juízo Final (2021), Ornitologia (2020), Para Onde Vamos? (2019), Força Que Vem do Vento (2019), Manifestação (2018), Nenhum Direito a Menos (2018), Quede Água, Quede? (2018), Idade Média Moderna (2018), Hidrelétricas, Nunca Mais (2018), Triste Estrutura (2018), Demarcação Já (2017), Reis do Agronegócio (2015), Quede Água? (2015), Tá? (2018), Terra Desolada (2011), Isso É Só o Começo (2011), Fruta Estranha (Strange Fruit) (2009), Sábio Rio (Ol’ Man River) (2009), Não Dá Pé (2008), Esse Rio (2007), E Fogo (2007), Repúdio (2005), Quadro Negro (2004), Ecos do “Áo” (2001), Na Chapada (1985), Pássaros na garganta (1982), Olhos de Jacaré (1982).

o racismo, e outras formas de “alterocídio”, como denomina Achille Mbembe (2018), em *Crítica da Razão Negra*, a ideologia da negação do outro e o desejo se sua extinção. *Para onde vamos?* foi gravada em 2019 e trouxe o tema do desmatamento e do consequente aquecimento global, questão renunciada por negacionistas que prejudica e coloca em risco toda a população do planeta Terra. Na mesma toada, a canção *O relógio do juízo final*, de 2021, denuncia com veemência as agressões que a sociedade de consumo comete contra o meio ambiente, do qual ela própria faz parte, e ecoa as advertências que Ailton Krenak (2019) traz em *Ideias para Adiar o Fim do Mundo*. A quinta canção militante de Rennó produzida em forma de mutirão, *Canção pra Amazônia*, também de 2021, confrontava a tese criminosa de Ricardo Salles, Ministro do Meio Ambiente de Bolsonaro, que propunha a desregulamentação das licenças ambientais para a exploração de madeira e expansão da pecuária. Em reunião ministerial golpista com o então presidente, Salles afirmou sem-cerimônia “Precisa ter um esforço nosso aqui, enquanto estamos nesse momento de tranquilidade no aspecto de cobertura de imprensa, porque só se fala de covid, e ir passando a boiada, e mudando todo o regramento (ambiental), e simplificando normas”. A sexta canção-mutirão “*Hino*” ao *inominável*, de 2022, é tratada de maneira mais detida neste artigo. No mesmo ano a canção *As Cotas*, composta em parceria com Chico César, mobilizou não só artistas como também lideranças estudantis, em defesa na importante política de Ações Afirmativas no âmbito das universidades e da sociedade em geral. Duas produções de 2024 investiram na proteção do meio ambiente e na defesa de animais em extinção e de biomas que sofrem pela ação predatória do ser humano. *Defaunação* e *Oh, Pantanal* são duas canções que nos sensibilizam em

prol da vida de todo ser vivo e da própria Terra viva. Por fim, *Não mais poços de petróleo*, a décima canção, de 2025, denuncia a exploração de combustíveis fósseis e o desequilíbrio ambiental advindo desses sistemas energéticos.

Rennó e seus parceiros e parceiras de luta estético-política deram voz a causas muitas vezes relegadas ao ostracismo. Propuseram experiências estéticas que não se limitam ao juízo consensual e contemplativo do gosto, mas que trazem à tona o dissenso, as incoerências da sociedade contemporânea, regida pelas lógicas de mercado. Suas canções militantes nos afetam, sem anestesia (Barros, 2017), e escancaram as contradições de nossos tempos. Não é de hoje que essas contradições nos afetam e nos mobilizam, já desde as lutas contra a ditadura militar (1964-1985) a militância nos levou ao autorreconhecimento e à valorização da alteridade. E mais recentemente, já no contexto de crescimento da ultradireita no Brasil, com suas teses fascistas, publicamos um texto *Vozes que dão voz: mobilização, reconhecimento e alteridade na Web* (Barros, 2018), que discute, justamente a ação política em forma de mutirões musicais. “Quando pensamos a comunicação como experiência estética, como “partilha do sensível”, apostamos na atuação crítica e colaborativa de interlocutores que atuam em interação, que se transformam e influenciam mutuamente” (Barros, 2018, p. 197).

A estética, tomada no contexto da polis, revela contextos dissensuais, traz à tona tensões vivenciadas pelo coletivo, não se limitando, portanto, à constituição de um senso comum relativo ao juízo de manifestações artísticas. A experiência estética se transforma, assim, em experiência política, em “partilha do sensível” no tempo histórico e lugar social. “Arte e política têm a ver uma com a outra como formas

de dissenso, operações de reconfiguração da experiência comum do sensível” (Rancière, 2012, p. 63). A estética opera no âmbito da política e se manifesta no confronto de ideias e de produção de sentidos. Mais que o juízo do *sensus communis*, do consenso, ela opera na subversão da ordem dada, no desentendimento, como sustenta Rancière (2018, p. 74), o consenso “se desfaz tantas vezes quantas se abrem mundos singulares de comunidade, mundos de desentendimento e de dissensão”.

Se tomarmos as canções militantes de Rennó como experiência estética interacional, como interação entre autor/a e espectador/a, veremos que a produção de sentidos desses projetos musicais colaborativos, assim como outras ações de “ativismo”, não está contida exclusivamente na obra, mas se desdobra no encontro dela com o público espectador. Há mais de 70 anos Mikel Dufrenne já nos desafiava a pensar a experiência estética no encontro entre obra e espectador, como relação especular entre objeto estético e percepção estética. Para o pensador francês, “se é verdade que a arte supõe a iniciativa do artista, é verdade também que ela espera a consagração de um público. E, mais profundamente, a experiência do criador e a do espectador não existem sem comunicação” (Dufrenne, 1992a, p. 82). Para ele “o espectador não é somente a testemunha que consagra a obra, ele é, à sua maneira, o executante que a realiza; o objeto estético tem necessidade do espectador para aparecer.” (Dufrenne, 1981, p. 82).

Inominável

Com Letra de Carlos Rennó e Música de Chico Brown e Pedro Luís a canção “*Hino*” ao *Inominável*, a gravação da canção contou com a participação de um seletto grupo de intérpretes: André Abujamra, Arrigo

Barnabé, Bruno Gagliasso, Caio Prado, Chico Brown, Chico Chico, Chico César, Cida Moreira, Dexter, Dora Morelenbaum, Hodari, Héloa, Jorge Du Peixe, José Miguel Wisnik, Leci Brandão, Lenine, Luana Carvalho, Marina Lima, Marina Íris, Mônica Salmaso, Paulinho Moska, Pedro Luis, Preta Ferreira, Professor Pasquale, Péricles Calvalcante, Ricardo Aleixo, Thaline Karajá, Vitor da Trindade, Wagner Moura, Zélia Duncan, conforme registra o site de Carlos Rennó, disponível em <https://carlosrenno.com/cancoes/gravadas/hino-ao-inominavel/>

Já os versos da canção “*Hino*” ao *Inominável* reproduzem expressões verbais violentas, grosseiras e negacionistas de Jair Bolsonaro, ex-presidente brasileiro. Apesar de sua extensão, eles são reproduzidos a seguir, como forma de documentação de um período sombrio da história de nosso país. Rennó acrescenta outros versos e, mesmo, estrofes inteiras e o refrão. Mas em sua essência a letra da canção reflete bem o volume e a intensidade de um verdadeiro discurso de ódio que marcou toda a trajetória do ex-presidente, que nem merece ser nominado na canção. O que parece em um primeiro momento um reforço do discurso de ódio alimentado pelo *inominável* e a simples leitura das frases já causa profundo desconforto no leitor não identificado com o ex-presidente, quando registrado na canção e entoado com indignação pelos participantes do vídeo pode ganhar um novo significado, novos sentidos, e gerar ações de resistência e defesa da democracia. As estrofes são transcritas a seguir, com breves comentários e contrapontos...

“Sou a favor da ditadura”, disse ele,
“Do pau de arara e da tortura”, concluiu.
“Mas o regime, mais do que ter torturado,
Tinha que ter matado trinta mil”.
E em contradição ao que afirmou, na canção

Disse: “Não houve ditadura no país”.

E no real o incrível, o inacreditável
Entrou que nem um pesadelo, infeliz,
Ao som raivoso de uma voz inconfiável
Que diz e mente e se desmente e se desdiz.

Mesmo antes de chegar à presidência, o inominável já vociferava suas posições autoritárias, seu desprezo pela vida, sua identificação com modelos ditatórias, ao mesmo tempo que negava a ocorrência da ditadura no Brasil. Essa lógica discursiva de afirmar e negar em seguida marcou o jogo entre verdade e mentira e a construção de uma realizada paralela na qual passaram a habitar os seguidores do referido político.

Disse que num quilombo “os afrodescendentes
Pesavam sete arrobas” – e daí pra mais:
Que “não serviam nem pra procriar”,
Como se fôssemos, nós negros, animais.
E ainda insiste que não é racista
E que racismo não existe no país.

Como é possível, como é aceitável
Que tal se diga e fique impune quem o diz?
Tamanha injúria não inocentável,
Quem a julgou, que júri, que juiz?

O racismo esteve sempre presente nos discursos e políticas implementadas pelo inominável. A própria nomeação de um negro negacionista, que só fazia reforças o racismo estrutural já instalado marca essa postura que é mais que detestável, ela é criminosa.

Disse que agora “o índio está evoluindo,

Cada vez mais é um ser humano igual a nós.
Mas isolado é como um bicho no zoológico”,
E decretou e declarou de viva voz:
“Nem um centímetro a mais de terra indígena!,
Que nela jaz muita riqueza pro país”.

Se pronuncia assim o impronunciável
Tal qual o nome que tal “hino” nunca diz,
Do inumano ser, o ser inominável,
Do qual emanam mil pronunciamentos vis.

Seu descaso e perseguição às causas indígenas foi uma constante
durante os quatro anos de seu governo.

Disse que se tivesse um filho homossexual,
Preferiria que o progênito “morresse”.
Pruma mulher disse que não a estupraria,
Porque “você é feia, não merece”.
E ainda disse que a mulher, “porque engravida”,
“Deve ganhar menos que o homem” no país.

Por tal conduta e atitude deplorável,
Sempre o comparam com alguns quadrúpedes.
Uma maldade, uma injustiça inaceitável!
Tais animais são mais afáveis e gentis.

Mas quem dirá que não é mais imaginável
Erguer de novo das ruínas o país?

Chamou o tema ambiental de “importante
Só pra vegano que só come vegetal”;
Chamou de “mentirosos” dados científicos
Do aumento do desmatamento florestal.
Disse que “a Amazônia segue intocada,
Praticamente preservada no país”.

E assim negou e renegou o inegável,
As evidências que a Ciência vê e diz,
Da derrubada e da queimada comprovável
Pelas imagens de satélites.

E proclamou : “Policial tem que matar,
Tem que matar, senão não é policial.
Matar com dez ou trinta tiros o bandido,
Pois criminoso é um ser humano anormal.
Matar uns quinze ou vinte e ser condecorado,
Não processado” e condenado no país.

Por essa fala inflexível, inflamável,
Que só a morte, a violência e o mal bendiz,
Por tal discurso de ódio, odiável,
O que resolve são canhões, revólveres.

“A minha especialidade é matar,
Sou capitão do exército”, assim grunhiu.
E induziu o brasileiro a se armar,
Que “todo mundo, pô, tem que comprar fuzil”,
Pois “povo armado não será escravizado”,
Numa cruzada pela morte no país

E num desprezo pela vida inolvidável,
Que nem quando lotavam UTIs
E o número de mortos era inumerável,
Disse “E daí? Não sou coveiro”. “E daí?”

“Os livros são hoje ‘um montão de amontoado’
De muita coisa escrita”, veio a declarar.
Tentou dizer “conclamo” e disse “eu conclomo”;
Não sabe conjugar o verbo “concl...amar”.
Clamou que “no Brasil tem professor demais”,
Tal qual um imbecil pra imbecis.

Vigora agora o que não é ignorável:

Os ignorantes ora imperam no país
(O que era antes, ó pensantes, impensável)...
Quem é essa gente que não sabe o que diz?

Mas quem dirá que não é mais imaginável
Erguer de novo das ruínas o país?

Chamou de “herói” um coronel torturador
E um capitão miliciano e assassino.
Chamou de “escória” bolivianos, haitianos...
De “paraíba” e “pau de arara” o nordestino.
E diz que “ser patrão aqui é uma desgraça”,
E diz que “fome ninguém passa no país”.

Tal qual num filme de terror, inenarrável,
Em que a verdade não importa nem se diz,
Desenrolou-se, incontível, incontável,
Um rol idiota de chacotas e pitis.

Disse que mera “fantasia” era o vírus
E “histeria” a reação à pandemia;
Que brasileiro “pula e nada no esgoto,
Não pega nada”, então também não pegaria
O que chamou de “gripezinha” e receitou (sim!),
Sim, cloroquina, e não vacina, pro país.

E assim sem ter que pôr à prova o improvável,
Um ditador tampouco põe pingos nos is,
E nem responde, falador irresponsável,
Por todo ato ou toda fala pros Brasis.

E repetiu o mote “Deus, pátria e família”
Do integralismo e da Itália do fascismo,
Colando ao lema uma suspeita “liberdade”...
Tal qual tinha parodiado do nazismo
O slogan “Alemanha acima de tudo”,
Pondo ao invés “Brasil” no nome do país.

E qual num sonho horroroso, detestável,
A gente viu sem crer o que não quer nem quis:
Comemorar o que não é memorável,
Como sinistras, tristes efemérides...

Já declarou: “Quem queira vir para o Brasil
Pra fazer sexo com mulher, fique à vontade.
Nós não podemos promover turismo gay,
Temos famílias”, disse com moralidade.
E já gritou um dia: “Toda minoria
Tem de curvar-se à maioria!” no país.

E assim o incrível, o inacreditável,
Se torna natural, quanto mais se rediz,
E a intolerância, essa sim intolerável,
Nessa figura dá chilikues mis.

Mas quem dirá que não é mais imaginável
Erguer de novo das ruínas o país?

Por vezes saem, caem, soam como fezes
Da sua boca cada som, cada sentença...
É um nonsense, é um caô, umas fake-news,
É um libelo leviano ou uma ofensa.
Porque mal pensa no que diz, porque mal pensa,
“Não falo mais com a imprensa”, um dia diz.

Mas de fanáticos a horda lamentável,
Que louva a volta à ditadura no país,
A turba cega-surda surta, insuportável,
E grita “mito!”, “eu autorizo!”, e pede “bis!”

E disse “merda, bosta, porra, putaria,
Filho da puta, puta que pariu, caguei!”
E a cada internação tratando do intestino
E a cada termo grosso e um “Talquei?”
O cheiro podre da sua retórica

Escatológica se espalha no país.

“Sou imorrível, incomível e imbrochável”,
Já se gabou em sua tão caracterís-
tica linguagem baixo nível, reprovável,
Esse boçal ignaro, rei de mimimis.

Mas nada disse de Moise Kabagambe,
O jovem congolês que foi aqui linchado.
Do caso Evaldo Rosa, preto, musicista,
Com a família no automóvel baleado,
Disse que a tropa “não matou ninguém”, somente
“Foi um incidente” oitenta tiros de fuzis...

“O exército é do povo e não foi responsável”,
Falou o homem da gravata de fuzis,
Que é bem provável ser-lhe a vida descartável,
Sendo de negro ou de imigrante no país.

Bradou que “o presidente já não cumprirá
Mais decisão” do magistrado do Supremo,
Ao qual se dirigiu xingando: “Seu canalha!”
Mas acuado recuou do tom extremo,
E em nota disse: “Nunca tive intenção
(Não!) De agredir quaisquer Poderes” do país.

Falhou o golpe mas safou-se o impeachment,
Machão cagão de atos pusilânimes,
O que talvez se ache algum herói da Marvel
Mas que tá mais pra algum bandido de gibis.

Mas quem dirá que não é mais imaginável
Erguer de novo das ruínas o país?

E sugeriu pra poluição ambiental:
“É só fazer cocô, dia sim, dia não”.
E pra quem sugeriu feijão e não fuzil:

“Querem comida? Então, dá tiro de feijão”.
É sem preparo, sem noção, sem compostura.
Sua postura com o posto não condiz.

No entanto “chega! [...] vai agora [inominável]”,
Cravou o maior poeta vivo, no país,
E ecoou o coro “fora, [inominável]!”
E o painel das janelas nas metrópoles!

E numa live de golpista prometeu:
“Sem voto impresso não haverá eleição!”
E praguejou pra jornalistas: “Cala a boca!
Vocês são uma raça em extinção!”
E no seu tosco português ele não pára:
Dispara sempre um disparate o que maldiz.

Hoje um mal-dito dito dele é deletável
Pelo Insta, Face, YouTube e Twitter no país.
Mas para nós, mais do que um post, é enquadrável
O impostor que com o posto não condiz.

Disse que não aceitará o resultado
Se derrotado na eleição da nossa história,
E: “Eu tenho três alternativas pro futuro:
Ou estar preso, ou ser morto ou a vitória”,
Porque “somente Deus me tira da cadeia
De presidente” (Oh Deus proteja esse país!).

Tivéssemos um parlamento confiável,
Sem x comparsas seus cupinchas, cúmplices,
E seu impeachment seria inescapável,
Com n inquéritos, pedidos, CPIs.

.....

Não há cortina de fumaça indevassável
Que encubra o crime desses tempos inci-vis

E tampe o sol que vem com o dia inadiÁvel
E brilha agora qual farol na noite gris.
É a esperança que renasce onde HÁ véu,
De um horizonte menos cinza e mais feliz.
É a passagem muito além do instagramÁvel
Do pesadelo à utopia por um triz,
No instante crucial de liberdade instÁvel
Pros democráticos de fato, equânimes,
Com a missão difícil mas realizável
De erguer das cinzas como fênix o país.

E quem dirá que não é mais imaginável
Erguer de novo das ruínas o país?

Mas quem dirá que não é mais imaginável
Erguer de novo das ruínas o país?
(Rennó, 2022)

A dimensão estética da política e política da estética

A partir de nossa breve análise da canção militante “*Hino*” ao *Inominável*, tratada como projeto coletivo, como “partilha do sensível”, procuramos problematizar, também brevemente, a dimensão estética do político e a dimensão política dos fenômenos estéticos. E fazemos isso considerando que vivemos em uma sociedade em processo contínuo e cada vez mais acelerado de midiatização, como diagnostica José Luiz Braga (2006). A midiatização instala-se na própria superestrutura social, como parte da cultura, de um *modus vivendi* da sociedade. Não se trata mais de uma oposição entre mídia e sociedade, de uma subordinação da sociedade a uma “indústria cultural”, como propõem os pensadores da Teoria Crítica; mas de uma relação interacional estruturante entre elas. Como argumenta Braga, existe hoje um sistema de resposta social sobre

a mídia, uma “*circulação diferida e difusa*” dos sentidos midiaticamente produzidos, que “chegam à sociedade e passam a circular nesta, entre pessoas, grupos e instituições, impregnando e parcialmente direcionando a cultura”, como define José Luiz Braga (2006, p. 27). E nesse processo de mediação da sociedade, experiências estéticas como as que Rennó propõe, de maneira colaborativa com outros artistas, circulam pelas redes sociais (virtuais e presenciais), de maneira prolongada e difusa, estendem-se e entranham-se nas estruturas da esfera pública, provocam o debate público e alimentam a dialética dos embates políticos, entre consensos e dissensos.

Uma vez circulando nas redes sociais, a canção se oferece à interpretação de diferentes espectadores, a partir de variadas “mediações culturais”, como define Martín-Barbero (1997). Os temas trazidos na canção e a participação de artistas no vídeo produzido levam a uma experiência de reconhecimento, de autoidentificação.

Referências

- Barros, L. M. (2017). Comunicação sem anestesia. *Revista Brasileira de Ciências da Comunicação – RBCC*, 40(1).
- Barros, L. M. (2018). Vozes que dão voz: mobilização, reconhecimento e alteridade na Web. Em M. R. Silva, C. M. C. Mendonça, J. E. O. Menezes, & M. G. P. Coelho, M. G. P. (Orgs.), *Mobilidade, espacialidades e alteridades* (pp. 185-199). EDUFBA.
- Barros, L. M. (2020). Reconhecimento, estesia e alteridade para romper os discursos de ódio. In L. M. Barros, J. C. Marques, & A. S. Médola (Orgs.), *Produção de sentido na cultura midiaticizada* (pp. 191-207). Selo PPGCom UFMG.

- Baumgarten, A. G. (1993). *Estética: a lógica da arte e do poema*. Vozes.
- Braga, J. L. (2006). *A sociedade enfrenta a sua mídia: Dispositivos sociais de crítica midiática*. Paulus.
- Castells, M. (2013). *Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet*. Zahar.
- Dufrenne, M. (1981). *Estética e filosofia*. Perspectiva.
- Dufrenne, M. (1992a). *Phénoménologie de l'expérience esthétique – Tome I – L'objet esthétique*. Presses Universitaires de France..
- Dufrenne, M. (1992b). *Phénoménologie de l'expérience esthétique – Tome II – La perception esthétique*. Presses Universitaires de France.
- Krenak, A. (2019). *Ideias para Adiar o Fim do Mundo*. Companhia das Letras.
- Marques, A. (2011). Comunicação, estética e política: a partilha do sensível promovida pelo dissenso, pela resistência e pela comunidade. *Revista Galáxia* (22), p. 25-39.
- Martín-Barbero, J. (1997). *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Editora UFRJ.
- Martín-Barbero, J. (2004). *Ofício de cartógrafo: travessias latino-americanas da comunicação na cultura*. Loyola.

Mbembe, A. (2018). *Crítica da razão negra*. n-1 edições.

Parret, H. (1997). *A estética da comunicação: além da pragmática*. Editora Unicamp.

Rancière, J. (2009). *A partilha do sensível: estética e política*. EXO / Editora 34.

Rancière, J. (2012). *O espectador emancipado*. WMF Martins Fontes.

Rennó, C. (2022). *Hino ao Inominável*. [Video]. <https://carlosrenno.com/cancoes/gravadas/hymn-to-the-unnamable-hino-ao-inominavel-legendado-em-ingles/> .

Ricœur, P. (1989) *Do texto à acção: ensaios de hermenêutica II*. Rés-Editora.

Sodré, M. (2006). *As estratégias sensíveis: afeto, mídia e política*. Vozes.

Sodré, M. (2014). *A ciência do comum: notas para o método comunicacional*. Vozes.

PROTESTOS SOB CONFETE E SERPENTINA: UM OLHAR PARA O CARNAVAL CARIOCA COMO MANIFESTAÇÃO CRÍTICA

Rafael Otávio Dias Rezende¹

A crítica política, econômica e social esteve presente desde as primeiras manifestações carnavalescas no mundo. Relevante pesquisador desse percurso histórico, Haroldo Costa (2007, p. 14) afirma que “a antiguidade e a contemporaneidade de sua celebração atestam quanto o carnaval é intrínseco na composição política e religiosa dos povos”.

Na Era Cristã, mais especificamente durante a Idade Média e o Renascimento, diversas festas carnavalizadas eram realizadas ao longo do ano. Na obra *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais* (1999), o filósofo russo Mikhail Bakhtin

1. Mestre em Comunicação.
Doutorando em Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora.
Membro do grupo de pesquisa Narrativas Midiáticas e Dialogias (Namídia)/CNPq.
rafaelodr@yahoo.com.br

associa esses eventos ao gênero literário que vai denominar como *realismo grotesco*, que possui como características o princípio do *riso*, o *rebaixamento* de tudo que é visto como superior na rotina social, a *inversão* (de valores, hierarquias e costumes), a valorização do ético e do universal (em detrimento da moral e do particular) e a positivação dos aspectos materiais e corporais (o sexo, a gravidez, o parto, os atos de comer e beber), tornando menos relevante os aspectos espirituais. A paródia, a sátira, as máscaras e fantasias eram alguns dos instrumentos pelos quais a rigidez da vida social era quebrada, tornando tudo risível e passível de ser criticado.

Porém, o carnaval, enquanto evento prescrito no calendário, foi originado a partir da instituição da comemoração da Páscoa, centro dos festejos do catolicismo². Como conta o historiador André Diniz (2008, pp. 15-16):

No ano 604, o papa Gregório I ordenou que, durante um determinado período, os fiéis deixassem de lado as satisfações, a vidinha cotidiana de pecados e prazeres do corpo e se dedicassem ao enriquecimento do espírito. O período de abdição, chamado Quaresma, duraria 40 dias – lembrando os 40 dias de jejum e privações passados por Jesus no deserto. Séculos depois, mais especificamente no ano de 1091, a Igreja resolveu precisar a data da Quaresma. Como havia o costume de se marcar a testa dos fiéis com as cinzas de uma fogueira em sinal de penitência, deu-se o nome de Quarta-feira de Cinzas ao início do período do abandono dos prazeres, um ciclo de meditação sobre Jesus e sua ressurreição – que seria festejada 40 dias depois, no domingo de Páscoa. Ora, a perspectiva de ficar muitos dias

2. A data da Páscoa é definida no primeiro domingo depois da primeira lua cheia, após o equinócio da primavera boreal (21 de março) (Araújo, 2000). A terça-feira de carnaval, por sua vez, ocorre sempre 47 dias antes da Páscoa e 40 dias antes do Domingo de Ramos.

sem comer carnes e gorduras, visto que durante a Quaresma os fiéis deveriam comer apenas peixes, fez com que a sociedade católica se organizasse para aproveitar ao máximo os últimos dias de prazeres mundanos antes de dar “adeus à carne” – ou, em italiano, *carnevale*. Ao criar a Quaresma, a Igreja católica instituiu o carnaval.

A primeira modalidade carnavalesca adotada no Brasil foi o entrudo, tendo o seu primeiro relato datado de 1553, em Pernambuco (Diniz, 2008). Já na segunda metade do século XIX, as ruas do Rio de Janeiro foram ocupadas por diversas outras manifestações carnavalescas, como os zé-pereiras, ranchos, cordões e sociedades. Cada uma delas apresentou soluções diferenciadas para promover suas contestações sobre a realidade nacional. O protesto está presente também em muitas marchinhas e blocos de rua espalhados pelo país a partir do século XX, estendendo-se às escolas de samba.

O pesquisador Felipe Ferreira (2004, p. 222) considera que o carnaval carioca foi “produto legítimo de sua população e de seu espaço urbano”. O jornalista Sérgio Cabral (2011, p. 16) acrescenta que a cidade se tornou um verdadeiro caldeirão cultural, o que propiciou terreno fértil para o desenvolvimento de formas originais de celebrar a data.

Capital do país desde 1763, o Rio de Janeiro era o destino de levas de brasileiros livres e escravos, além de africanos vindos diretamente de seus países de origem, transformando a cidade numa espécie de síntese da cultura popular do país. Somando-se a tudo isso o fato de chegarem ao Rio, em primeira mão e maior volume, as novidades europeias, incluindo-se a música, seria natural que surgissem em território carioca as primeiras manifestações brasileiras de música urbana.

Sendo assim, o artigo investiga como o carnaval carioca serviu de instrumento artístico e cultural para que grupos sociais manifestassem a crítica entre os séculos XIX e XX. Compreende-se, com isso, o espaço da rua durante os dias de festa como ambiente de confrontos por poder, disputa de narrativas, construções identitárias, embates ideológicos e movimentos de negociação e de resistência. A pesquisa possui abordagem histórica e bibliográfica, integrando a tese de doutorado em Comunicação sobre a crítica nos enredos das escolas de samba. Por isso, nas considerações finais, reflete-se quais as características e temáticas foram posteriormente absorvidas pelos sambistas, pensando as agremiações como herdeiras dessas relações construídas pela população foliã do Rio de Janeiro.

O indomável entrudo

De herança portuguesa, o entrudo imperou por séculos como sinônimo de carnaval no Brasil. Ainda que considerado por vezes agressivo e perigoso, a ponto de sofrer diversas tentativas de censura policial, ganhou a adesão tanto de integrantes das elites como das classes inferiores, inclusive negros escravizados.

De acordo com Ferreira (2004), havia no país duas diferentes modalidades de entrudo: o familiar e o popular. O primeiro era brincado dentro das casas entre amigos e membros da mesma família, geralmente pertencentes à classe média ou elite, exigindo de todos os participantes certa dose de bom humor ao serem vítimas dos ataques “entrudísticos”. Havia certo respeito às hierarquias e divisões sociais, uma vez que os senhores tinham total licença para lançarem os artefatos nos escravos, mas o contrário jamais deveria acontecer.

O segundo tipo, o entrudo popular, reunia majoritariamente escravos e pobres. Nele, os participantes lançavam uns aos outros qualquer tipo de líquido ou pó como munição, tais como água suja, urina, areia e até fezes. Considerado mais agressivo e espontâneo, adquiria contorno revolucionário ao dar a impressão de que, naqueles dias, eram os marginalizados que controlavam os espaços públicos da cidade (Ferreira, 2004).

Ainda que a ordem fosse retomada após a Quarta-feira de Cinzas, a elite brasileira não ficava confortável diante da ameaça de descontrole que rondava a festa, especialmente devido à “sensação de intolerável inversão de valores e de insegurança propiciadas pelo Entrudo Popular” (Ferreira, 2004, p. 98). No entanto, o que permitiu vida longa ao entrudo era o fato dos próprios membros da alta sociedade terem se rendido a ele. “Brincavam o escravo, o fazendeiro, os lavradores, o padre [...] Até os imperadores Pedro I e Pedro II eram adeptos dos limões-de-cheiro e das farinhas”, conta Diniz (2008, p. 17). Ou seja, ainda que tentassem censurar e controlar a participação popular, a elite não queria renunciar ao seu carnaval.

Essa quebra na rigidez das normas sociais tornava propício o surgimento de protestos.

Havia os que aproveitavam a ocasião para manifestar o seu desagrado a certas autoridades municipais e, até mesmo, à família imperial. Foi o que aconteceu com a atriz portuguesa Estela Sezefredo [...], que arremessou um limão de cheiro (de cheiroso não tinha nada) no cortejo de dom Pedro I. (Costa, 2007, p. 27)

A subversão contida na festa se manifestava menos no erotismo e na liberdade dada aos homens respeitados, mas, sobretudo, por meio da indefinição das fronteiras sociais e a possibilidade de igual liberação

das mulheres “de família”. Maior ruptura ocorria no ocultamento da identidade dos negros por meio das fantasias. Afinal, a cor da pele era o signo determinante no estabelecimento de hierarquias. Inclusive, esse recurso viabilizava o aumento de fugas e revoltas de negros escravizados durante o carnaval, assustando as elites pela eliminação da diferenciação social tão explícita no dia-a-dia. “A folia transformou-se em uma verdadeira guerra porque revelava e multiplicava a tensão de todos os dias: sendo ocasião de desnudar e brincar com o cotidiano, expunha suas feridas sem nenhum disfarce possível atrás das máscaras costumeiras”, conta a pesquisadora Maria Clementina Pereira Cunha (2011, p. 84).

Figura 1

Cena de Carnaval, de Debret (1823)



Ensinar História (Domingues, 2016).

Outra característica frequente e subversiva presente na forma como os negros brincavam o entrudo consistia em pintar os rostos

com pó branco, visando inverter os signos raciais. A cena foi retratada em famosa obra do pintor francês Jean-Baptiste Debret (Figura 1). Como apontado por Cunha (2011), o indivíduo negro travestido de branco expressava na sátira os conflitos sociais, ria para representar a diferença e questionar a dominação.

Além da folga e do divertimento, os negros faziam do entrudo ocasião para inverter sinais e rir dos brancos. São inúmeras as referências ao fato de que eles pintavam a “carapinha” e as próprias peles com farinha ou alvaiade, realçando as bochechas com vermelhidão. Caracterizando-se de “brancos”, criavam um simulacro do outro para ridicularizá-lo. Tal brincadeira, no contexto de uma sociedade escravista, não pode ser compreendida apenas como consentimento senhorial para permitir uma “válvula de escape” por meio da qual a dominação possa ser realimentada. Ao contrário, ela serve para explicitar e ampliar o mal-estar entranhado nas relações raciais e sociais: trata-se sem dúvida de uma expressão teatralmente cômica dos conflitos e tensões do dia-a-dia, elaborando um discurso sobre a desigualdade e a injustiça ao explicitar a percepção que os negros tinham dos senhores. (Cunha, 2011, pp. 57-58)

Com a conquista da independência em 1822, a sociedade brasileira passou a rejeitar toda a influência portuguesa, inclusive seu carnaval. “Tudo o que fosse ligado ao passado lusitano era visto como atrasado e ultrapassado. A França representava um farol de liberdade e modernidade que deveriam ser almejadas e copiadas” (Ferreira, 2004, p. 105). Assim, com inspiração parisiense, a burguesia³ aderiu aos bailes de máscara, tendo o primeiro ocorrido em solo nacional em 1835.

3. Classe em ascensão que procurava seu lugar na sociedade na década de 1830.

20 anos depois, o mesmo grupo tomaria as ruas com o surgimento das instituições carnavalescas denominadas *sociedades*.

A burguesia triunfa com as sociedades

As sociedades eram grupos fantasiados com requinte, que desfilavam pela cidade com carruagens decoradas e patrulhados pela cavalaria municipal. Segundo Diniz (2008, p. 23), destacavam-se por seus “desfiles luxuosos, com carros bem ornados, mulheres bonitas e grupos musicais estruturados”, além de manterem “em suas sedes bailes com batalha de confetes e serpentinas, uso de máscaras e concursos de fantasia”. As mais famosas foram os Tenentes do Diabo, Os Democráticos e Os Fenianos.

Ferreira (2004) avalia que o sucesso das sociedades foi resultado da força empreendedora da burguesia, que visava a aclamação da população nas ruas como reconhecimento pela aula de civilização que ofereciam. Deixaram como legado o costume do uso de fantasias e a marca da espetacularidade no carnaval brasileiro.

A herança barroca e a inspiração nas festas parisienses teriam resultado na adoção dos carros de triunfo, também chamados de carros de ideias ou de críticas, “que nada mais eram que grandes alegorias tratando de temas polêmicos da vida política ou cultural do país” (Ferreira, 2004, p. 174). Essas grandiosas plataformas despertavam gargalhadas da multidão, com suas esculturas em papel machê caricaturando recentes acontecimentos políticos, polêmicas e costumes da época, além de representações da natureza, deuses e outros elementos inspirados na cultura greco-romana.

Muitos dos membros das sociedades faziam parte da elite intelectual, como o escritor Olavo Bilac, que sob um pseudônimo escrevia poemas retratando problemas nacionais. Alguns dos temas representados eram o catolicismo, à exemplo de caricaturas de padres e freiras; escândalos, como o roubo das joias da Coroa em 1883; e a figura de Martinho Campos, promovido à presidência do Rio de Janeiro pelo governo imperial. Mas nem todos lidavam com bom humor com as sátiras, sendo recorrente os conflitos com as autoridades da corte. A polícia, inclusive, usou recorrentemente da violência contra os foliões-manifestantes, ora agredindo os integrantes, ora tentando impedir que os carros de ideias chegassem às ruas (Cunha, 2011).

As principais lutas das sociedades eram a defesa pelo fim da escravidão e da monarquia, exibindo suas críticas nos desfiles, músicas e em publicações impressas lançadas ao longo do ano. No carnaval de 1881, por exemplo, os Fenianos desfilaram com o carro *A mancha de Júpiter*, onde a figura de dom Pedro II aparecia manchada pelo escravismo (Costa, 2007).

O engajamento incluía ainda participação em passeatas e a compra da alforria de escravos, geralmente libertados durante o carnaval (Costa, 2007; Ferreira 2004). O pesquisador Fred Góes (2002, p. 6) conta que “o envolvimento das sociedades era tanto que, no ano de 1869, a verba arrecadada pelos Tenentes foi toda gasta na compra de doze escravos, não sobrando dinheiro nem mesmo para o desfile”.

Porém, Cunha (2011) ressalta que o interesse das sociedades nas questões raciais se limitava à abolição. Além de negros e pobres não atenderem às exigências para se tornarem membros desses grupos

carnavalescos⁴, suas manifestações culturais e religiosas eram enxergadas pelos brancos economicamente privilegiados como selvagens e boçais. “por um lado lutava-se pela abolição, com os olhos no progresso. Por outro, tentava-se configurar e educar o povo inculto e bárbaro, redefinir a cidade e o cidadão, desenhar no país novas identidades” (Cunha, 2011, p. 117).

Logo, cabia às sociedades o papel pedagógico de “civilizar” essa classe, num esforço de apagar as suas tradições e de relegá-la ao papel de espectadora disciplinada. “*pedagógico* é um termo adequado para exprimir a visão de uma parcela intelectualizada da sociedade, próxima ou dependente das elites tradicionais, mas empenhada em projetos de transformação e atualização do país sob uma óptica liberal e progressista”, define Cunha (2011, p. 88).

Desejosa em promover o progresso da nação e sonhando tornar o Rio de Janeiro em uma espécie de Paris tropical, essa elite não queria perder o protagonismo da festa, tampouco da recém-instaurada República. Assim, a pretensão de substituir a forma individualista e anárquica do carnaval popular por uma brincadeira organizada e comandada pela burguesia era uma afirmação da distinção social e superioridade cultural. Em suma, uma disputa que visava a reafirmação das hierarquias.

Esse posicionamento é explicitado pelos Democráticos, quando afirmam, com orgulho: “cabe-nos a glória de ter sido sempre os primeiros no torneio do espírito, mas do espírito fino, e não desse espírito

4. Os estatutos incluíam severas condições para a aceitação dos sócios, tais como a condição de possuir família, a idade, a ‘reconhecida moralidade’ e o emprego lícito, o que demarcava uma origem social claramente excludente (Cunha, 2011).

grosseiro e canalha que inebria as crioulas baianas e comove as pretas mina”” (Cunha, 2011, p. 115). Cunha (2011, p. 127) acrescenta:

As sociedades carnavalescas pretenderam amplificar aquelas que consideravam as grandes causas políticas do período. Não pareciam dispostos, é claro, a considerar como sujeitos ou como iguais aquelas hordas bárbaras e incômodas que congestionavam as ruas, mas pretendiam falar em nome delas, traduzindo anseios e interpretando necessidades ao mesmo tempo que promoviam sua educação e seu refinamento, visando a uma liberdade sempre protelada.

Uma vez findada formalmente a escravidão, em 1888, e instaurada a república, em 1889, a crítica perdeu lugar para mensagens a favor do novo instante político do país. Afinal, os membros das sociedades possuíam proximidade com as autoridades do novo regime. Assim, as apresentações passaram a defender iniciativas governamentais de teor autoritário, violento, discriminatório e excludente, tal como o apoio às reformas urbanas do prefeito Pereira Passos, cujo mandato ocorreu entre 1902 e 1906.

Conta Cunha (2011, p. 142), por exemplo, que os Democráticos apresentaram, em 1889, um carro de crítica contra os moradores dos cortiços, “ridicularizados em seu susto diante dos delegados da Inspeção de Higiene que os seguiam, rodeados de ‘apetrechos para desinfecção’. Também ridicularizaram com virulência, anos depois, o episódio da Revolta da Vacina e alguns de seus líderes”.

Apenas sociedades menores, como o Club dos Destemidos, mantinham críticas capazes de maior proximidade com o sentimento das ruas, protestando contra a agressividade da abordagem à saúde pública e aos políticos. Já a perseguição aos capoeiras e os procedimentos das

autoridades jurídicas foram denunciados pelos Progressistas da Cidade Nova em 1886.

Soando cada vez menos bem-humoradas, a imensa popularidade que as sociedades possuíam com os setores mais pobres da sociedade se desfez. “quase sempre a própria multidão [...] era ridicularizada e exposta ao riso público nas suas alusões carnavalescas. Por isso, as sociedades e seus préstitos começaram a parecer envelhecidos e fora do tempo, mal de abria o século XX” (Cunha, 2011, p. 143). Como consequência, as sociedades gradualmente perderam espaço e deixaram de realizar seus passeios, limitando-se apenas aos bailes fechados.

O carnaval popular entre a resistência e a negociação

Ao contrário do que ocorreu em outras localidades, como Nice (França) e Nova Orleans (EUA), a intenção da elite de promover uma festa em que o povo fosse apenas um mero espectador não vingou no Brasil. As classes populares se interessaram tanto pelos novos modelos de carnaval que, recombinao as referências do entrudo e outras experiências culturais, desenvolveram agrupamentos originais para a folia. “Ao se olharem, se estranharem ou se admirarem, os grupos, inicialmente formados por conjuntos razoavelmente homogêneos de pessoas, iam incorporando características uns dos outros” (Ferreira, 2004, p. 207), em um processo dinâmico de intercomunicação. Com isso, as ruas principais do centro do Rio de Janeiro se tornaram local de intensa disputa.

Conforme o pesquisador Luiz Antonio Simas (2020), as camadas mais pobres da sociedade carioca encontraram nas culturas de fresta – das quais o carnaval faz parte – uma forma de driblar a repressão

institucional e enfrentar o projeto domesticador de herança colonialista, como forma de sobrevivência a uma cidade – e uma cidadania – para eles negada. O autor (Simas, 2020) questiona a relação aparentemente consensual e amorosa entre o Rio de Janeiro e o carnaval. Segundo ele, a festa estaria mais como uma aguçadora de tensões, uma vez que representa uma ameaça ao controle das massas pretendida pelos aparelhos oficiais, sempre voltados aos interesses do capitalismo. O corpo carnavalizado seria aquele que escapa aos mecanismos de repressão, fazendo com que este seja “o mais politizado dos folguedos brasileiros” (Simas, 2020, p. 122).

Dessa forma, entre a segunda metade do século XIX e as primeiras décadas do século XX instituições carnavalescas com viés popular ocuparam as ruas da então capital federal, como os zé-pereiras, os cucumbis, os cordões, os ranchos e os blocos.

De herança lusitana, os zé-pereiras se caracterizaram, sobretudo, pelos enormes bumbos que tocavam (Diniz, 2008). “atrás da bandeira desfilam os bumbos. Atrás dos bumbos vêm os tambores de latas de biscoitos rufando à toda força”, acrescenta Cunha (2011, p. 46). Seus membros eram majoritariamente negros e brancos pobres, que se utilizavam dessa manifestação para ridicularizar as classes superiores. O vestuário continha signos da hierarquia social, mas de forma carnavalizada, tais como paletós do avesso e enfeitados com alhos ou vestidos de capim, barrigas volumosas representando os “respeitados senhores” e dizeres colados nos chapéus com pilhérias direcionadas à elite (Cunha, 2011).

Expressão análoga aos zé-pereiras era a *guerra às cartolas*, enquanto protestos carnavalizados contra a desigualdade. Os guerrilheiros em questão eram rapazes que, nas décadas finais do século XIX,

atacavam as cartolas dos homens que insistiam em sair de casa nos dias da folia portando na cabeça esse símbolo da formalidade e da distinção social (Cunha, 2011).

Já os cucumbis são considerados por parte da literatura carnavalesca como um famoso cordão, ou como manifestações que originaram os cordões. Apresentavam um enredo em idioma africano, cuja intriga incluía referências plurais da formação sociocultural brasileira: feitiçeiros negros, tribos indígenas, reinados africanos e louvações – em língua portuguesa – à São Benedito e à Virgem Maria, tudo ao som dos batuques. De acordo com Cabral (2011, p. 19), a origem dos cucumbis e dos cordões “estavam nos congos, congadas, quilombos e ticumbis do Nordeste e que, no Rio de Janeiro, adquiriram identidade própria”. Possuíam a espontaneidade, o caráter popular, a predominância de foliões negros e as referências culturais afro-brasileiras como características centrais.

De acordo com Diniz (2008, p. 18), “a repressão ao entrudo impulsionou as camadas populares a se organizarem a fim de obterem licença da polícia para desfilar, e fez com que surgissem os cordões carnavalescos”. Ao “articular seus contatos com as culturas dos brancos” (Ferreira, 2004, p. 284) nas procissões católicas, os escravos conseguiram o abrandamento do controle dos órgãos do estado para realizarem seus cortejos. Góes (2007), ao reunir textos de variados autores sobre o carnaval brasileiro, relembra crônica de João do Rio sobre os cordões.

Ignoras a origem dos cordões? Pois eles vêm da festa de Nossa Senhora do Rosário, ainda nos tempos coloniais. Não sei por que os pretos gostam de Nossa Senhora do Rosário. Já naquele tempo gostavam e saíam pelas ruas vestidos de reis, bichos, pajens, de guardas, tocando instrumentos africanos, e paravam

em frente à casa do vice-rei a dançar e cantar. (Rio em Góes, 2007, p. 92)

Com instrumental prioritariamente percussivo – que incluía fundos de prato, bumbos, cuícas, reco-recos, tambores e até latas de querosene vazias –, os cordões foram responsáveis pelas primeiras músicas carnavalescas do Brasil. Até então, lundu, modinha portuguesa, maxixe, polcas, xotes, choro e valsas, enfim, todos os ritmos que faziam sucesso à época eram os mesmos responsáveis por embalar os foliões. Em 1899, entretanto, com declarada inspiração “na cadência que os negros imprimiam ao desfile” (Cabral, 2011, p. 16), Chiquinha Gonzaga compôs para o cordão Rosa de Ouro a famosa marcha *Ó Abre Alas*, marco inicial da construção de gêneros e canções feitas especialmente para o carnaval.

As raízes dos cordões remetiam não apenas às procissões católicas, mas também às religiões afro-brasileiras. De acordo com João do Rio (em Góes, 2007, p. 95), cada cordão tinha uma diretoria: para as danças, havia “dois fiscais, dois mestre-salas, um mestre de canto, dois porta-machados, um *achinagú*, ou homem da frente, vestido ricamente”. Seus componentes se fantasiavam de indígenas, animais, capoeiras, diabinhos, palhaços, reis africanos e velhos. Casacas, cabeleiras cacheadas, penas e animais vivos ou empalhados – tais como cobras, jabutis e lagartos – poderiam compor as indumentárias (Cunha, 2011; Ferreira, 2004).

Nos primeiros anos, os cucumbis tiveram certo grau de tolerância das elites: apareciam como primitivos, infantis ou pitorescos, além de reconhecidos pela antiga veiculação às divindades católicas.

Uma visão folclorizada e separada dos negros que “conhecem seu lugar” (Cunha, 2011, p. 84). Porém, passada a abolição, cucumbis e cordões passaram a ser estigmatizados e atrelados a uma ideia de atraso que os intelectuais das sociedades não toleravam. Muitos comentários da crônica jornalística da época eram explicitamente racistas, condenando os “africanismos” como uma ameaça ao futuro do Brasil e atribuindo a esses grupos uma imagem centrada na violência e na marginalidade. Não faltavam adjetivos negativos nas páginas dos jornais: alegria rústica, alarmante, pobre, delirante, bárbaro, fétidos, horríveis, selvageria, boçal, ferozes etc. (Cunha, 2011).

Lima Barreto foi um dos importantes escritores da época que descreveram suas impressões sobre os cordões. No conto *Cló*, o personagem narrador observava e elaborava reflexões sobre as motivações por detrás daquela manifestação carnavalesca.

Corresponderia a música mais ou menos artística aos pensamentos íntimos deles? Seria mesmo a expansão dos seus sonhos, fantasias e dores? E, devagar, se foi indo pela rua em fora, cobrindo de simpatia toda a puerilidade aparente daqueles esgares e berros, que bem sentia profundos e próprios daquelas criaturas grosseiras e de raças tão várias, mas que encontravam naquele vozeiro bárbaro e ensurdecido meio de fazer porejar os seus sofrimentos de raça e de indivíduo e exprimir também as suas ânsias de felicidade. (Barreto em Góes, 2007, pp. 109-110).

Assim como Barreto, João do Rio destaca em seu texto a face “selvagem” do cordão, que tanto poderia causar medo e receio quanto fascínio.

O cordão é o carnaval, o cordão é a vida delirante, o cordão é o último elo das religiões pagãs. Cada um desses pretos ululantes

tem por sobre a belbutina e o reflexo discrômico das lantejoulas tradições milenares; cada preta bêbada, desconjuntando nas tarlatanas amarfanhadas os quadris largos, recorda o delírio das procissões em Byblos pela época da primavera e a fúria rábida das bacantes. [...] Eu adoro o horror. É a única feição verdadeira da Humanidade. E por isso adoro os cordões, a vida aproximada, todos os sentimentos tendidos, todas as cóleras a rebentar, todas as ternuras ávidas de torturas... [...] o cordão é a nossa alma ardente, luxuriosa, triste, meio escrava e revoltosa, babando lascívia pelas mulheres, e querendo maravilhar, fanfarrona, meiga, bárbara, lamentável... (Rio em Góes, 2007, pp. 90-98)

Além da própria existência desses grupos na rua ser por si um ato político, os cordões também possuíam elementos de crítica e utilizavam do humor no próprio nome para denunciar a condição social a eles relegada, tais como os Inimigos do Trabalho, Flor dos Perebas, Teimosos da Gamboa e outros que continham termos como ‘carestia’ e ‘esfolados’. Algumas dessas instituições foram nomeadas a partir de heranças étnico-culturais (Índio de Ouro, Serpente de Ouro, Flor dos Caboclos), ironia (Chora na Macumba, Pavor dos Inocentes do Morro do Pinto), ou homenagens a etnias e origens africanas (Benguelas, Cabundas, Nação Angola, Munhambane).

O caráter contestador é evidenciado ainda em canções, como os versos apresentados pelo cordão Flor do Castelo no carnaval de 1907: “Avante, brasileiros! O que diz ser operários / Reclamar dos nossos mestres / oito horas de trabalho” (Cunha, 2011, p. 184). Assim como os zé-pereiras e os grupos de diabinhos no entrudo, os cordões “apareciam sobretudo como um lugar onde os pobres exercitavam sua capacidade de divertir-se com autonomia, de rir dos patrões e das autoridades (até enganá-los, se necessário), em uma espécie de vingança social exercida em linguagem carnavalesca” (Cunha, 2011, p. 185).

Entretanto, os cordões foram sendo “domesticados” com o tempo, abandonando a imagem ligada à violência para a ideia de festejo “civilizado”, dentro de um processo de aceitação e adaptação das brincadeiras populares aos padrões das elites intelectuais do país (Ferreira, 2004). Em busca do reconhecimento, iam até as sedes dos jornais prestar homenagem à imprensa e em busca de divulgação, legitimidade e prestígio. As tentativas de adequar aos gostos e às exigências da burguesia era um processo de negociação que mais tarde também seria experimentado pelas escolas de samba.

Os cordões, e talvez outros tipos de associação recreativa existentes no período, parecem ter constituído espaços centrais de convivência e de criação de identidade para os trabalhadores pobres do Rio de Janeiro [...] Traziam elementos que, a um só tempo, expressavam o desejo de ascensão e reconhecimento social (presentes, por exemplo, na simulação de luxo das sedes sociais ou nas práticas herdadas das Grandes Sociedades), de desforra contra as injustiças e discriminações sofridas na vida cotidiana ou de permanência das velhas brincadeiras e práticas culturais amadas pelos foliões. Nesse sentido, nem foram exatamente espaços de “resistência” ... nem da ordem... criaram sua própria linguagem e usaram com astúcia a dos outros. (Cunha, 2011, p. 192)

Mais organizados, com maior luxo e ‘refino’ musical, os ranchos também tomavam as ruas da cidade, sendo o mais famoso deles o Ameno Resedá. Conforme apontam Diniz (2008) e Ferreira (2004), o termo é sinônimo para grupos de pessoas que se reúnem em cortejos, cantando e dançando, estando presentes em festas religiosas, como o Natal, celebrações juninas ou no carnaval. Seus conjuntos musicais executavam cantigas, modinhas e choros, com o auxílio de violões, cavaquinho,

flautas e clarineta. Reuniam intelectuais, escritores e artistas plásticos na execução de seus enredos e alegorias, na intenção de promoverem apresentações de cunho educativo.

Como forma de assegurar o direito de saírem às ruas, adotaram a forma organizativa das sociedades, com estatutos, sedes e estrutura de cargos e diretorias. Essa busca por reconhecimento e legitimidade era também a busca pela ascensão dos seus membros, majoritariamente, negros e pobres. Assim, ao se colocarem em espaço intermediário entre as sociedades e os cordões, os ranchos se firmaram como “os mais importantes mediadores entre os anseios populares e os projetos da elite nacional” (Ferreira, 2004, p. 304).

Por isso, a ascensão dos ranchos foi celebrada pela imprensa, que enxergou neles a concretização da pedagogia civilizatória ao povo – como almejado pelas sociedades – só que promovida, sobretudo, pelo próprio povo. Literatos renomados, como Coelho Netto, enxergaram nessa manifestação a possibilidade de gerar uma síntese original e brasileira. Essa pauta era de grande interesse dos intelectuais, que buscavam o estabelecimento de uma identidade nacional e enxergavam o carnaval, desde as sociedades, como assunto estratégico para seus projetos nacionalistas e cívicos. Mais tarde, as escolas de samba atravessariam processo semelhante.

Ao articular cantos populares com trechos de óperas, fantasias sofisticadas com materiais singelos, alegorias imponentes com elaborações precárias, os ranchos conseguiam a proeza de falar à alma de ricos e pobres, à alma da elite e do povo, à alma, em suma, do país que se construía naquele momento. Sua forma de desfile, com comissão de frente, grupos fantasiados, mestre-sala e porta-estandarte, será a base para a estruturação das escolas

de samba, juntamente com o batuque, as danças e as baianas dos cordões. (Ferreira, 2004, p. 305)

Enquanto as sociedades abordavam diversos assuntos em uma mesma apresentação – e os cordões exibiam no máximo uma canção unificada –, os ranchos, por sua vez, “mantinham uma unidade temática em seus desfiles, dedicados do início ao fim a desenvolver um único enredo, como as atuais escolas de samba” (Cunha, 2011, p. 230). Os temas eram sérios e raramente contestatórios, como narrativas históricas sobre o Egito Antigo, personagens mitológicos, exaltações à natureza e celebrações patrióticas, como o Hino Nacional e a presença brasileira junto às nações aliadas vitoriosas na Primeira Guerra Mundial.

Apesar do caráter – aparentemente – domesticado, a força politizada dos ranchos era evidenciada no poder de negociação que estabeleciam com as elites. Além disso, a crítica social estava contida no nome do rancho Miséria e Fome e na ligação do Recreio das Flores com o sindicato Resistência, dos estivadores do Rio. Segundo Cunha (2011, p. 233), essa relação “podia significar como símbolo de ascensão, legitimidade e autoestima para esses estivadores do cais do porto, olhados sempre com desconfiança e cuidado”.

Já os blocos eram “versões mais pobres e mais populares que os ranchos, tempero suburbano do carnaval que desfilam coesos e possuem denominações mais ou menos espirituosas e pitorescas” (Ferreira, 2004, pp. 277-278). Exemplos de blocos atuais que destilam o bom humor no nome são o Suvaco do Cristo, Simpatia é Quase Amor, Amigos da Onça, além de outros menos famosos, como É Pequeno Mas Não Amolece, Filhos da P!, Fofoqueiros de Plantão, Broxadão e Encosta Que Cresce.

Ao longo do século XX, sociedades, ranchos e cordões perderam prestígio e popularidade para as escolas de samba, fazendo com que tais termos e as possíveis diferenças entre essas instituições sucumbissem. Assim, uma nova organização da folia carioca se fez, dividido entre o carnaval de avenida (escolas de samba), de rua (sintetizado nos blocos), além de shows e bailes de caráter público ou privado. Alguns desses blocos conservam no nome a tradição das brincadeiras do século XIX, como o Cordão do Boitató e o Cordão do Bola Preta. Em 2024, cerca de 400 blocos ocuparam as ruas do Rio de Janeiro, que atraíram um público de 6 milhões do total de 8 milhões foliões presentes nos eventos carnavalescos no município (Guimarães, 2024).

O novo carnaval se estabelece, desse modo, não como uma simples imposição da civilidade contra a barbárie, nem como uma reação popular a uma tentativa de invasão da elite, mas sim como uma festa negociada entre as partes, uma folia sob controle das elites mas que também refletia o gosto popular. Desse modo, a festa carnavalesca que emergiria das primeiras décadas do século XX não seria nem a brincadeira elegante e exclusivista da burguesia nem a esbórnia descontrolada do populacho, mas algo capaz de representar as forças e tensões da sociedade brasileira e de colaborar na elaboração de nossa identidade cultural como nação. (Ferreira, 2004, p. 230)

Quais sejam os nomes das instituições, a música exerceu papel fundamental no exercício da crítica durante os dias de carnaval. No início do século XX, por exemplo, os assuntos mais preocupantes da saúde pública ganharam as ruas sob chuva de confete e serpentina. Em 1904, o grande sucesso seria a canção *Rato, rato*, de Casemiro Rocha, que criticava a compra de roedores pelo governo, como solução para o controle da peste bubônica e da febre amarela. A letra dizia: “Rato, rato, rato /

[...] Quem te inventou? / Foi o diabo, não foi outro, pode crer. / Quem te gerou? / Foi uma sogra pouco antes de morrer! / [...] Rato, rato, rato, rato / [...] Vou provar-te que sou mau / Meu tostão é garantido / Não te solto nem a pau” (Rocha em Ferreira, 2004, pp. 198-199).

Cinco anos depois, em 1909, outro caso se transformou em *hit* carnavalesco. O chefe da polícia Alfredo Pinho teria proibido o uso da fantasia de indígena, sob a alegação de que por baixo das penas os brincantes escondiam navalhas e punhais, além dos tacapes de ferro usados como arma em seus sucessivos conflitos. Como resposta, a música que embalou os foliões nas ruas dizia: “Eu vou beber, eu vou me embriagar / eu vou sair de índio pra polícia me pegar / A polícia não quer que eu sambe aqui, / eu sambo aqui, eu sambo acolá (Cunha, 2011, p. 205).

Já em 1912, os brincantes foram impiedosos com a ordem do presidente da República, o marechal Hermes da Fonseca, em sua tentativa de impor o luto à população pela morte do barão do Rio Branco às vésperas do carnaval, adiando os festejos para abril. O resultado é que os brasileiros foram às ruas em fevereiro e em abril, ironizando o acontecimento ao cantarem “O barão morreu / Teremos dois carnava / Ai que bom, ai que gostoso / Se morresse o marechá” (Simas, 2020, p. 123).

Os protestos observados nessas canções estão presentes em muitas marchinhas e blocos de rua espalhados pelo país ao longo do século XX e XXI, ora com maior dose de humor, ora traduzidos com maior seriedade. É o caso da crítica à reforma monetária promovida pelo presidente Washington Luiz, que resultou na marcha *Seu doutor*. Criada por Eduardo Souto para o carnaval de 1929, a composição dizia: “O pobre povo brasileiro / Não tem, não tem, não tem dinheiro / O ouro

veio do estrangeiro / Mas ninguém vê o tal cruzeiro / Ó seu doutor / Não zangue não, nem dê cavaco / Ó seu doutor / Viver assim é um buraco” (Souto em Costa, 2007, p. 81).

Além das músicas, a crítica também é feita através de fantasias e de máscaras com os rostos de políticos e outras personalidades em evidência, quase sempre com a intenção de ridicularizá-los. Essas máscaras já se faziam presentes nas sociedades e entre os foliões avulsos nas últimas décadas do século XIX. Conta Cunha (2011, p. 35) que os brincantes satirizavam os membros da monarquia por meio de reproduções caricaturais de seus rostos, tornando-se itens amplamente comercializados já naquela época.

Considerações finais

Quando surgiram, no final dos anos 1920, as escolas de samba absorveram em sua estrutura referências dos outros grupos carnavalescos da época. O bumbo dos zé-pereiras foram os precursores do surdo de marcação, presente na bateria das agremiações (Diniz, 2008); as sociedades inspiraram o luxo e a espetacularização, além das fantasias, alegorias e a criação de segmentos internos, que mais tarde seriam chamadas de ‘alas’; os cordões emprestaram a sonoridade percussiva, a herança cultural africana e a relação intrínseca com as comunidades; e dos ranchos foram importados o enredo, a porta-estandarte (adaptada posteriormente como ‘porta-bandeira’) e o mestre-sala.

Observar esse percurso histórico ajuda a compreender também como as escolas se inspiraram nos cordões e nos ranchos ao seguir preceitos de formalização e elaboração de uma estrutura que garantisse a legitimidade das diferentes esferas de poder. Esses agrupamentos de

indivíduos marginalizados, em busca de inclusão social, estabeleceram processos de negociação como forma de sobreviver e ampliar sua rede de apoio e de influência. Distantes da anarquia do entrudo ou da ‘selvageria’ inicial dos cordões, sambistas e suas agremiações estavam aptos a serem inseridos na elaboração de uma identidade nacional, promovida no contexto da Era Vargas (Vianna, 2012).

Conforme a antropóloga Maria Laura Cavalcanti, tal como as instituições que as antecederam, as escolas de samba se configuram como rituais que absorvem e expressam os conflitos e as relações entre os mais distintos grupos sociais: “O Rio de Janeiro encontrou no desfile uma forma mediatizada de conversar consigo mesma” (Cavalcanti, 1995, p. 214), sendo essa a razão de sua permanência e popularidade ao longo de quase um século.

Assim, ao invés de declarar guerra às cartolas, os sambistas preferiram também se vestir delas, como forma de demonstrar que podiam alçar postos maiores na hierarquia social. Em um cenário de pouquíssimas oportunidades de transformação do *status quo*, dialogar não deixar de ser uma forma de resistência.

Por isso, não podiam esbravejar a crítica em um primeiro momento, tal como as sociedades faziam com frequência em seu auge. Afinal, estas eram compostas por indivíduos ‘respeitados’, o que lhes assegurava o direito à manifestação sem punições severas nem desqualificação social. Já as escolas de samba seguiram a tendência dos ranchos de elaborarem narrativas patrióticas e sobre a natureza. O tom politizado surgiria de forma mais enfático nos desfiles apenas a partir dos anos 1980, dentro do processo de redemocratização do país.

Também era radicalmente distinta a perspectiva com a qual tal crítica feita à situação do negro no Brasil foi realizada pelas sociedades. Isso porque, para além das diferenças inevitáveis de pensamento em cada contexto histórico, as sociedades eram feitas por indivíduos majoritariamente brancos que pretendiam finalizar a escravidão formal – já vista como um completo atraso para o progresso da nação –, mas sem encerrar a condição de submissão das etnias inferiorizadas.

Neste aspecto, a denúncia que as escolas de samba promovem sobre a condição de negros e indígenas no país é significativamente mais ousada e revolucionária. Afinal, é uma performance realizada, sobretudo, por pessoas negras e periféricas, que reivindicam uma ruptura com a estrutura social desigual. Ou, no mínimo, a igualdade de oportunidades para que grupos marginalizados possam ascender dentro dessa mesma estrutura.

Referências

Araújo, H. (2000). *Carnaval: Seis milênios de história*. Gryphus.

Bakhtin, M. (1987). *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. Ed. da Universidade de Brasília.

Cabral, S. (2011). *Escolas de samba do Rio de Janeiro*. Lumiar.

Cavalcanti, M. L. V. C. (1995). *Carnaval carioca: dos bastidores ao desfile*. UFRJ.

Costa, H. (2007). *Política e religiões no carnaval*. Irmãos Vitale.

- Cunha, M. C. P. (2011). *Ecos da Folia: Uma história social do carnaval carioca entre 1880 e 1920*. Companhia das Letras.
- Diniz, A. (2008). *Almanaque do carnaval: A história do carnaval, o que ouvir, o que ler, onde curtir*. Jorge Zahar Ed.
- Domingues, J. E. (2016, fevereiro 2). O carnaval sob o olhar de Debret. *Ensinar História*. <https://ensinarhistoria.com.br/carnaval-de-debret>
- Ferreira, F. (2004). *O livro de ouro do carnaval brasileiro*. Ediouro.
- Góes, F. (2002). A imagem do carnaval brasileiro: do entrudo aos nossos dias. Em P. R. Pereria (Org.). *Brasiliana da Biblioteca Nacional. Guia das fontes sobre o Brasil*. Fundação Biblioteca Nacional. <https://archive.org/details/brasilianadabibl0000bibl/page/n7/mode/2up>
- Góes, F. (Org.). (2007). *Brasil, mostra a sua máscara*. Língua Geral.
- Guimarães, M. (2024, 21 de fevereiro). *Rio teve 8 milhões de foliões e movimentou R\$ 5 bilhões em 2024: 'fomos o maior carnaval de rua do Brasil'*. *O Globo*. <https://oglobo.globo.com/rio/carnaval/noticia/2024/02/21/rio-teve-8-milhoes-de-folioes-e-movimentou-r-5-bilhoes-em-2024-fomos-o-maior-carnaval-de-rua-do-brasil.ghtml>.
- Simas, L. A. (2020). *O corpo encantado das ruas*. Civilização Brasileira.

ENTRE O BELO E O AUTORITÁRIO: A INSTRUMENTALIZAÇÃO DA ESTÉTICA NEOCLÁSSICA PELA EXTREMA DIREITA

Josimar Luis Pereira de Lima¹
Clara Bezerril Câmara²

Predomina entre designers, historiadores e filósofos a defesa de que a arquitetura contém e transmite significados, funcionando como uma ferramenta capaz de abrigar conceitos, transmitir valores e atuar como um agente concreto na formação do pensamento (Easterling, 2014; Weizman, 2017). Este argumento direciona nosso olhar para o uso da arquitetura por governos como da Alemanha, Itália e Estados Unidos, sob a lente de que este uso possibilita a promoção de agendas

-
1. Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB. Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo (UNICAP).
josimarparaiba@gmail.com
 2. Docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB. Doutora em Comunicação Social (UFF).
clara.camara@academico.ufpb.br

políticas comuns no campo da dominação simbólica, mesmo que em diferentes épocas.

Em dezembro de 2020, o governo dos Estados Unidos, sob a liderança do presidente Donald Trump, emitiu a “*Executive order on Promoting Beautiful Federal Civic Architecture*”. O texto exigia uma revisão das Diretrizes para Arquitetura Federal, publicadas em 1962, para garantir que o estilo arquitetônico clássico fosse o preferido e o padrão para edifícios federais novos e projetos de renovação. Na ordem executiva, os edifícios públicos federais deveriam: “elevant e embelezar os espaços públicos, inspirar o espírito humano e o respeito do público em geral” (United States, Government, 2020). No documento, a arquitetura clássica é definida como a tradição arquitetônica derivada das formas, princípios e vocabulário da arquitetura da antiguidade grega e romana.

Vários prédios públicos são apontados como referências pelo decreto: o Segundo Banco dos Estados Unidos na Filadélfia, Pensilvânia; o Tribunal Pioneer em Portland, Oregon; o Tribunal *Thurgood Marshall* dos Estados Unidos, na cidade de Nova York, Nova York. Em Washington, D.C., edifícios clássicos como a Casa Branca, o Capitólio, a Suprema Corte, o Departamento do Tesouro e o Memorial Lincoln.

O Capitólio e a Casa Branca (edifício federal mais emblemático dos EUA) são edifícios que, embora distintos em escala e função, compartilham uma linguagem arquitetônica neoclássica cuidadosamente orquestrada para expressar os ideais fundadores da República norte-americana.

Na figura 01, a Casa Branca com sua fachada frontal voltada para a *Pennsylvania Avenue*, é perfeitamente simétrica. O pórtico central

adornado por colunas dóricas, janelões moldurados e um frontão triangular reforçam o estilo neoclássico.

Figura 1

Casa Branca



Adaptado de White House (2025).

Figura 2

Capitólio



US Capitol west side.JPG (2024).

Na figura 02, o Capitólio também rigorosamente simétrico construído em mármore branco, no topo de uma colina, conhecida como “*Capitol Hill*”. A fachada principal é adornada por colunas coríntias.

A cúpula do Capitólio, projetada por Thomas U. Walter, é o elemento mais icônico da fachada e da estrutura como um todo. Feita de ferro fundido e pintada de branco, ela eleva-se majestosa sobre o edifício, destacando-se no horizonte da capital estadunidense. No topo da cúpula, a estátua da liberdade simbolizando os valores fundamentais da nação.

A Ordem executiva “*Promoting Beautiful Federal Civic Architecture*” também deixa claro o que deve ser evitado: “arquitetura brutalista ou desconstrutivista ou qualquer projeto derivado ou relacionado a esses tipos de arquitetura” (*United States Government, 2020*). As construções mais representativas destes estilos também são mencionadas no decreto, como o edifício *Hubert H. Humphrey* e o Edifício *J. Edgar Hoover*, ambos localizados em *Washington*. O primeiro, um marco arquitetônico que abriga o Departamento de Saúde e Serviços Humanos dos Estados Unidos (HHS), construído em 1977 reflete o estilo brutalista típico da época, caracterizado por sua estética funcionalista, uso de concreto aparente e uma abordagem que prioriza a forma geométrica e a escala monumental (figura 03).

Figura 3

Edifício Hubert H. Humphrey



Hubert H. Humphrey Building, located at the foot of Capitol Hill, Washington, D.C LCCN2013634632.jpg (2025).

Na figura 04, o Edifício *J. Edgar Hoover*, localizado na *Pennsylvania Avenue*. Sede do *Federal Bureau of Investigation (FBI)*. Construído entre 1967 e 1975, a fachada é dominada pelo concreto bruto, sem acabamentos decorativos ou ornamentais. O concreto cinza é exposto em grandes superfícies, criando uma aparência monolítica e imponente.

De acordo com Suma (2021), A ideologia de Trump, não representa a sociedade americana em sua pluralidade, mas apenas o segmento populacional que percebe o presidente estadunidense exclusivamente pelo prisma de seu impacto midiático. “A julgar por seus próprios projetos, Trump vê a arquitetura simplesmente como uma manifestação concreta do poder dos Estados Unidos – ou de seu próprio poder na esfera pública” (Suma, 2021).

Figura 4

Edifício J. Edgar Hoover



FBI Headquarters - J. Edgar Hoover Building
(53840035941).jpg (2025).

Suma (2021) aponta a “dramaticidade “ como uma constante na agenda de comunicação de Trump, ela se tornou particularmente evidente na política arquitetônica que ele conduziu durante o primeiro.

Pelo menos duas estratégias colocadas em prática na frente arquitetônica têm raízes na “dramaticidade”: 1) a visibilização da agenda de Trump na forma de um dos projetos de construção mais ambiciosos já realizados nos Estados Unidos, na fronteira com o México; 2) a transgressão de preceitos antigos (históricos, legais, estéticos, etc.) e a institucionalização de novas regras no design e na representação arquitetônica. Conseguindo tornar Trump popular com certo público e divulgar sua ideologia, pode-se mostrar que sua política arquitetônica, em última análise, deriva de sua postura populista. (Suma, 2021, p. 120)

A Ordem Executiva “*Promoting Beautiful Federal Civic Architecture*” que traz a natureza excludente da política populista de Trump, anunciando o retorno do nacionalismo espacial da história dos EUA, destaca uma tendência contemporânea de alinhar a arquitetura clássica ao gosto popular, criando dicotomias entre o clássico e o moderno ou contemporâneo. Assim, a arquitetura torna-se um campo de disputa simbólica, onde o passado é reinterpretado e adaptado para atender às necessidades e expectativas do presente. Nessa narrativa, o clássico é associado à beleza universal e à tradição; o moderno, por sua vez, é frequentemente retratado como elitista e distante das sensibilidades populares.

A partir da leitura da *Executive Order* de Trump, este artigo propõe uma reflexão sobre a concepção do belo na estética neoclássica e a incorporação do seu uso na ideologia da extrema direita. Para tal, em um primeiro momento, busca-se construir, a partir do pensamento de Platão (2017), a compreensão do belo na combinação da reflexão filosófica, sensibilidade artística e reconhecimento do contexto histórico, em seguida, uma visão de beleza independente de interesses pessoais ou desejos, é trazida pelas leituras de Kant (2018), e depois, a relação da

beleza com a política e a ética recorrendo às reflexões de Walter Benjamin (2014). O texto segue trazendo um recorte histórico da apropriação da arquitetura neoclássica por regimes ditatoriais. Por fim, é discutida, no conjunto de reflexões, uma interpretação da série de vandalismos, invasões e depredações do patrimônio público em Brasília, cometidos por uma multidão de bolsonaristas extremistas, em 8 de janeiro de 2023.

As raízes filosóficas do Neoclassicismo e sua ruptura contemporânea

Compreender o conceito de “belo” requer uma abordagem que combine análise crítica, apreciação estética e consciência das influências culturais que definiram as concepções de beleza ao longo da história. Ao integrar essas dimensões, torna-se possível desenvolver uma visão mais rica e complexa sobre o que constitui a beleza tanto nas obras de arte quanto na experiência cotidiana.

As primeiras reflexões significativas sobre a beleza encontram-se na obra de Platão.

Na época moderna, a beleza é frequentemente associada à percepção sensorial, ou seja, ao que vemos, ouvimos, tocamos etc. O belo seria aquilo que agrada aos sentidos. Platão, ao contrário, construiu uma teoria do belo que rejeita essa ligação direta com os sentidos. Para ele, a beleza verdadeira não está nas coisas sensíveis (corpos, objetos, sons), mas sim em uma realidade superior, acessível apenas ao pensamento racional. Em *O Banquete*, Platão (2017), por meio do discurso de Diótima, descreve uma escalada do amor ou ascensão do belo: o ser humano começa a perceber o belo nos corpos, ou seja, na aparência física de alguém. Com o tempo, percebe que o belo de um corpo é o mesmo em outros corpos. O belo não está restrito a uma única pessoa.

O indivíduo passa a admirar a beleza nas almas (caráter, virtude) e depois em instituições e leis justas. O próximo passo é enxergar a beleza no conhecimento, nas ciências, na ordem do universo. Por fim, após esse processo de purificação e desapego do mundo sensível, o indivíduo é capaz de contemplar a essência do belo: a ideia pura e universal do belo, que existe independentemente das coisas particulares. Platão transmite a ideia de que a beleza, quando devidamente compreendida, atua como uma guia moral, orientando-nos em direção a ações e escolhas que refletem a harmonia que nela reconhecemos. Mais do que um simples prazer estético, a beleza nos convida a cultivar um caráter alinhado ao que é bom e verdadeiro.

De acordo com Suassuna (2012), pela visão idealista do filósofo grego acerca do mundo e do ser humano, a beleza manifestada em qualquer objeto material depende do grau de participação desse ser na beleza absoluta. Essa beleza, por sua vez, existe de forma pura, imutável e eterna no mundo inteligível das ideias, transcendendo o plano sensível e mutável da realidade física.

A partir do século XVIII, a concepção de beleza sofreu uma transformação marcante, afastando-se progressivamente de fundamentos filosóficos tradicionais para incorporar abordagens mais subjetivas, sociais e culturais. Esse deslocamento ilustra o aumento da complexidade com que a humanidade tem entendido a arte e a experiência estética ao longo do tempo, refletindo mudanças profundas nos modos de pensar e sentir o belo até a atualidade.

Immanuel Kant situa o conceito de beleza no encontro entre o sujeito e o objeto, mais precisamente na experiência subjetiva que chamamos de “gosto”. Sua teoria da beleza, desenvolvida principalmente

em *Crítica da Faculdade do Juízo* (2018), não pretende definir o que é belo em si, mas sim analisar como julgamos algo como belo e por que esse julgamento, embora subjetivo, exige o acordo de todos.

O ponto de partida de Kant é a distinção entre julgamentos determinantes (que aplicam conceitos a objetos para conhecê-los) e julgamentos reflexivos (que partem de uma experiência para buscar um princípio). Os juízos de gosto, como “esta arquitetura é bela”, pertencem à categoria dos julgamentos reflexivos. Eles não afirmam uma propriedade objetiva da arquitetura, mas expressam um sentimento de prazer no sujeito que a contempla (Ginsborg, 2022). No entanto, esse prazer não é qualquer um: é um prazer desinteressado.

Esse é o primeiro e talvez mais famoso pilar da estética kantiana. Um juízo de gosto é “desinteressado” quando não está ligado a nenhum desejo de posse, utilidade ou finalidade prática. Se digo que um carro é belo porque quero comprá-lo, meu julgamento está corrompido pelo interesse. Mas se digo que uma paisagem é bela apenas por contemplá-la, sem querer usá-la ou possuí-la, então estou fazendo um juízo estético puro.

Mas surge uma pergunta crucial: se o juízo de gosto é baseado apenas em um sentimento subjetivo, como podemos exigir que os outros concordem conosco? Por que dizemos “isto é belo” e não apenas “isto me agrada”? Aqui está o segundo grande *insight* de Kant: a universalidade subjetiva. O juízo estético, embora não seja objetivo (não se baseia em conceitos), reivindica validade para todos (Zangwill, 2024). Quando julgamos algo como belo, falamos como se tivéssemos o direito de esperar que qualquer outro ser humano, em condições normais, sentisse o mesmo prazer.

Essa universalidade não vem de regras ou conceitos, mas de uma suposta harmonia comum das faculdades humanas. Kant argumenta que o prazer estético surge de um “jogo livre” entre a imaginação e o entendimento, duas faculdades cognitivas que, na experiência do belo, entram em sintonia sem serem forçadas por um conceito determinado. Como todos os seres humanos possuem essas mesmas faculdades, é razoável supor que a mesma harmonia possa ocorrer em outros sujeitos. É essa suposição que justifica a pretensão de universalidade do gosto (Allison, 2001).

Se por um lado Kant enfatizava a subjetividade e o distanciamento de interesses na apreciação estética, por outro, Walter Benjamin desloca o foco para o papel histórico e político da arte. Em *A Obra de Arte na Época de Sua Reprodutibilidade Técnica* (2014), o intelectual alemão destaca a importância da arquitetura na compreensão da arte: “A arquitetura nunca deixou de existir. Sua história é mais longa do que de qualquer outra arte, e ter presente sua influência é de grande importância para qualquer tentativa de dar conta da relação das massas com a obra de arte” (Benjamin, 2014. p. 113).

Ele aponta os sentidos pelos quais a percepção da arquitetura se dá no indivíduo:

“Os edifícios são recebidos de dois modos: por meio do uso e por meio da percepção. Ou melhor: são recebidos tátil e opticamente” (Benjamin, 2014. p. 113). Uma pintura ou uma escultura clássica exigem uma contemplação atenta, uma espécie de recuo do espectador. A arquitetura, por outro lado, é experimentada de uma percepção tátil e habitual. Nós não olhamos um edifício como olhamos um quadro; nós o habitamos, circulamos por ele, o usamos no dia a dia, muitas vezes sem

sequer prestar atenção consciente a ele. Uma característica constitutiva da arquitetura, que a torna uma arte profundamente social e coletiva.

Benjamin argumenta que a técnica de reprodução em massa da arte, como a fotografia e o cinema, esvazia a “aura” da obra original, um conceito que designa a singularidade, autenticidade e presença histórica da obra de arte.

Uma antiga estátua de Vênus, por exemplo, estava em um contexto distinto de tradição entre os gregos, que a utilizavam como objeto de culto, e entre os clérigos da Idade Média, que viam nela um ídolo malfazejo. O que, porém, confrontava a ambos do mesmo modo era sua singularidade; em outros termos: sua aura. (Benjamin, 2014, p. 31)

A aura está ligada à experiência única e irrepetível da obra em seu contexto original, que se perde quando a obra é reproduzida tecnicamente em larga escala para as massas. Assim, a reprodução técnica transforma a percepção da arte, tornando-a acessível a um público maior, mas ao custo da perda da autenticidade e do valor ritualístico (Benjamin, 2014) que a obra possuía.

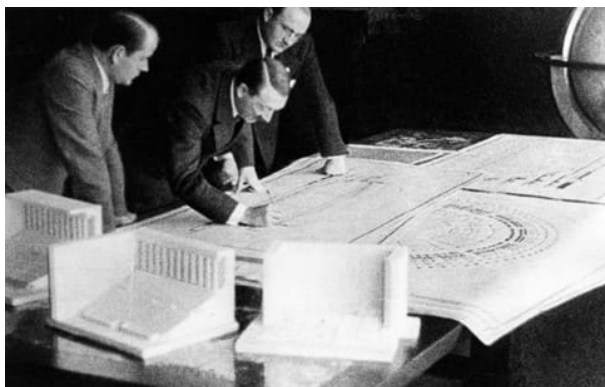
Essa natureza da arte arquitetônica a torna um campo privilegiado para a politização da experiência estética. Benjamin argumenta que, em sua época, a humanidade estava passando de uma percepção “aurática” (contemplativa, individual) para uma percepção “pós-aurática” (distraída, coletiva, mediada pela técnica) (Araújo, 2010). A arquitetura, por já operar nesse modo de recepção, serve como um modelo para entender como a arte pode se integrar à vida social de massa sem perder seu poder formativo. No entanto, essa mesma característica a torna vulnerável a uma apropriação distorcida por poderes autoritários.

A Instrumentalização da beleza por regimes autoritários

Essa distorção da estética neoclássica materializou-se de forma mais evidente no século XX, quando regimes totalitários converteram a arquitetura em máquina de propaganda. O que Benjamin alertava como: “estetização da política” (Benjamin, 2014, p. 117), tornando arquitetura uma forma de arte visual e sensorial que mobiliza as massas por meio da imagem e do espetáculo, mas que ao mesmo tempo oculta sua dimensão crítica e emancipatória real.

Figura 5

A projeção de Berlim em 1938



Bundesarchiv Bild 146-1971-016-31, Albert Speer, Adolf Hitler, Architekt Ruff.jpg (2024).

Essa lógica é concretizada na arquitetura monumental do Terceiro Reich e na Itália fascista. Albert Speer, arquiteto-chefe de Hitler, planejou Berlim como uma capital de avenidas colossais e edifícios neoclássicos hipertrofiados. Na figura 05, Adolf Hitler (centro) e os arquitetos: Albert Speer (esq.) e Ludwig Ruff (dir.).

Na figura 06, a Nova Chancelaria, projetada por Speer, construída entre 1938 e 1939, foi um símbolo da ambição de Hitler de transformar Berlim na capital do Terceiro Reich. O edifício incorporava elementos neoclássicos como o pátio de 146 metros, com enormes colunas de mármore evocava deliberadamente o Fórum Romano.

Figura 6

A Nova Chancelaria



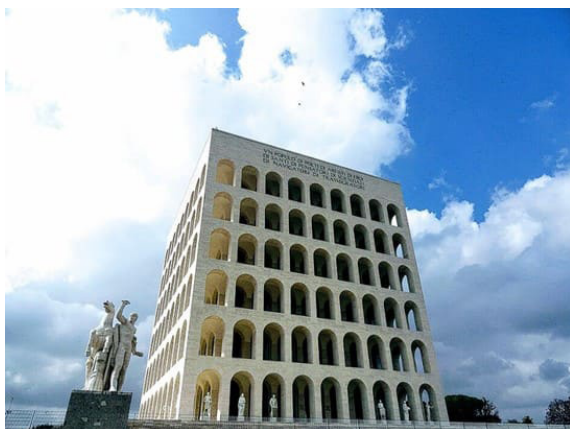
Bundesarchiv Bild 146-1979-105-02, Berlin, Ehrenhof der Neuen Reichskanzlei.jpg (2024).

A estética nazista, contudo, não tinha como finalidade exaltar a virtude cívica, mas sim, glorificar a obediência incondicional ao regime. Conforme destaca Evans (2005), a arquitetura monumental do período foi concebida para impor uma sensação de esmagadora superioridade do Estado frente ao indivíduo, fazendo com que este se sentisse pequeno e submisso diante do poder político representado pela grandiosidade dos edifícios.

A mesma gênese ocorria na Itália de Mussolini. Na figura 07, O EUR (*Esposizione Universale Roma*), construído entre 1938 e 1943 e o Coliseu de Roma, construído entre 70 e 80 d.C.. O EUR com seu “Palácio da Civilização Italiana”³, de arcos repetidos infinitamente, inspirado no Coliseu de Roma, simulava racionalidade clássica enquanto silenciava divergências.

Figura 7

O Coliseu Quadrado



Fendiheadquartersbuilding.jpg (2022).

3. O Palácio da Civilização Italiana, também conhecido como “Coliseu Quadrado”, é um edifício icônico, localizado em Roma, construído entre 1938 e 1943 como parte da Exposição Universal de 1942, que nunca ocorreu. Ele representa a arquitetura fascista e é um símbolo da tentativa do regime de Mussolini de promover uma nova identidade italiana. Hoje o prédio abriga a sede da marca de moda italiana Fendi.

A conexão entre monumentalidade e apagamento da memória completa esse quadro. Conforme afirma Nora (1993)⁴, monumentos cristalizam memórias oficiais para silenciar conflitos históricos. Nora argumenta que, à medida que a sociedade moderna se distancia da memória coletiva, esses lugares tornam-se essenciais para a construção da identidade nacional e para a preservação da história. Para o historiador francês a busca por lugares que preservam a memória reflete um momento singular de nossa história, marcado pela consciência da ruptura com o passado. Nesse contexto, a memória se apresenta fragmentada, mas ainda é capaz de evocar questões sobre sua materialização. Assim, a continuidade torna-se algo residual, e surgem espaços de memória justamente na ausência de meios eficazes para recordá-la.

O neoclassicismo autoritário opera esse apagamento duplamente:

Apagamento histórico: ao imitar formas greco-romanas, finge uma continuidade fictícia com impérios extintos, como fez o franquismo no Vale dos Caídos⁵ (figura 08), inaugurado em 1959, construído com trabalho forçado de presos políticos sob uma cruz de 150 metros de altura (Manucci, 2020).

-
4. “*Les Lieux de Mémoire*”, publicado em 1984, é uma obra fundamental do historiador francês Pierre Nora. O livro explora o conceito de “lugares de memória”, que são locais, eventos ou símbolos que carregam significados históricos e culturais.
 5. O Vale dos Caídos é um monumento localizado na Espanha, construído entre 1940 e 1959, por ordem do ditador Francisco Franco. Ele serve como um memorial para os combatentes da Guerra Civil Espanhola, especialmente os que morreram do lado nacionalista. O monumento é controverso, pois é visto por muitos como um símbolo da repressão franquista e da glorificação do regime. A basílica e a cruz monumental são elementos centrais da estrutura, que atrai tanto visitantes quanto críticos.

Figura 8

Vale dos Caídos



Basilica del Valle de los Caídos - Madrid 01.jpg (2025).

Apagamento social: seu gigantismo anula traços de culturas marginalizadas, como na Budapeste de Viktor Orbán, onde edifícios neoclássicos do projeto Cidade Nacional⁶ substituem bairros historicamente associados a minorias étnicas, especialmente comunidades ciganas, reforçando uma narrativa de pureza nacional (Ares, 2021).

A Praça do Congresso Nacional em Brasília, palco da invasão bolsonarista de 8 de janeiro de 2023⁷, exemplifica essa perversão. Projetada por Oscar Niemeyer como símbolo de horizontes abertos à

6. O projeto “Cidade Nacional” (Nemzeti Tánc) em Budapeste (2020-2025) usa fachadas neoclássicas para criar uma fantasia de pureza étnica. Edifícios como o Teatro Nacional (colunas coríntias e frontões helênicos) substituíram bairros históricos de população cigana, apagando memórias “indesejadas”. Como aponta o filósofo húngaro Gáspár Miklós Tamás (On Post-Fascism, 2020), trata-se de uma “arquitetura de negação” que converte o espaço urbano em cenário para mitos nacionalistas.
7. Ato de vandalismo e depredação realizado por apoiadores do ex-presidente Jair Bolsonaro, que invadiram e depredaram as sedes dos Três Poderes: o Palácio do Planalto, o Congresso Nacional e o Supremo Tribunal Federal. Esse evento ocorreu dias após a posse do presidente Luiz Inácio Lula da Silva e foi motivado por alegações infundadas de fraude nas eleições.

democracia (Niemeyer, 1998), teve sua integridade modernista cooptada pela extrema direita na tentativa de um golpe.

Figura 9

A Invasão de Brasília, no 08 de janeiro de 2023



Invasão do Palácio do Congresso Nacional durante o 8 de Janeiro
(cropped).png (2025)

Na figura 09, imagem do Congresso Nacional no dia 08 de janeiro de 2023, no momento da invasão da Praça dos Três Poderes por grupos Bolsonaristas radicais que depredaram os prédios, mobília, obras de arte e objetos de valor histórico, como pinturas, esculturas. Cadeiras e mesas antigas também foram danificadas, destruídas ou roubadas.

A invasão representa um marco na história política brasileira, não apenas como ato de vandalismo, mas como uma tentativa simbólica de desconstruir os pilares da democracia moderna. Este evento evidencia como símbolos institucionais e arquitetônicos da modernidade democrática podem ser alvos privilegiados em crises políticas, servindo como palco para a negação de conquistas civilizatórias e a rearticulação de narrativas autoritárias.

Brasília, planejada como ícone da modernidade e da racionalidade democrática, carrega em sua estrutura urbana, como a Praça dos Três Poderes, a materialização do projeto político de integração nacional e equilíbrio institucional (Holanda & Kronenberger, 2024). A invasão desses espaços não foi aleatória: atacou-se justamente lugares-tipo que representam a autoridade do Estado e a separação de poderes, elementos centrais da democracia moderna. A depredação do Congresso Nacional, por exemplo, simbolizou uma tentativa de apagar a legitimidade do processo eleitoral e substituí-lo por uma narrativa de “fraude”, associada a teorias conspiratórias (Arantes et al., 2024).

A invasão expôs um paradoxo: os mesmos símbolos que sustentam a democracia (como a transparência do espaço público) podem ser usados para sua destruição. A Esplanada dos Ministérios, projetada para ser acessível ao povo, tornou-se vulnerável a ataques que visavam apagar a memória democrática, substituindo-a por uma narrativa de caos e ilegitimidade (Holanda & Kronenberger, 2024). Essa dinâmica reflete a fragilidade de sistemas abertos frente a movimentos que instrumentalizam a liberdade para fins autoritários.

O 8 de janeiro de 2023 não foi apenas um ataque físico, mas um ataque à semiótica da democracia. Ao visar símbolos da modernidade política, os grupos bolsonaristas buscaram reverter ganhos democráticos através da desestabilização de significados consolidados. A resistência a essas investidas exige não apenas a defesa institucional, mas a reafirmação contínua dos valores que esses símbolos encarnam — um desafio central para a democracia no século XXI (Akabane, 2024; Holanda & Kronenberger, 2024).

Caminhos para uma Reconciliação Ético-Estética

Diante desse cenário, é fundamental repensar a relação entre estética e política, recuperando a função crítica da beleza.

Movimentos decoloniais, como o Museu da História e da Cultura Afro-Brasileira (Muhcab)⁸, afirmam a identidade negra no Brasil e promovem debates sobre a situação histórica e atual da população afrodescendente, ressignificando símbolos tradicionais a partir de perspectivas não eurocêtricas.

Artistas pós-modernos, como Grada Kilomba⁹, criam obras que revelam narrativas silenciadas de escravidão.

No ambiente digital, ativistas transformam plataformas virtuais em espaços de resistência. Iniciativas como o *Digital Zapatismo*¹⁰ misturam grafismos indígenas com modelos 3D de arquiteturas coloniais.

Essas práticas recuperam a conexão entre beleza e ética, tal como formulada por Kant, mas a reformulam com base em um ideal de justiça concreta. Trata-se de uma nova forma de universalidade — não homogênea, mas plural — onde diferenças irreduzíveis não são eliminadas, mas reconhecidas e valorizadas (Mbembe, 2017).

8. Localizado na região portuária da cidade do Rio de Janeiro, na chamada Pequena África, o Muhcab é um dos principais pontos de memória do Cais do Valongo, sítio declarado Patrimônio Mundial pela Unesco em 2017.

9. Grada Kilomba é uma escritora, psicóloga, teórica e artista interdisciplinar portuguesa reconhecida pelo seu trabalho que tem como foco o exame da memória, trauma, gênero, racismo e pós-colonialismo.

10. O Zapatismo Digital refere-se ao uso de tecnologias digitais e da internet pelo movimento zapatista, originado no México, para promover suas ideias de autonomia, justiça social e resistência. Sua importância reside na forma como os zapatistas utilizam essas ferramentas para conectar-se com apoiadores globalmente, divulgar suas causas e mobilizar ações de solidariedade, além de criar uma plataforma para a expressão de vozes marginalizadas. Tornaram-se, assim, o primeiro grupo organizado a empreender, através da Web, uma oposição sistemática contra os efeitos da globalização econômica.

Considerações finais

O propósito deste artigo foi tensionar a ressignificação do estilo neoclássico por movimentos da extrema direita, discutindo como a arquitetura opera no campo de disputa política, onde concepções de “beleza” são atualizadas e instrumentalizadas para fins de dominação simbólica e controle ideológico, partindo do decreto norte-americano “*Promoting Beautiful Federal Civic Architecture*” (2020).

Na origem da discussão, Platão (2017), como grande representante do pensamento grego, descortinou uma teoria do belo, completamente oposta à visão que vem se articulando na modernidade, que relaciona o belo à percepção sensorial.

Por Kant (2018) se tem a ideia de subjetividade no julgamento estético, afirmando que as avaliações de beleza se fundamentam em sentimentos individuais de prazer ou desprazer, e não em propriedades objetivas inerentes ao objeto.

Com Walter Benjamin (2014) se identificaram os sentidos através dos quais a arquitetura deve ser percebida, sugerindo que a reprodução técnica altera a maneira como a arte é experimentada, implicando uma perda de autenticidade e do valor ritualístico inerente à obra (a “aura” da obra). Exemplos contemporâneos na história demonstram como a simulação de uma racionalidade clássica foi empregada para suprimir dissidências e impor narrativas hegemônicas.

Apesar das limitações relacionadas ao recorte geográfico concentrado em casos paradigmáticos (EUA, Europa e Brasil) e à natureza teórico-conceitual da análise, os achados oferecem subsídios para novas investigações, especialmente no que tange aos mecanismos de resistência estética decolonial e à construção de alternativas arquitetônicas inclusivas.

Ainda são raros os estudos que tratam diretamente da apropriação simbólica de espaços arquitetônicos modernos por movimentos antide-mocráticos no Brasil. A literatura disponível aponta para a importância do espaço urbano e público como arena de disputa simbólica, mas há espaço para pesquisas mais específicas sobre arquitetura moderna e sua resignificação por grupos antidemocráticos.

Ao refletir sobre a beleza não ser neutra, encontramos um verdadeiro campo de disputa política, onde se confrontam diferentes formas de memória e poder. A tensão entre a reprodução de valores atemporais e a perda da originalidade cria um diálogo complexo em que arte, arquitetura e política se entrelaçam para moldar a psique coletiva. Portanto, o potencial transformador da beleza depende do rompimento com associações ideológicas que a ligam à pureza racial, cultural ou ao mercado, frequentemente mobilizadas por regimes nacionalistas e autoritários. Em vez disso, é necessário repensar o belo com base na ética e na justiça sensível, conceitos que acolhem a diferença e promovem a pluralidade. Como lembra Paulo Freire, “não há beleza na negação do outro” (Freire, 1996. p. 45). Essa afirmação nos convida a ver a estética como uma prática política comprometida com a inclusão e a justiça social.

Referências

- Akabane, H. V. (2024). Memória e história democrática: Carta às Brasileiras e aos Brasileiros em defesa do Estado Democrático de Direito, uma análise semiótica. *Estudos Semióticos*, 19(2). <https://www.revistas.usp.br/esse/article/view/218953>
- Allison, H. (2001). *Kant's Theory of Taste. A Reading of the Critique of Aesthetic Judgment*, Cambridge University Press.

- Arantes, P. F., Frias, F., & Meneses, M. L. (2024). *8/1: a rebelião dos manés: ou esquerda e direita nos espelhos de Brasília*. Hedra.
- Araújo, B. S. R. de. (2010). *O conceito de aura, de Walter Benjamin, e a indústria cultural*. *PosFAUUSP*, 28, 120-143. <https://doi.org/10.11606/issn.2317-2762.v0i28p120-143>
- Ares, G. (2021). *Eclipse de memórias e extrema-direita: as intervenções no bairro Lipótváros em Budapeste, Hungria* [Trabalho apresentado]. 45º Encontro Anual da ANPOCS. <https://estudogeral.uc.pt/handle/10316/101106>
- Benjamin, W. (2014). *A Obra de Arte na Época de Sua Reprodutibilidade Técnica*. Zouk.
- Bundesarchiv Bild 146-1979-105-02, Berlin, Ehrenhof der Neuen Reichskanzlei.jpg. (2024, maio 15). In *Wikimedia Commons*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bundesarchiv_Bild_146-1979-105-02,_Berlin,_Ehrenhof_der_Neuen_Reichskanzlei.jpg
- Basilica del Valle de los Caidos - Madrid 01.jpg. (2025, setembro 6). In *Wikimedia Commons*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Basilica_del_Valle_de_los_Caidos_-_Madrid_01.jpg
- Easterling, K. (2014). *Extrastatecraft: The power of infrastructure space*. Verso.
- Evans, R. J. (2005). *The Third Reich in Power*. Penguin Books.
- FBI Headquarters - J. Edgar Hoover Building (53840035941).jpg. (2025, fevereiro 2). In *Wikimedia Commons*. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:FBI_Headquarters_-_J._Edgar_Hoover_Building_\(53840035941\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:FBI_Headquarters_-_J._Edgar_Hoover_Building_(53840035941).jpg)

Fendiheadquartersbuilding.jpg. (2022, fevereiro 3). In *Wikimedia Commons*. <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fendiheadquartersbuilding.jpg>

Freire, P. (1996). *Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. Paz & Terra.

Ginsborg, H. (2022). Kant's aesthetics and teleology. In E. N. Zalta & U. Nodelman (Eds.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Fall 2022 Edition)*. Metaphysics Research Lab, Stanford University. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2022/entries/kant-aesthetics/>

Holanda, F. R. B., & Kronenberger, B. C. (2024). Espaço e tempo: lugares-tipo em Brasília e os idos de janeiro. *Oculum Ensaios*, 21. <https://doi.org/10.24220/2318-0919v21e2024a8711>

Hubert H. Humphrey Building, located at the foot of Capitol Hill, Washington, D.C LCCN2013634632.jpg. (2025, setembro 29). In *Wikimedia Commons*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hubert_H._Humphrey_Building,_located_at_the_foot_of_Capitol_Hill,_Washington,_D.C_LCCN2013634632.jpg#file

Invasão do Palácio do Congresso Nacional durante o 8 de Janeiro (cropped).png. (2025, setembro 8). In *Wikimedia Commons*. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Invas%C3%A3o_do_Pal%C3%A1cio_do_Congresso_Nacional_durante_o_8_de_Janeiro_\(cropped\).png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Invas%C3%A3o_do_Pal%C3%A1cio_do_Congresso_Nacional_durante_o_8_de_Janeiro_(cropped).png)

Kant, I. (2018). *Crítica da Faculdade de Juízo*. Edipro.

Manucci, L. (2020). A sombra do passado autoritário na península ibérica: os fracassos e o sucesso dos partidos populistas de

direita radical. *Relações Internacionais*, (67). https://www.researchgate.net/profile/Luca-Manucci/publication/351688498_A_sombra_do_passado_autoritario_na_Peninsula_Iberica_Os_fracassos_e_o_sucesso_dos_partidos_populistas_de_direita_radical/links/60a4d121299bf1921e35bb80/A-sombra-do-passado-autoritario-na-Peninsula-Iberica-Os-fracassos-e-o-sucesso-dos-partidos-populistas-de-direita-radical.pdf

Mbembe, A. (2014). *Crítica da Razão Negra*. . N-1 Edições.

Niemeyer, O. (1998). *Memória de um Arquiteto*. Casa da Palavra.

Nora, P. (1993). *Entre memória e história: a problemática dos lugares. Projeto História*, (10), 12-13. <http://repositorio.asc.es.edu.br/bitstream/123456789/3153/1/REVISTA%20PROJ.PDF>

Platão. (2017). *O Banquete*. Vozes.

Suassuna, A. (2012). *Iniciação à estética*. Editora José Olympio.

Suma, S. (2021). Trump's Aesthetic, Spatial and Architectural Dramalities. *FootPrint. Delft Architecture Theory Journal*, 15(2). <https://doi.org/10.59490/footprint.15.2.5394>

United States, Government. (2020, dezembro 18). Executive Order on Promoting Beautiful Federal Civic Architecture. Recuperado de <https://trumpwhitehouse.archives.gov/presidential-actions/executive-order-promoting-beautiful-federal-civic-architecture/>

US Capitol west side.JPG. (2024, dezembro 10). In *Wikimedia Commons*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:US_Capitol_west_side.JPG

Weizman, E. (2017). *Forensic architecture: Violence at the threshold of detectability*. Zone Books.

Weizman, E. (2017). *Forensic architecture: Violence at the threshold of detectability*. Zone Books.

White House. (2025, outubro 18). In *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/White_House#/media/File:White_House_north_and_south_sides.jpg

Zangwill, N. (2024) Aesthetic judgment. In E. N. Zalta & U. Nodelman (Eds.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Metaphysics Research Lab, Stanford University. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2024/entries/aesthetic-judgment/>

A CIDADE COMO TELA: A ESTÉTICA DO GRAFITE URBANO E SUAS EXPRESSÕES CULTURAIS E IDENTITÁRIAS NA PAISAGEM CONTEMPORÂNEA

Bento Matias Faustino¹

O grafite, tem-se afirmado como uma forma privilegiada de expressão identitária no contexto das sociedades contemporâneas. Os muros da cidade, outrora concebidos como meras superfícies arquitectónicas, transformam-se em telas simbólicas onde se inscrevem discursos visuais de resistência, pertença e contestação. Esta prática, nascida nos interstícios da marginalidade social, configura-se como acto de afirmação cultural e de disputa pelo espaço público.

-
1. Doutorando do Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Brasil.
Docente na Escola Superior de Jornalismo - Moçambique.
b.faustino@unesp.br

A arte pública, enquanto manifestação ancorada no quotidiano das comunidades, representa uma forma de resistência e pedagogia, conforme expressa na sua reflexão sobre as “solidariedades duradouras e personalizadas” presentes nas culturas de bairro, nos movimentos sociais e nas expressões artísticas urbanas, que constituem fontes de “institucionalidade nova, fortalecendo a sociedade civil” (Martín-Barbero, 1977, p. 13).

Braga (2023) entende o grafite não se limita ao traço: é também acção, gesto, performance. Por isso, a estética do grafite está intimamente ligada ao território onde é realizado. A sua força simbólica provém do confronto com os dispositivos de vigilância e controlo que marcam o espaço urbano. Para Bourriaud (2009), o mural recupera e reactiva o vínculo social não por meio de uma comunicação mercantilizada, mas através de uma comunicação poética, crítica e participativa.

O grafite, enquanto linguagem visual, constitui-se como acto performativo que representa identidades em movimento, dando corpo às múltiplas vozes silenciadas nos discursos dominantes. A cidade transforma-se, assim, em suporte e palco de manifestações culturais híbridas. Os muros e fachadas funcionam como superfícies onde se inscrevem discursos visuais que reconfiguram a memória urbana e questionam as hierarquias culturais. Canclini (2008) assinala que a reconversão simbólica constitui uma das estratégias através da qual os sectores subalternos procuram inserir-se nas novas dinâmicas económicas e comunicacionais.

Folkcomunicação: a cidade como espaço de expressões culturais populares

A folkcomunicação, concebida por Luiz Beltrão nos anos 1960, constitui uma das primeiras tentativas de construir uma teoria da comunicação enraizada nas realidades culturais das maiorias populares. Rompendo com os modelos dominantes centrados na comunicação de massa e na racionalidade técnica, Beltrão propôs uma abordagem que reconhece os modos populares de produzir, transmitir e partilhar saberes, valores e símbolos. Segundo o autor, a folkcomunicação refere-se ao “intercâmbio de informações e manifestações de opiniões, ideias e atitudes da massa, através de agentes e meios ligados directa ou indirectamente ao folclore” (em Schmidt, 2009, p. 3).

Ao longo do tempo, o conceito foi sendo ampliado e aprofundado por outros autores, que destacam a sua centralidade na compreensão das práticas comunicacionais contra-hegemónicas. Para Woitowicz (2011), a folkcomunicação apresenta-se como “um meio de observação das práticas de resistência que operam no interior da cultura e da comunicação popular” (p. 3). Trata-se de uma teoria que valoriza as formas informais de comunicação usadas por grupos marginalizados, numa clara oposição aos valores impostos pelas lógicas hegemónicas.

Gobbi (2014) identifica os principais géneros e formatos da folkcomunicação, tais como os cordéis, os folhetos, os carros de som, os grafites, os cartazes e as rádios comunitárias. Estes elementos, segundo a autora, caracterizam-se pela oralidade, improviso, linguagem acessível e suportes alternativos, funcionando como “instrumentos de expressão colectiva e de resistência simbólica” (Gobbi, 2014, p. 60). Gobbi sublinha que tais formas actuam como mediadoras entre o

quotidiano das comunidades populares e as estruturas culturais dominantes, desempenhando um papel pedagógico e político na produção e circulação de sentidos.

Este quadro teórico ganha ainda mais densidade quando articulado à produção simbólica do espaço urbano. O pensamento de Lefebvre (2000) é essencial para compreender esta dimensão. Para o autor, o espaço social é um produto e um processo, e não um dado neutro ou natural. Lefebvre afirma que “o espaço social é um produto e, como tal, é o suporte de relações sociais e políticas, económicas e culturais, que nele se inscrevem de forma dialéctica” (p. 111). A folkcomunicação, ao apropriar-se do espaço como meio de expressão, transforma-o em palco de significações e disputas simbólicas.

Este entendimento permite reconhecer o grafite como um dos formatos expressivos mais contundentes da folkcomunicação contemporânea. Segundo Souza e Mello (2011), o grafite urbano opera como um sistema de enunciação visual no qual “o grafiteiro seria o emissor, a mensagem seria o desenho, o código seria a categoria escolhida (letras desenhadas, stencil, etc.), a parede o canal, e os vários indivíduos que compõem a sociedade, os receptores” (p. 6). Neste circuito, os muros da cidade convertem-se em suportes de escuta e denúncia, nos quais se inscrevem tensões sociais, narrativas invisibilizadas e projectos de resistência cultural.

Woitowicz (2011) retoma a classificação beltraniana dos grupos marginalizados rurais, urbanos e culturalmente subalternizados salientando que o grafite e outras práticas urbanas populares devem ser entendidas como formas de comunicação criadas por indivíduos que contestam activamente a ordem cultural estabelecida (Beltrão,

1980, em Woitowicz, 2011, p. 8). O grafite adquire ainda maior densidade simbólica quando compreendido como geossímbolo, conceito mobilizado por Nunes (2022), que define estas inscrições como signos que territorializam pertença, memória e identidade. Para o autor, “as intervenções gráficas no espaço urbano funcionam como geossímbolos”, pois traduzem valores colectivos e tornam visíveis as disputas raciais, territoriais e sociais (p. 624). “As inscrições de rua constroem espécies de túneis por onde deslizam fermentos sociais que vão ganhando forma e fazendo imagem” (Silva em Nunes, 2022, p. 627).

Gobbi (2014) articula estas práticas com a noção de resistência simbólica e construção colectiva de sentido, ao afirmar que “o que se propõe é um outro olhar sobre a comunicação, atento à dimensão social da linguagem e ao papel activo dos sujeitos populares” (p. 64). A cidade, neste contexto, transforma-se não apenas em suporte físico, mas em agente activo de reconfiguração cultural e política um espaço onde os grupos subalternizados se inscrevem e se afirmam.

A comunicação popular guarda consigo não apenas a função informativa, mas essencialmente a função de manutenção de valores culturais, de identidade e de pertença. Ao contrário da mediação técnica dos mass media, a folkcomunicação opera por meio de códigos partilhados localmente. (Gobbi, 2007, p. 63)

A folkcomunicação expandiu-se para além dos meios físicos tradicionais, incorporando novas tecnologias e plataformas digitais. Schmidt (2009) observa que os agentes folkcomunicacionais, ainda que ancorados em práticas culturais locais, têm vindo a apropriar-se das linguagens e recursos das redes sociais, dos blogs e dos canais de vídeo como formas de ampliar a sua expressão e visibilidade: “apropriam-se

das linguagens e plataformas digitais como meio de expressão e visibilidade” (p. 2). Este movimento marca uma actualização tecnológica da folkcomunicação, em que o ciberespaço se converte num novo território de disputa simbólica.

Esta mutação do cenário comunicacional é também analisada por Santaella (2016), que identifica uma mudança estrutural nos modos de enunciação cultural contemporâneos, caracterizada pelo “transbordamento informativo e participação difusa” (p. 93). Para a autora, a descentralização dos fluxos comunicacionais permite o florescimento de vozes outrora silenciadas, criando condições para a emergência de novos sujeitos comunicantes.

Boelsums (2023) o grafite se encontra num “campo de tensão entre a criminalização e a consagração”, oscilando entre o legal e o ilegítimo, o periférico e o institucional (p. 161). Ainda assim, afirma que estas práticas “traduzem espacialmente o tamanho das suas angústias [...] começando a propor novas pluralizações ao conceito de arte pública” (Boelsums, 2023, p. 161).

Neste percurso, a folkcomunicação demonstra a sua vitalidade enquanto ferramenta teórica e analítica. Ao valorizar os modos de expressão das maiorias sociais, ela reconhece o potencial transformador da cultura popular, inscrevendo-se no centro das disputas por visibilidade, pertença e representação no espaço urbano e digital. Nas palavras de Gobbi (2014), é neste território simbólico e social que “se revelam as estratégias simbólicas das comunidades que, mesmo excluídas, resistem culturalmente e reconstróem os sentidos do seu quotidiano” (p. 64).

Identidade cultural e representações no espaço urbano

Martín-Barbero (1997) enfatiza que a comunicação deve ser entendida não apenas como uma questão técnica relacionada aos meios, mas sobretudo como um processo complexo de mediação cultural e reconhecimento: “a comunicação se tornou para nós questão de mediações mais que de meios, questão de cultura e, portanto, não só de conhecimentos, mas de reconhecimento” (Martín-Barbero, 1997, p. 16). Este reconhecimento está profundamente imbricado na mestiçagem cultural, na pluralidade simbólica e na hibridez urbana características dos contextos latino-americanos.

Os murais urbanos assumem um papel central como mediações simbólicas inscritas no espaço público, onde se dão as disputas pela hegemonia cultural, pela memória colectiva e pelo direito à cidade. A arte pública, enquanto manifestação ancorada no quotidiano das comunidades, representa uma forma de resistência e pedagogia, conforme expressa na sua reflexão sobre as “solidariedades duradouras e personalizadas” presentes nas culturas de bairro, nos movimentos sociais e nas expressões artísticas urbanas, que constituem fontes de “institucionalidade nova, fortalecendo a sociedade civil” (Martín-Barbero, 1997, p. 13).

Martín-Barbero desloca a cidade da condição de mero espectáculo da mercadoria para o palco das lutas simbólicas, locais onde os sujeitos resistem, reinventam e partilham sentidos. Nesta óptica, a comunicação visual no espaço público, concretamente os murais, emerge como dispositivo privilegiado para a prática de uma pedagogia da presença, integrando memória, denúncia, reivindicação e imaginação social. Os murais tornam-se, pois, “formas próprias de organização da cultura quotidiana” (Martín-Barbero, 1997, p. 13), espaços que promovem

aprendizagens críticas e situadas, convocando o transeunte a participar numa experiência estética e política que reescreve a história oficial e propõe futuros alternativos.

Bourriaud (2009) propõe uma inflexão paradigmática na compreensão da arte contemporânea, ao deslocar o foco da obra enquanto objecto acabado para a prática artística enquanto processo relacional, entendido como experiência partilhada e interação social concreta. Sublinha que “a actividade artística constitui não uma essência imutável, mas um jogo cujas formas, modalidades e funções evoluem conforme as épocas e os contextos sociais” (Bourriaud, 2009, p. 16), valorizando o encontro e a intersubjectividade como elementos nucleares da produção artística.

A arte relacional é concebida como “lugar e meio para a produção de vínculos”, em que a experiência da proximidade social e do estar-juntos emerge como substrato essencial da criação: “A cidade permitiu e generalizou a experiência da proximidade [...]; acabou criando práticas artísticas correspondentes, isto é, uma forma de arte cujo substrato é dado pela intersubjectividade e tem como tema central o estar-juntos” (Bourriaud, 2009, p. 21). A obra artística deixa de ser mero objecto para se tornar “interstício social”, espaços de convivência e resistência face à mercantilização das relações humanas (Bourriaud, 2009, p. 23).

A comunicação encerra os contactos humanos dentro de espaços de controlo que decompõem o vínculo social em elementos distintos. A actividade artística, por sua vez, tenta efectuar ligações modestas, abrir algumas passagens obstruídas, pôr em contacto níveis de realidade apartados. [...] Assim, o sujeito ideal da sociedade dos figurantes estaria reduzido à condição de consumidor de tempo e de espaço, pois o que não pode ser comercializado está fadado a desaparecer. [...] A arte aparece como

um campo fértil de experimentações sociais, como um espaço parcialmente poupado à uniformização dos comportamentos. As obras que serão aqui tratadas esboçam várias utopias de proximidade (Bourriaud, 2009, pp. 12-13).

Os murais actuam como rupturas simbólicas no fluxo automatizado das cidades. Como refere Bourriaud (2009), numa sociedade em que os contactos humanos estão encerrados dentro de espaços de controlo, o mural devolve ao espaço público a sua função primeira: o encontro, a escuta, o diálogo. A imagem mural recupera e reactiva o vínculo social não por meio de uma comunicação mercantilizada, mas através de uma comunicação poética, crítica e participativa.

Os murais urbanos aproximam-se das “utopias de proximidade” de que fala o autor. Instalados em paredes, escolas, mercados, centros comunitários ou muros de bairros marginalizados, esses dispositivos visuais não só comunicam conteúdos como também interpelam os sujeitos, convidando-os à leitura crítica da realidade. Os murais funcionam como mediações entre diferentes níveis de realidade, pois, representam o quotidiano local, bem como, invocam temáticas universais que promovem uma comunicação plural e acessível. São, portanto, ferramentas de educação visual, não institucional, que transformam o tecido urbano em espaço de aprendizagem colectiva “uma sala de aula alternativa”.

Segundo Hall (2006), a identidade cultural não é uma essência fixa ou imutável, mas um processo em permanente construção, atravessado por deslocações históricas, sociais e discursivas. Para o autor, “as identidades modernas estão a ser deslocadas, fragmentadas, e a própria noção de um sujeito unificado está a ser posta em causa” (Hall, 2006, p. 9). Canclini (2008) propõe compreender a identidade não como

algo dado, mas como formas de situar-se em meio à heterogeneidade e entender como se produzem as hibridações. Assim, a identidade apresenta-se como um processo em constante transformação, atravessado por múltiplos repertórios culturais, históricos, políticos e comunicacionais.

O grafite, enquanto linguagem visual, constitui-se como acto performativo que representa identidades em movimento, dando corpo às múltiplas vozes silenciadas nos discursos dominantes. A cidade transforma-se, assim, em suporte e palco de manifestações culturais híbridas. Os muros e fachadas funcionam como superfícies onde se inscrevem discursos visuais que reconfiguram a memória urbana e questionam as hierarquias culturais. Canclini (2008) assinala que a reconversão simbólica constitui uma das estratégias através da qual os sectores subalternos procuram inserir-se nas novas dinâmicas económicas e comunicacionais.

A linguagem visual do grafite incorpora elementos da cultura popular, da publicidade, da música, das culturas juvenis e das novas tecnologias, configurando uma estética híbrida. Este cruzamento de códigos é possível porque a arte urbana apropria-se das lógicas da comunicação de massas e reinterpreta-as segundo os sentidos e os contextos locais. Como afirma Canclini (2008), a hibridação pode surgir da criatividade individual e colectiva, não só nas artes, mas também na vida quotidiana e no desenvolvimento tecnológico.

Os muros grafitados constituem territórios simbólicos em disputa, onde se entrelaçam encontros, rupturas, desigualdades e resistências, revelando estratégias de reconhecimento identitário e as fricções próprias das dinâmicas culturais urbanas. Longe de se limitarem à estética, os grafites devem ser compreendidos como linguagem política e cultural

que expressa as contradições e potências da cidade contemporânea. Ao criarem interstícios sociais e colocarem em relação artistas, comunidades e transeuntes, os murais inscrevem-se na estética relacional, promovendo uma pedagogia da proximidade baseada na sensibilidade partilhada e no desejo de transformação social.

Para Martín-Barbero (1997), os murais são mediações que articulam memória, pertença e pedagogia urbana. Bourriaud (2009) entende-os como práticas relacionais que criam vínculos e espaços de convivência crítica. Hall (2006, 2016) vê o grafite como linguagem performativa de identidades em construção e Canclini (2008) destaca a hibridação cultural como estratégia de reinscrição simbólica no urbano. Os autores cruzam ao olharem para o grafite como uma forma de comunicação visual insurgente que dá visibilidade a vozes marginalizadas e reconfigura a cidade como lugar de expressão colectiva, aprendizagem crítica e invenção identitária.

Os muros como suportes visuais de comunicação

O grafite urbano, ao ocupar os muros das cidades, transforma o espaço público num meio de expressão política, estética e identitária. Trata-se de uma prática que desafia a ordem visual instituída e afirma a presença de sujeitos sociais historicamente silenciados. Como afirma Santos (2000), a cidade contemporânea é marcada por uma “epistemologia da ausência” que invisibiliza saberes produzidos nas margens da sociedade. O grafite emerge nesse contexto como um contradiscurso que, ao inscrever-se nos muros, produz uma nova cartografia simbólica da cidade. Para o autor, “a consciência da ausência é a presença possível das lutas paradigmáticas no seio das lutas subparadigmáticas”

(Santos, 2000, p. 11). O grafite é precisamente essa presença: um acto de insurgência quotidiana.

Braga (2023) entende o grafite como uma linguagem que vai além da imagem. Segundo o autor, “a inscrição grafite, ao se apropriar da sintaxe da cidade, enuncia sentenças de presença e contexto que são irredutíveis ao desenho” (p. 127). O grafite não se limita ao traço: é também acção, gesto, performance. Por isso, a estética do grafite está intimamente ligada ao território onde é realizado. A sua força simbólica provém do confronto com os dispositivos de vigilância e controlo que marcam o espaço urbano.

A cidade é mais do que cenário: é suporte e protagonista. O grafite adquire significado a partir da sua inserção num lugar específico, num momento determinado, num contexto social concreto. Para Braga (2023), “arte urbana é um exemplo acabado de estética site-specific, não porque a obra tenha sido encomendada estritamente para aquele local, mas porque o sentido [...] só alcança completa elucidação se confrontarmos a manifestação gráfica e o lugar de inserção” (p. 127).

A acção de grafitar é, portanto, um acto de ocupação simbólica do espaço. Ao pintar num muro, o artista intervém na paisagem e questiona a hierarquia das imagens legitimadas. Braga sustenta que “a legalidade visual” das cidades impede a emergência de discursos dissidentes. Apenas as imagens autorizadas pelo Estado ou pelo mercado têm o direito de ocupar os espaços centrais da cidade (Braga, 2023, p. 130). O grafite rompe com essa lógica ao introduzir imagens não autorizadas, anónimas e efêmeras, que desafiam o consenso estético e ideológico dominante.

Para Santos (2002), esta prática integra um movimento mais vasto de resistência aos paradigmas da modernidade ocidental. O autor propõe uma “epistemologia do Sul”, baseada no reconhecimento dos saberes populares e das experiências de resistência dos povos oprimidos. O grafite inscreve-se nesta proposta ao valorizar a cidade como espaço de criação e subversão. “O espaço-tempo privilegiado é o local”, afirma Santos (2002, p. 12), e é justamente no local no bairro, na esquina, no muro que o grafite opera a sua crítica.

Ainda que institucionalizado por museus e galerias, o grafite mantém uma tensão com a lógica do sistema artístico. Braga (2023) chama a esse processo de “transliteração estética”, ou seja, a tentativa de traduzir a linguagem urbana do grafite para os dispositivos expositivos tradicionais. No entanto, a força do grafite reside na rua, na sua capacidade de surpreender o olhar, de interromper o fluxo visual da cidade. Como escreve o autor:

Toda a estética do grafite é profundamente condicionada pelas urgências da cidade. A iminência do flagrante deposita sobre o traço a hesitação da velocidade [...]; a irregularidade da linha, cuidadosamente imperfeita, é a virtuosidade de urgência a evocar uma lembrança de transgressão. (Braga, 2023, p. 146)

O grafite é uma forma de produção estética e política enraizada no quotidiano urbano. Ele desafia as fronteiras entre arte e vida, entre centro e periferia, entre visível e invisível. Para Santos (2002), a tarefa da teoria crítica é “transformar-se num novo senso comum” (p. 17), e o grafite contribui para essa transformação ao reencantar o espaço público com imagens de resistência, denúncia e pertença.

Análise visual

A cidade de Chimoio, capital da província de Manica, situada no centro de Moçambique, constitui-se como um espaço de relevância histórica, cultural e estratégica. A província de Manica faz fronteira com o Zimbabwe, sendo delimitada a oeste por uma cordilheira que separa os dois países, mas mantém também ligações transfronteiriças com outras regiões do chamado interland da África Austral. Este posicionamento geográfico confere à cidade uma centralidade ímpar, reforçada pela

Estrada Nacional Número 6, que estabelece a ligação entre o Porto da Beira, na província de Sofala, e os países do interior do continente, funcionando como eixo fundamental para o comércio e a mobilidade regional.

Além do seu papel económico e estratégico, Manica destaca-se pela riqueza patrimonial e paisagística. O território guarda vestígios arqueológicos significativos, como as gravuras e pinturas rupestres que testemunham a presença de povos primitivos, e integra elementos naturais de grande importância simbólica, como o Monte Binga, o ponto mais elevado de Moçambique, com 2.436 metros de altitude, e o Monte Bengo, conhecido como Cabeça do Velho, que se tornou um ícone identitário da região.

Os murais urbanos da cidade de Chimoio surgem como expressões artísticas que acrescentam novas leituras à paisagem urbana. Localizados ao longo da Estrada Nacional Número 6, na Praça dos Heróis e na Praça da Independência, estes murais introduzem narrativas visuais que dialogam com a memória colectiva e a identidade cultural, ao mesmo tempo que acompanham os processos de modernização da cidade. A análise das fontes iconográficas neles inscritas, entre os quais se destacam figuras

femininas, máscaras africanas e o uso expressivo de cores vivas remete para processos de reinscrição simbólica que valorizam memórias coletivas e pertenças subalternizadas. A leitura destas composições visuais permite compreender a articulação entre o espaço urbano e as vozes populares que nele se inscrevem, convertendo os muros da cidade em suportes de enunciação crítica e de produção identitária.

Figura 1

Luz do saber; mostra uma criança concentrada a estudar à luz de uma lamparina



Nota. A cena é composta por um fundo escuro, o que realça a chama e o rosto da criança (Arquivo pessoal).

O grafite comunica uma mensagem profundamente significativa sobre a resiliência e a valorização da educação em contextos de adversidade socioeconómica. A presença da luz emanada por uma lamparina adquire um valor simbólico ao representar o conhecimento como um farol de esperança no meio da escuridão, evocando a persistência daqueles que, mesmo privados de infra-estruturas básicas como o acesso à electricidade, continuam a empenhar-se no processo de aprendizagem.

A figura infantil retratada funciona como metáfora para os milhões de estudantes que enfrentam tais desafios estruturais no seu quotidiano.

Ao evocar a realidade das populações rurais, o mural articula-se como uma forma de comunicação popular que denuncia as assimetrias estruturais do território e confere visibilidade a experiências frequentemente invisibilizadas nos circuitos mediáticos tradicionais. Através da imagem do candeeiro, a arte mural mobiliza uma memória colectiva partilhada, ancorada na resistência quotidiana e na valorização do saber como direito fundamental, mesmo em contextos de escassez.

Figura 2

Tropas coloniais em marcha



Arquivo Pessoal.

Este grafite representa, de forma estilizada, a marcha das tropas coloniais portuguesas em Moçambique, durante o período da ocupação e repressão imperial. À esquerda, um oficial em posição de comando aponta com veemência, orientando os soldados em direcção ao avanço. A presença das chamas ao fundo sugere a destruição e violência

sistemáticas perpetradas durante as campanhas militares coloniais, bem como o terror imposto às populações locais.

A expressão uniformizada e mecanizada dos soldados, bem como a repetição das suas feições, traduz a desumanização dos agentes coloniais e a natureza impessoal da opressão. Os aviões militares no céu reforçam a assimetria do conflito, em que o poderio bélico europeu contrastava com os recursos limitados das forças locais. Este mural funciona, assim, como uma crítica visual à dominação portuguesa, ilustrando o aparato repressivo do colonialismo.

Figura 3

Resistência armada nas matas de Moçambique



Arquivo pessoal.

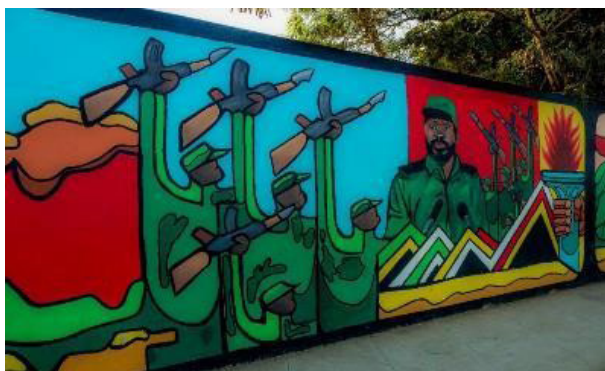
Neste grafite contemplamos o coração da luta armada conduzida pela Frente de Libertação de Moçambique (FRELIMO), nas densas matas do país. A vegetação luxuriante é aqui não apenas cenário, mas elemento estratégico de protecção e mobilidade dos guerrilheiros moçambicanos. A figura do combatente que dispara um míssil em direcção ao avião inimigo simboliza a capacidade de resistência e a

inteligência tática dos movimentos anticoloniais, mesmo perante um inimigo tecnologicamente superior.

À direita, a bandeira moçambicana tremula em sinal de esperança e soberania iminente. O mural exalta os valores de coragem, determinação e patriotismo, convertendo a paisagem natural numa aliada activa do povo moçambicano na sua luta pela liberdade. Trata-se de um tributo visual à guerrilha como instrumento legítimo de autodeterminação e ruptura com a ordem colonial imposta.

Figura 4

A Proclamação da Independência Nacional – 1975



Arquivo pessoal.

O quarto mural celebra o momento histórico da proclamação da independência de Moçambique, a 25 de Junho de 1975, liderada por Samora Moisés Machel, primeiro Presidente da República Popular de Moçambique. A representação do líder ao centro, diante de microfones e rodeado por combatentes com armas erguidas, simboliza a vitória do povo moçambicano sobre o colonialismo e a fundação de uma nova nação livre e soberana.

O gesto de elevação das armas, agora transformadas em símbolos de conquista e emancipação, traduz o orgulho revolucionário e a consciência colectiva do povo. As cores vibrantes e os elementos iconográficos como a tocha, a bandeira e as figuras em formação expressam a união nacional e o espírito de construção de uma sociedade justa e independente, inspirada nos ideais do socialismo africano.

Figura 5

A Cabeça do Velho – Símbolo natural de Chimoio



Arquivo pessoal.

O grafite em análise representa um dos ícones culturais mais significativos da cidade de Chimoio: o monte popularmente conhecido como “Cabeça do Velho”. A imagem retrata uma formação rochosa cuja silhueta, segundo a tradição oral e a percepção colectiva das comunidades locais, evoca o perfil de um ancião, conferindo-lhe uma aura de ancestralidade e sabedoria.

A composição visual destaca-se pela presença de um céu azul límpido e pela vegetação verdejante que circunda o monte, elementos que remetem a uma atmosfera de serenidade, equilíbrio ecológico e

reverência pela natureza. Para além da sua importância geográfica, esta elevação adquire um valor simbólico e espiritual profundamente enraizado nas práticas culturais locais, funcionando como um marco identitário e um elemento de coesão comunitária.

O monte “Cabeça do Velho” constitui, assim, não apenas um referente paisagístico, mas também um património imaterial que integra a memória colectiva da população de Chimoio. A sua representação no espaço urbano através do grafite reforça a dimensão estética da arte pública como meio de valorização dos símbolos locais, convertendo a cidade em tela viva das suas próprias narrativas culturais e históricas. Neste sentido, o mural não só reafirma a identidade territorial como também actua enquanto dispositivo de mediação entre o passado e o presente, entre o espaço físico e a significação cultural partilhada.

Figura 6

A bíblica inscrita no espaço urbano



Arquivo pessoal.

Neste mural é ilustrada a viagem de Maria e José e o nascimento de Jesus. As imagens, possuem uma singularidade que ultrapassa a função decorativa. Não estão guardados entre as páginas de um livro,

nem circunscritos ao espaço sacralizado das igrejas, mas expostos numa fachada voltada para a rua. Esse gesto desloca a história sagrada da interioridade do templo para o domínio público, transformando os muros em páginas abertas de um evangelho urbano.

A narrativa, originalmente transmitida pelas Escrituras, aqui ganha corpo em imagens acessíveis a todos. Mesmo quem não domina a leitura das palavras pode “ler” o texto imagético pintado no muro. Ao transpor-se do livro para a parede, a história deixa de ser património exclusivo da liturgia e converte-se em mensagem comunitária, oferecida ao transeunte no seu quotidiano. Colocados na via pública, os murais não seleccionam o público: interpelam crianças, adultos, crentes, não crentes, moradores locais e visitantes ocasionais. Cada um contempla e interpreta a cena a partir da sua própria bagagem cultural, religiosa ou simbólica. Para uns, trata-se da recordação do Evangelho; para outros, pode ser lido como narrativa de família, de viagem ou de hospitalidade. O muro torna-se, assim, espaço de diálogo intercultural e inter-religioso.

Embora sejam meras pinturas, sem som nem palavras escritas, os murais “falam” em diversas línguas. O anjo que guia, o jumento que transporta, a árvore que cresce, o Menino que nasce todos estes símbolos comunicam de forma universal, transpondo barreiras linguísticas. A imagem, ao contrário do texto escrito, pode ser compreendida e reinterpretada por diferentes públicos, fazendo eco da dimensão hospitalar do cristianismo que acolhe “todas as nações”.

Os muros de Chimoio convertem-se em anfitriões simbólicos. Contam histórias de fé, mas também oferecem acolhimento visual a quem passa. Maria e José foram acolhidos durante a fuga e o nascimento de Jesus foi testemunhado pelos pastores, também a cidade oferece espaço

para que estas narrativas sejam partilhadas com todos, sem distinção. A própria rua torna-se prolongamento da igreja e do lar, um lugar de encontro e de comunhão. Os murais funcionam como interlocutores permanentes no espaço público. Não falam apenas da religião cristã, mas conversam sobre valores universais como família, esperança, cuidado, viagem, vida e fé. Cada fissura da parede, cada desbotamento da tinta acrescenta novas camadas de leitura, lembrando que a memória religiosa é viva, sofre, resiste e renova-se.

Estes murais são evangelhos pintados, abertos ao vento e ao olhar. Fazem a ponte entre a tradição escrita da Bíblia e a tradição oral e visual das comunidades. Ao inscreverem a história sagrada nas paredes da cidade, permitem que cada um a leia no seu tempo, na sua língua e segundo a sua cultura. Os muros de Chimoio, assim, não são apenas barreiras físicas, mas verdadeiros mediadores culturais que contam e recontam uma história de hospitalidade, numa linguagem silenciosa e plural.

Figura 7

Representações visuais da cultura e identidade africana



Arquivo pessoal.

A sexta figura mostra a representação visuais da cultura e da identidade africana, a esquerda O segundo mural é composto por figuras

estilizadas de rostos humanos, coloridos e dispostos sobre um fundo laranja vibrante. Estes rostos, de traço geométrico e cromaticamente contrastantes, remetem para máscaras tradicionais africanas, elementos com profundo valor ritual e cultural. A presença de figuras abstractas e formas geométricas complementares (círculos, triângulos, elipses) sugere uma celebração da diversidade étnica e cultural. O uso de cores primárias e intensas imprime ao mural um carácter lúdico e simultaneamente afirmativo da identidade colectiva africana.

Figura 8

Dança dos ancestrais e os instrumentos musicais africanos



Arquivo pessoal.

A direita o grafite evoca as pinturas rupestres através da representação estilizada de figuras humanas em movimento, empunhando lanças e arcos. Esta estética remete directamente à iconografia das comunidades caçadoras-recolectoras e sugere uma reverência aos antepassados. A utilização de formas simplificadas e tons terrosos estabelece uma ponte visual com a arte ancestral, resgatando elementos simbólicos da espiritualidade e da relação com a natureza. A obra afirma a continuidade

entre o passado e o presente, reivindicando o legado cultural como fonte de identidade e resistência. Neste sentido, o grafite torna-se uma forma de reinscrição da história não oficial no espaço contemporâneo.

A imagem retrata figuras femininas estilizadas em movimento, com vestes tradicionais e adereços. As formas geométricas e o fundo amarelo destacam o dinamismo da cena. Este grafite remete às danças tradicionais e celebrações culturais africanas. Os gestos e o ritmo implícito nas figuras reforçam a vivacidade das manifestações populares e sua ligação com a colectividade e os ciclos da vida. A dança é uma forma de comunicação comunitária e ancestral. Este mural transmite, em linguagem visual, valores como união, celebração e transmissão de saberes, representando a cultura viva das ruas. Se insere no campo da folkcomunicação como expressão simbólica do corpo e da oralidade visualizada.

O segundo mural a direita, centre-se nos instrumentos musicais tradicionais africanos, pintados com mais detalhes e realismo, organizados sobre um fundo escuro e contrastando com o horizonte aberto da paisagem. Cada instrumento aparece individualizado, como se fosse um personagem ou testemunho da memória colectiva. A disposição sugere a continuidade complementaridade, pois juntos formam a base rítmica da dança e da expressão cultural. Ao representá-los em escala ampliada, o mural confere dignidade e solenidade a estes objectos que ostentam a identidade sonora africana. As imagens carregam uma ancestralidade deslocando a tradição para a contemporaneidade transformando a rua em palco de memória viva e diálogos intercultural.

Discussão

A análise dos murais urbanos da cidade de Chimoio permite compreender como o grafite se afirma enquanto linguagem visual que articula memória, resistência e identidade. A sua inscrição no espaço público não é mero ornamento, mas acto performativo que reinscreve narrativas sociais no tecido urbano, aproximando-se da perspectiva de Hall (2006), segundo a qual as identidades são construções em fluxo, constantemente renegociadas em contextos históricos e culturais específicos.

O mural “Luz do saber” evidencia o valor simbólico da educação em contextos de adversidade, projectando a infância como metáfora de esperança. A luz da lamparina, que ilumina o rosto da criança, traduz a persistência da aprendizagem mesmo em condições de privação. A obra ressoa com a noção de folkcomunicação proposta por Gobbi (2014), na medida em que dá visibilidade a experiências quotidianas marginalizadas pelos circuitos mediáticos hegemónicos. Simultaneamente, o grafite ilustra o que Martín-Barbero (1997) entende como mediação cultural, pois comunica não apenas informação, mas sobretudo reconhecimento das lutas sociais que configuram a cidade.

O mural “Tropas coloniais em marcha” reconfigura o espaço urbano como espaço de denúncia. A repetição uniforme das figuras coloniais e a presença de aviões de guerra simbolizam a violência sistémica do imperialismo, transformando o muro em arquivo de memória crítica. Este gesto aproxima-se da tese de Lefebvre (2000) de que o espaço social é produto de relações de poder, sendo aqui apropriado para expor uma narrativa contra-hegemónica. Boelsums (2023) acrescenta que o grafite oscila entre criminalização e consagração, e este mural

exemplifica essa tensão: simultaneamente contestação política e obra reconhecida como arte pública.

O grafite “Resistência armada nas matas de Moçambique” projecta a guerrilha anticolonial como acto de resistência. A paisagem natural, representada de forma exuberante, não se limita ao papel de cenário, mas constitui-se em aliada do processo libertário. Esta dimensão dialoga com a visão de Martín-Barbero (1997) sobre a comunicação como mediação cultural, uma vez que a inscrição urbana transforma a memória da luta em pedagogia visual para as novas gerações. Bourriaud (2009) ajuda a ler esta inscrição como prática relacional, dado que convida a comunidade a partilhar uma memória colectiva que ultrapassa a materialidade da imagem.

O mural “A Proclamação da Independência Nacional – 1975” celebra a fundação da República Popular de Moçambique, simbolizando a passagem da resistência à emancipação política. A representação centralizada de Samora Machel e os elementos iconográficos da revolução remetem à dimensão performativa da identidade nacional, que Hall (2016) define como processo discursivo de representação. Para Canclini (2008), esta obra exprime a hibridação cultural entre símbolos de soberania moderna e tradições locais, tornando visível uma identidade plural e construída.

No grafite da “Cabeça do Velho”, a inscrição urbana converte um ícone natural em geossímbolo, conceito que, segundo Nunes (2022, em Woitowicz, 2011), territorializa pertença e memória colectiva. A representação visual reforça a tese de Braga (2023) sobre o carácter site-specific da arte urbana, pois a força simbólica desta obra advém directamente da relação com o território e com as tradições orais que

circundam o monte. A inscrição reafirma, assim, a cidade como tela viva das suas narrativas culturais.

O mural “A bíblica inscrita no espaço urbano” desloca a narrativa sagrada do espaço litúrgico para o espaço público, democratizando o acesso ao relato bíblico. Trata-se de um gesto de deslocamento comunicacional que corresponde ao que Santaella (2016) denomina “transbordamento informativo”, ao expandir as fronteiras da comunicação religiosa para além do templo. Por sua vez, Schmidt (2009) demonstra que a folkcomunicação contemporânea apropria-se de suportes alternativos, e este mural exemplifica tal processo ao permitir que todos, independentemente da literacia textual, tenham acesso à narrativa visual.

As “Representações visuais da cultura e identidade africana” reafirmam o legado das máscaras e pinturas rupestres como património cultural. A inscrição urbana constrói uma ponte entre o passado ancestral e o presente contemporâneo, aproximando-se da noção de hibridação cultural de Canclini (2008). O grafite aqui funciona como reinscrição simbólica que recupera elementos invisibilizados pelo discurso dominante, confirmando a posição de Hall (2006) sobre identidades em constante negociação.

O mural “Dança dos ancestrais e os instrumentos musicais africanos” valoriza a corporeidade e a musicalidade como linguagens colectivas e ancestrais. A obra aproxima-se do quadro teórico de Souza e Mello (2011), que definem o grafite como sistema de enunciação visual que articula emissor, mensagem, código e receptores. Neste caso, o corpo dançante e os instrumentos musicais transformam-se em mensagens de pertença e continuidade cultural. A obra materializa também a visão de

Martín-Barbero (1997), que compreende a comunicação popular como espaço de aprendizagem e de construção de solidariedades duradouras.

Os murais urbanos de Chimoio exemplificam como o grafite se constitui em linguagem híbrida, performativa e relacional, capaz de reinscrever memórias colectivas e disputar simbolicamente o espaço urbano. Cada obra articula-se com teorias da comunicação, da estética e da identidade cultural, confirmando o potencial do grafite enquanto prática de resistência e de criação de sentidos na cidade contemporânea.

Conclusão

A análise dos murais urbanos de Chimoio demonstrou que o grafite ultrapassa a dimensão estética para afirmar-se como linguagem visual de resistência, pertença e memória. A cidade converte-se em tela simbólica onde se inscrevem narrativas colectivas que questionam hierarquias culturais e políticas, reconfigurando o espaço urbano como palco de disputas identitárias. As obras analisadas evidenciam que o grafite é prática híbrida, que articula elementos tradicionais e contemporâneos, locais e globais. Esta característica confirma a leitura de Canclini (2008) sobre a hibridação cultural como estratégia de reinscrição simbólica. Os murais, ao associarem símbolos ancestrais e modernos, revelam identidades em constante transformação, tal como assinala Hall (2006).

Ao mesmo tempo, os murais funcionam como dispositivos de mediação cultural e pedagógica. A sua inscrição no espaço público convoca a memória colectiva, promove aprendizagens críticas e dá visibilidade a vozes frequentemente silenciadas. Nesta perspectiva, confirmam a tese de Martín-Barbero (1997) sobre a comunicação como processo de mediações, e não apenas de meios técnicos. As imagens

também se inscrevem na estética relacional proposta por Bourriaud (2009), pois criam espaços de encontro, diálogo e convivência no seio da cidade. Longe de serem apenas ornamentos, os murais são interstícios sociais que aproximam artistas, comunidades e transeuntes, produzindo experiências de proximidade e participação cultural.

Do ponto de vista político, o grafite assume a condição de contradiscurso, denunciando desigualdades, colonialismo e exclusões sociais. Santos (2002), constitui uma epistemologia do Sul que resgata saberes marginalizados e projeta alternativas de futuro. Nesse sentido, os murais urbanos tornam-se geossímbolos de pertença e instrumentos de folkcomunicação que expressam, em linguagem acessível, narrativas de resistência e esperança. Em síntese, o estudo dos murais de Chimoio confirma que o grafite é prática estética, comunicacional e política, capaz de reinscrever memórias, produzir identidades e reencantar o espaço urbano. As obras analisadas evidenciam que a arte urbana é simultaneamente denúncia e celebração, local e global, efêmera e permanente, constituindo-se como uma das linguagens privilegiadas para compreender a complexidade cultural da cidade contemporânea.

Os murais funcionam como palimpsestos culturais, onde a arte popular comunica identidades, aspirações e resistências do povo. Através da folkcomunicação, os muros se tornam meios alternativos de expressão, criando sentidos partilhados fora dos canais tradicionais da media. São narrativas visuais que falam da vida cotidiana com estética própria e potência simbólica.

Referencias

Boelsums, M. (2023). A cidade como suporte: o grafite no limiar entre a criminalização e a consagração. *PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG*, 13(29), pp. 152-173.

- Bourriaud, N. (2009). *Estética relacional* (D. Bottmann, Trad.). Martins.
- Braga, F. E. (2023). Arte urbano, arte contemporâneo. *ARS – Revista do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da ECA/USP*, (48), 125-162.
- Canclini, N. G. (2008). *Culturas híbridas: Estratégias para entrar e sair da modernidade* (4 ed., A. R. H. P. Cintrão, Trad.). Editora da Universidade de São Paulo.
- Gobbi, M. C. (2014). Gêneros e formatos da folkcomunicação. *RIF*, 12(25), pp. 74-93.
- Hall, S. (2006). *A identidade cultural na pós-modernidade* (11 ed., T. T. Silva, & G. L. Louro, Trans.). DP&A.
- Hall, S. (2016). *Cultura e representação* (D. M. Oliveira, Trad.). Ed. PUC-Rio.
- Lefebvre, H. (2000). *A produção do espaço* (4 ed., D. B. Martins, Trad.) Éditions Anthropos.
- Martín-Barbero, J. (1977). *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia* (R. P. Alcides, Trad.). Editora UFRJ.
- Santaella, L. (2016). A cultura digital na berlinda. Em I. V. (Orgs.), *Comunicação, cultura e mídias sociais* (pp. 93-102). ECA-USP.
- Santos, B. de S. (2002). *A crítica da razão indolente: contra o desperdício da experiência*. Cortez.

Schmidt, C. (2009). *Folkcomunicação: caminhos enunciados pela era digital* [Trabalho apresentado]. XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – INTERCOM.

Souza, T. R., & Mello, L. A. (2011). O folk virou cult: o grafite como veículo de comunicação. *Revista Alterjor*, 2, 1-6.

Woitowicz, K. J. (2011). Diálogos entre folkcomunicação e mídia alternativa: um passeio teórico pelas formas de comunicação dos grupos marginalizados. *Razón y Palabra*(77), 1-16.

ARTE-EDUCAÇÃO E MONTAGEM AUDIOVISUAL COMO POTENCIALIZADORES NA TRADUÇÃO DA SUBJETIVIDADE PERIFÉRICA

Victor de Souza Crispim¹
Aloísio Corrêa²
Vicente Gosciola³

As periferias paulistanas são marcadas por complexas relações de desigualdade social, violência urbana, precariedade educacional e racismo estrutural, fatores que moldam a vida cotidiana de milhares de jovens (Rede Nossa São Paulo, 2024). Segundo dados do Mapa da Desigualdade 2024, bairros periféricos apresentam taxas de homicídio

-
1. Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi.
victorscrispim@gmail.com
 2. Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi.
araujodca@gmail.com
 3. Pós-doutor em Mídia-Arte.
Professor Permanente do Progr. de Pós-Grad. em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi e líder do Grupo de Pesquisa CNPq Narrativas Tecnológicas.
vicente.gosciola@gmail.com

aproximadamente duas vezes maiores que regiões centrais, além de indicadores significativamente inferiores de acesso à educação, cultura e serviços públicos.

Além das dificuldades materiais, os jovens periféricos convivem com estigmas sociais, invisibilidade cultural e discriminação racial, que impactam diretamente sua autoestima, perspectivas de futuro e participação social. No entanto, esses contextos adversos também fomentam estratégias criativas de resistência e expressão, destacando o potencial das práticas culturais como espaços de protagonismo juvenil.

A prática da vídeo-poesia integra palavra, imagem e som, permitindo a construção de narrativas poéticas que articulam experiências individuais e coletivas. Diferente de formas tradicionais de registro ou expressão artística, a videopoesia possibilita manipulação estética do tempo, ritmo e composição audiovisual, criando obras híbridas que dialogam com literatura, artes visuais e performance.

Hall (2006) argumenta que identidades culturais são construídas em negociação constante com experiências coletivas e contextos históricos, sendo moldadas por forças externas de poder e influência social. Para jovens periféricos, essa construção ocorre na interface entre resistência e afirmação: narrar-se e criar espaços de visibilidade são atos de legitimação da própria existência. Kilomba (2019) enfatiza que o racismo estrutural delimita quem pode ocupar espaço de fala, tornando a produção narrativa um gesto político de reivindicação de voz.

Freire (1987) propõe que a educação deve ser prática de liberdade, em que os sujeitos constroem conhecimento em diálogo, reflexão e ação, rompendo com modelos tradicionais de ensino. A videopoesia, nesse contexto, não é apenas técnica de expressão estética, mas também

instrumento pedagógico capaz de mediar consciência crítica, valorização da experiência e protagonismo juvenil.

Este artigo busca compreender:

Como a produção de vídeo-poesias atua como instrumento de afirmação identitária e resistência cultural?

De que forma práticas de arte-educação, articuladas à pedagogia crítica, contribuem para a formação subjetiva e coletiva de jovens periféricos?

Como experiências estéticas colaborativas possibilitam o fortalecimento de vínculos comunitários e a construção de uma estética periférica singular?

Fundamentação Teórica

Juventude periférica, memória e resistência

A juventude periférica enfrenta desafios estruturais que impactam trajetórias de vida, incluindo precariedade econômica, violência urbana e discriminação racial. Kilomba (2019) ressalta que narrar experiências próprias constitui ato de resistência política, desafiando hierarquias de voz impostas pela sociedade. O ato de contar histórias e produzir imagens não é neutro: é uma estratégia de visibilidade, legitimação e cura de traumas sociais.

A memória é um elemento central na construção da subjetividade. Pollak (1992) destaca que memória e identidade social formam campo de disputa simbólica: enquanto o sistema muitas vezes impõe esquecimento de determinadas experiências, os sujeitos buscam registro, afirmação e ressignificação de suas histórias. Assim, práticas culturais, incluindo

vídeo, teatro e música, funcionam como espaços de contra-memória, permitindo que narrativas periféricas se tornem visíveis e questionem o discurso dominante.

Silva (2019) observa que manifestações culturais periféricas, como rap, slam, grafite, teatro comunitário e produção audiovisual, promovem coesão social, pertencimento e resistência simbólica. Nesse sentido, a vídeo-poesia funciona como espaço de experimentação estética, cognitiva e social, permitindo que jovens expressem vivências, emoções e posicionamentos políticos, conectando memória, identidade e resistência cultural.

Além disso, a construção de identidade é fortemente marcada por categorias como raça, gênero e classe social. Hall (2006) enfatiza que identidades não são estáticas, mas processos dinâmicos, continuamente negociados e construídos socialmente. Para jovens negros periféricos, criar e narrar experiências pessoais e coletivas é uma forma de resistir ao apagamento histórico e afirmar pertencimento, autonomia e agência sobre suas próprias vidas.

Arte e educação libertadora

A pedagogia crítica de Freire (1987) entende a educação como prática de liberdade, baseada em diálogo, problematização e construção conjunta de conhecimento. Ao contrário de métodos transmissivos, essa abordagem prioriza a participação ativa, reflexão crítica e construção de sentido pelos educandos. A aprendizagem não é apenas aquisição de informações, mas processo de consciência e ação no mundo.

bell hooks (1994) amplia essa perspectiva ao ressaltar a centralidade da afetividade e da experiência relacional no processo educativo.

Em contextos periféricos, práticas pedagógicas que valorizam empatia, escuta e sensibilidade promovem maior engajamento e desenvolvimento integral dos jovens, estimulando não apenas competências cognitivas, mas também afetivas e sociais.

Ostrower (1987) enfatiza a dimensão criativa e emancipatória da produção artística. Criar envolve exploração, experimentação e tomada de decisão subjetiva, permitindo ressignificação de experiências e autoafirmação. Barbosa (1991), por sua vez, propõe a tríade apreciação-contextualização-produção como metodologia educativa: compreender a obra, situá-la historicamente e culturalmente, e engajar-se na produção própria.

A convergência entre arte e educação libertadora sugere que práticas estéticas, quando mediadas pedagogicamente, favorecem autonomia, imaginação e pensamento crítico. A vídeo-poesia, enquanto prática artística e pedagógica, possibilita que jovens expressem subjetividade, reflitam sobre contexto social e desenvolvem habilidades técnicas e criativas de forma integrada.

Videoarte e videopoesia no Brasil

A videoarte surgiu internacionalmente nas décadas de 1960 e 1970, impulsionada pela difusão de câmeras portáteis e pelo interesse em experimentações conceituais que desafiavam as fronteiras entre arte, performance e mídia tecnológica (Machado, 2001). No Brasil, o desenvolvimento da videoarte esteve diretamente ligado a contextos de censura e repressão política, sobretudo durante o regime militar, quando artistas buscavam novas formas de expressão que escapassem à vigilância estatal e ao controle ideológico (Scovino, 2020).

Artistas como Letícia Parente, Anna Bella Geiger e Sonia Andrade destacam-se nesse período por suas experiências que combinavam corpo, gesto, imagem e tecnologia, explorando possibilidades críticas e conceituais de linguagem audiovisual. Por exemplo, em *Marca Registrada* (Parente, 1975), a artista utiliza seu próprio corpo para questionar a percepção visual e a repetição automatizada de gestos, transformando o ato cotidiano em comentário político e estético. De maneira similar, *Passagens 1 e 2* (Geiger, 1974) exploram manipulações visuais e cortes abruptos como forma de experimentar temporalidade e percepção, desafiando o olhar do espectador. Sonia Andrade, em suas obras experimentais, promove uma crítica à censura e à opressão social através do corpo, do ruído e da fragmentação visual, estabelecendo diálogo com práticas performáticas e de resistência estética.

A videopoesia, subcampo da videoarte, se consolidou ao integrar poesia verbal, imagem em movimento e som, criando obras híbridas que desafiam a dicotomia entre literatura e artes visuais (Amâncio, s.d.). Lenora de Barros, por exemplo, trabalha com a materialidade da palavra, manipulando letras, fonemas e ritmo sonoro de maneira que a leitura e a visualização se tornam experiências interdependentes, refletindo sobre linguagem, percepção e significados. Essa abordagem híbrida estabelece diálogo direto com práticas contemporâneas de produção juvenil periférica, em que imagens captadas em celulares, textos pessoais e sons do cotidiano são combinados em obras poéticas e esteticamente críticas.

A democratização tecnológica, sobretudo com a popularização de smartphones e softwares de edição gratuitos, possibilitou que jovens de periferias urbanas tivessem acesso a ferramentas de produção audiovisual,

criando uma nova estética periférica que mescla subjetividade, memória e resistência. O contato com obras históricas de videoarte fornece referências técnicas e conceituais, permitindo que essas produções dialoguem com a tradição da arte contemporânea e, ao mesmo tempo, reflitam experiências locais e coletivas.

Metodologia

A pesquisa foi realizada ao longo de um ano letivo, com 125 jovens de escolas localizadas em periferias de São Paulo, sendo a maioria alunos negros, entre 14 e 18 anos. O projeto seguiu princípios da pedagogia crítica (Freire, 1987) e da tríade de Barbosa (1991), promovendo um ambiente de aprendizagem horizontal, colaborativo e reflexivo.

Estrutura das oficinas

As atividades foram organizadas semanalmente, com encontros de três horas cada, totalizando 40 sessões ao longo do ano. Cada oficina contemplava cinco etapas principais:

Coleta de imagens e vídeos pessoais: os jovens foram incentivados a registrar momentos do cotidiano, paisagens urbanas, objetos e cenas significativas de suas vidas, utilizando principalmente celulares. Essa etapa visava estimular a percepção estética e promover a autonomia criativa.

Análise crítica coletiva: os registros produzidos eram apresentados ao grupo, permitindo discussão sobre significados, escolhas estéticas e mensagens implícitas. Essa etapa reforçava a escuta, a reflexão crítica e a valorização das experiências individuais e coletivas.

Elaboração de roteiros poéticos: a partir de temas recorrentes, como racismo, desigualdade, identidade negra, afetividade e saúde mental, os participantes estruturavam roteiros que articulavam imagens, palavras e sons. Essa fase estimulava criatividade, planejamento e coesão narrativa.

Montagem audiovisual colaborativa: utilizando softwares de edição acessíveis, os jovens combinavam imagens, vídeos e sons, explorando ritmo, tempo, silêncios e efeitos visuais. A montagem era tratada como gesto estético e político, permitindo que os participantes expressassem subjetividade, memória e posicionamento crítico.

Reflexão e avaliação: ao final de cada ciclo de produção, as obras eram analisadas em grupo, considerando aspectos técnicos, poéticos e socioculturais. Essa etapa fomentava a metacognição, o reconhecimento de conquistas e a identificação de pontos a serem aprimorados.

Mediação pedagógica

O papel do educador foi mediador e facilitador, promovendo diálogo horizontal e escuta ativa. Estratégias incluíram:

- Discussões abertas sobre temas sociais e culturais presentes nas produções;
- Orientação técnica sem imposição estética, permitindo escolhas autônomas;
- Incentivo à colaboração entre pares e troca de experiências;
- Resolução de conflitos e estímulo à valorização da diversidade de perspectivas.

Essa abordagem seguiu os princípios de Freire (1987), fortalecendo autonomia, consciência crítica e protagonismo juvenil. Além disso, a tríade de Barbosa (1991) orientou o equilíbrio entre apreciação, contextualização e produção, garantindo que a criação artística estivesse fundamentada em conhecimento, reflexão e experimentação.

Registro e análise das produções

Todas as vídeo-poesias foram arquivadas digitalmente, permitindo análise detalhada de:

- Estrutura narrativa e temática;
- Escolhas estéticas de imagem, som e ritmo;
- Expressão de subjetividade, identidade e posicionamento crítico;
- Relações entre corpo, gesto e palavra como forma de resistência simbólica.

A análise combinou observação participante, discussão coletiva e triangulação com referências teóricas de arte-educação, pedagogia crítica e videoarte brasileira. Esse processo permitiu compreender como a experiência audiovisual contribuiu para afirmação identitária, consciência crítica e criação de uma estética periférica singular.

Desafios e soluções

Os principais desafios incluíram:

- Diferenças no acesso à tecnologia e habilidades digitais entre os participantes;

- Resistência inicial à expressão poética e à experimentação estética;
- Conflitos e divergências sobre escolhas de conteúdo e estilo.
- As soluções envolveram:
 - Compartilhamento de equipamentos e tutoria entre participantes;
 - Sessões de orientação técnica progressiva e demonstrações práticas;
 - Mediação de conflitos pelo educador, estimulando escuta ativa e negociação.

Análise e Discussão

A análise das vídeo-poesias produzidas pelos jovens revela como a experiência artística e pedagógica articula subjetividade, memória, identidade e resistência cultural. As obras funcionam como espaços híbridos em que estética, política e afetividade se encontram, permitindo que jovens expressem experiências individuais e coletivas de forma poética e crítica.

O papel da montagem audiovisual

A montagem audiovisual foi concebida como prática criativa e linguagem estética, política e afetiva. Diferente de edição puramente técnica, a montagem foi entendida como espaço de experimentação e expressão subjetiva, em que decisões sobre ritmo, cortes, sobreposição de imagens e sons revelam intenções e percepções dos participantes.

O conceito de “acazos” de Ostrower (1987) é particularmente relevante, pois enfatiza o valor do improviso, da escolha intuitiva e da ressignificação das imagens. Os jovens aprenderam a combinar elementos visuais e sonoros de forma a construir narrativas que refletiam suas experiências de vida, desafios sociais e memórias coletivas.

As vídeo-poesias produzem tensão entre narrativa linear e fragmentação estética, dialogando com tradições do Cinema Novo e do Cinema Marginal brasileiro. Obras de Eduardo Coutinho e Glauber Rocha são referências nesse sentido, mostrando que o tempo, o silêncio e a intensidade dos encontros entre imagem e som podem revelar subjetividades marginalizadas. Para os jovens, a montagem se tornou gesto político, evidenciando sua capacidade de selecionar, organizar e dar significado às próprias experiências.

Corpo, gesto e palavra como resistência

O corpo é elemento central nas vídeo-poesias, funcionando como território de expressão, memória e resistência. Inspirados em obras de Letícia Parente e Sonia Andrade, os jovens exploraram gestos repetitivos, deformações corporais e movimentos performativos que dialogam com a política da visibilidade e a denúncia de opressões sociais.

O gesto corporal, aliado à palavra e ao som, permite múltiplas camadas de interpretação. Por exemplo, movimentos simples de mãos ou expressão facial assumem novos significados quando combinados com narração ou música, evidenciando subjetividade, vulnerabilidade e pertencimento. Essa integração fortalece a ideia de que o corpo não é apenas suporte físico, mas veículo de expressão estética e política.

A palavra, quando utilizada, assume papel poético e simbólico, articulando reflexões sobre racismo, desigualdade, afetividade, saúde mental e identidade negra. A videopoesia permite que palavras e imagens coexistam em tensionamento constante, ampliando o campo de leitura e interpretação, e oferecendo múltiplas camadas de significação que enriquecem a narrativa e promovem diálogo crítico entre criadores e espectadores.

A montagem audiovisual, central na produção de vídeo-poesias, pode ser compreendida não apenas como técnica de edição, mas como ferramenta epistemológica de construção de sentido e tradução de experiências subjetivas. Inspirando-se no pensamento de Sergei Eisenstein (1949/2006), a montagem se configura como processo de síntese dialética, no qual a justaposição de imagens, sons e palavras cria um significado que transcende a soma das partes. Para Eisenstein, cada corte ou associação é estratégico: o choque entre elementos distintos provoca tensão cognitiva, estimulando reflexão, interpretação e engajamento crítico.

Aplicando esse princípio à vídeo-poesia, percebe-se que os jovens periféricos experimentam a montagem como forma de dialogar com memórias, afetos e vivências urbanas. O ritmo, a ordem das imagens, a sobreposição de sons e a alternância entre narrativa verbal e visual funcionam como estratégias de construção de significado, em que cada decisão estética representa um ato de tradução de experiências subjetivas para linguagem audiovisual. Nesse sentido, a montagem aproxima-se de uma montagem literária, em que versos, frases e imagens textuais são combinados para produzir sentidos múltiplos, tensionando temporalidades, perspectivas e narrativas.

As ideias de Vilem Flusser (1983/2011) complementam essa perspectiva, ao conceber a comunicação como processo de codificação e tradução de pensamentos em sistemas simbólicos. Para Flusser, imagens, textos e códigos técnicos são meios de materializar ideias, e o ato de criar implica escolher entre múltiplos códigos possíveis. Na prática das vídeo-poesias, os jovens traduzem memórias, subjetividades e experiências periféricas em imagens, sons e palavras, transformando a técnica em linguagem política e poética. Cada corte, sobreposição ou escolha estética constitui um ato de tradução criativa, no qual vivências humanas são convertidas em código audiovisual, permitindo circulação simbólica e construção narrativa de mundos antes invisibilizados.

Integrando Eisenstein e Flusser, a montagem das vídeo-poesias revela-se como processo híbrido: dialético e interpretativo, técnico e poético, estético e político. Enquanto Eisenstein orienta sobre a construção de choque e síntese dialética entre elementos, Flusser oferece ferramentas conceituais para compreender o ato de codificação como tradução de experiências e pensamento em signos comunicáveis. Essa abordagem permite compreender como jovens periféricos produzem narrativas complexas, onde memória, identidade e resistência cultural são mediadas por escolhas estéticas conscientes e pela experimentação da linguagem audiovisual.

A analogia com a literatura evidencia que a montagem não se limita ao audiovisual, mas opera como estrutura narrativa interdisciplinar. Assim como um poeta organiza versos, metáforas e pontuações para criar sentidos múltiplos, os jovens organizam imagens, sons e palavras, construindo obras híbridas que desafiam fronteiras entre literatura, música, performance e artes visuais. Essa prática reafirma a capacidade

das vídeo-poesias de traduzir subjetividades periféricas em linguagens poéticas complexas, acessíveis e politicamente significativas.

Em síntese, a montagem, quando compreendida à luz de Eisenstein e Flusser, transforma-se em dispositivo de tradução e criação de sentido. Ela permite que experiências vividas sejam convertidas em narrativas visuais e sonoras, tornando-se veículo de afirmação identitária, resistência cultural e construção de imaginários periféricos. A vídeo-poesia, portanto, não é apenas registro ou expressão artística: é estratégia dialética e epistemológica para mediar memória, linguagem e subjetividade, abrindo caminhos para novos modos de ver, sentir e compreender a realidade urbana periférica.

Temas recorrentes nas vídeo-poesias

A análise das 125 vídeo-poesias evidenciou a presença de temas centrais que refletem preocupações e vivências dos jovens periféricos:

Racismo e identidade negra: Muitos vídeos abordam experiências de discriminação, estereótipos raciais e a necessidade de afirmar identidades negras em contextos historicamente excludentes. Kilomba (2019) reforça que narrar essas experiências constitui ato político de resistência, e as vídeo-poesias funcionam como forma de visibilidade e empoderamento.

Desigualdade social e urbana: Questões ligadas a condições de vida, violência, precariedade habitacional e acesso desigual a recursos públicos são representadas visualmente e simbolicamente, estabelecendo crítica social e registro documental do cotidiano periférico.

Afetividade e relações comunitárias: A construção de vínculos e a valorização de afetos comunitários aparecem em cenas que representam

encontros familiares, amizades e interações sociais, promovendo reflexão sobre cuidado, solidariedade e pertencimento.

Saúde mental e subjetividade: Alguns trabalhos abordam ansiedade, depressão, estresse e tensões do cotidiano, evidenciando a dimensão emocional das experiências juvenis. A expressão artística funciona como ferramenta de ressignificação e alívio, alinhada à ideia de arte como prática de cuidado e emancipação.

Memória e história pessoal: Os participantes exploraram memórias familiares, culturais e coletivas, articulando passado e presente em narrativas poéticas que fortalecem identidade e reconhecimento de pertencimento social e histórico.

Esses temas demonstram que a vídeo-poesia é mais do que ferramenta estética: é instrumento de reflexão crítica, registro simbólico e intervenção social, fortalecendo subjetividades periféricas e construindo sentido a partir de experiências vividas.

Diálogo com a tradição da videoarte brasileira

As produções juvenis dialogam com a história da videoarte no Brasil, utilizando referências conceituais e técnicas de obras pioneiras. Letícia Parente, Anna Bella Geiger, Sonia Andrade e Lenora de Barros forneceram modelos de experimentação estética, integração de som e imagem, e reflexão crítica sobre contexto social e político.

A inspiração na videoarte brasileira permitiu que os jovens compreendessem que a linguagem audiovisual pode extrapolar a verbalidade, funcionando como espaço de experimentação poética e política. Esse diálogo intergeracional fortalece o senso de pertencimento a uma

tradição cultural e artística, ao mesmo tempo em que estimula inovação e experimentação própria.

Impactos da experiência na subjetividade juvenil

A experiência de criar vídeo-poesias promoveu impactos significativos na subjetividade dos participantes:

Autonomia criativa: A responsabilidade sobre escolhas estéticas, narrativas e técnicas desenvolveu senso de autoria e confiança.

Reflexão crítica: A análise coletiva e a discussão de temas sociais fomentaram consciência crítica sobre racismo, desigualdade e participação social.

Protagonismo juvenil: Os jovens se perceberam como agentes ativos na produção cultural e social, fortalecendo autoestima, liderança e engajamento comunitário.

Fortalecimento de vínculos comunitários: O trabalho coletivo e o compartilhamento de experiências contribuíram para criar redes de apoio, solidariedade e reconhecimento entre pares.

A análise mostra que a videopoesia, quando articulada à pedagogia crítica e à mediação artística, atua como ferramenta de transformação, permitindo que jovens periféricos expressem subjetividade, resistência e criatividade em múltiplos níveis.

Considerações estéticas e técnicas

Do ponto de vista técnico, os jovens desenvolveram habilidades de captura de imagem, edição, manipulação sonora e montagem narrativa. A estética emergente das vídeo-poesias combina realismo

documental, abstração, simbolismo e experimentação sonora, refletindo tanto influências da tradição da videoarte quanto vivências periféricas contemporâneas.

A exploração de cores, luz, ritmo e sobreposição de sons evidencia preocupação estética, enquanto a incorporação de imagens do cotidiano cria conexão emocional e sociocultural com o público. O equilíbrio entre técnica e expressão subjetiva mostra que a prática audiovisual não é apenas instrumental, mas profundamente articulada à experiência humana e social dos jovens.

Considerações Finais

O presente estudo evidencia que a arte-educação e a montagem audiovisual funcionam como poderosos potencializadores da tradução da subjetividade periférica. Ao produzir vídeo-poesias, os jovens não apenas exercitam habilidades técnicas e criativas, mas também constroem narrativas de identidade, pertencimento e resistência cultural. Essa prática permite que memórias individuais e coletivas sejam expressas de forma poética, política e afetiva, gerando impactos significativos na formação subjetiva e no protagonismo juvenil.

A experiência confirma a pertinência da pedagogia crítica proposta por Freire (1987), que entende a educação como processo de conscientização, diálogo e emancipação. A vídeo-poesia se mostrou instrumento capaz de mediar essas experiências, ao combinar aprendizado técnico, reflexão crítica e expressão artística. Os jovens participantes desenvolveram autonomia criativa, capacidade de análise estética e consciência crítica sobre seu contexto social, racial e cultural.

Além disso, a integração entre corpo, gesto, palavra e imagem audiovisual fortaleceu vínculos comunitários, promovendo colaboração, empatia e solidariedade entre os participantes. Esse aspecto evidencia que a arte-educação não apenas forma competências técnicas, mas também contribui para a construção de redes sociais e afetivas, fundamentais para jovens que vivem em contextos de vulnerabilidade.

O diálogo com a tradição da videoarte brasileira, por meio da referência a artistas como Leticia Parente, Anna Bella Geiger, Sonia Andrade e Lenora de Barros, permitiu aos jovens compreenderem a história e a estética da prática audiovisual enquanto ferramenta de crítica social e expressão subjetiva. Ao mesmo tempo, a incorporação de elementos próprios da vivência periférica – cotidiano, memória coletiva e linguagem estética emergente – gerou uma estética singular, representativa das identidades e experiências locais.

As videopoesias revelaram-se também espaços de resistência cultural, onde questões como racismo, desigualdade, saúde mental e identidade negra foram exploradas de maneira criativa e significativa. Essa dimensão política da criação artística reforça que a estética não é neutra: a montagem audiovisual se torna gesto de resistência, enfrentamento de opressões e afirmação de subjetividades historicamente marginalizadas.

Um dos desdobramentos mais instigantes da pesquisa diz respeito às possibilidades de afrofuturismo e criação de imaginários periféricos. O afrofuturismo, segundo Ytasha Womack (2013), combina cultura negra, ficção especulativa, tecnologia e reinterpretação histórica para projetar futuros alternativos que rompem com narrativas hegemônicas e coloniais. Nesse contexto, jovens periféricos podem elaborar narrativas audiovisuais

que exploram espaço, tempo, corpo e memória de forma híbrida, criando universos simbólicos que conectam passado, presente e futuro.

O trabalho de Sun Ra, músico e teórico visionário do afrofuturismo, é particularmente relevante para compreender como a estética periférica pode se expandir em termos de imaginação e experimentação. Sun Ra propunha a ideia de deslocamento espacial e temporal, utilizando música, performance e filosofia para criar universos alternativos em que a negritude é central e o pertencimento é reconstruído além das limitações impostas pela sociedade (Szwed, 1997). Inspirados por essa lógica, jovens produtores de vídeo-poesia podem transitar entre mundos imaginários e cotidianos, articulando narrativas que desafiam a linearidade histórica e celebram subjetividades periféricas.

Nesse sentido, as videopoesias podem ser entendidas como laboratórios de afrofuturismo periférico, onde o cotidiano é transformado em matéria narrativa e estética. A manipulação de imagens, cores, sons e textos possibilita a construção de ficções poéticas que incorporam memórias, referências culturais, tecnologia e simbolismo. Esses universos audiovisuais permitem que jovens negros e periféricos projetem futuros desejáveis, reconheçam sua própria agência histórica e criem espaços simbólicos de pertencimento e resistência.

A abordagem afrofuturista não se limita à estética: ela se manifesta como estratégia pedagógica, incentivando os jovens a pensarem criticamente sobre seu lugar no mundo, a explorar potencialidades tecnológicas e criativas, e a imaginar possibilidades de transformação social e cultural. A produção audiovisual, nesse contexto, torna-se ferramenta de emancipação simbólica, promovendo tanto a construção de identidade quanto a reflexão sobre relações de poder, espaço e tempo.

A integração de práticas afrofuturistas com a pedagogia crítica fortalece o potencial transformador da arte-educação. Os jovens desenvolvem:

Autonomia criativa: ao projetar universos imaginários, exercitam liberdade estética e narrativa.

Consciência histórica e crítica: relacionam passado e presente, compreendendo processos de exclusão e resistência.

Protagonismo social e cultural: reconhecem-se como agentes ativos na construção de narrativas coletivas e culturais.

Fortalecimento de vínculos comunitários: a criação colaborativa incentiva solidariedade, empatia e coesão social.

O afrofuturismo periférico, portanto, não é apenas inspiração estética, mas instrumento pedagógico capaz de ampliar horizontes cognitivos, afetivos e sociais, transformando a experiência educativa em processo de criação de mundos possíveis e valorização das subjetividades historicamente marginalizadas.

O estudo abre perspectivas para futuras pesquisas sobre:

Expansão da videopoesia como prática afrofuturista em diferentes contextos periféricos;

Investigação de interseções entre tecnologia, arte digital e expressão subjetiva;

Análise de impactos da produção audiovisual sobre autoestima, protagonismo e engajamento comunitário;

Desenvolvimento de metodologias pedagógicas que incorporem estética, afrofuturismo e pedagogia crítica de forma integrada.

Ao considerar o afrofuturismo como lente conceitual, projetos futuros podem explorar não apenas resistência e memória, mas também

imaginação e projeção de futuros alternativos, fortalecendo o potencial emancipatório da arte-educação periférica.

Referências

Amâncio, C. M. (s.d.). *O conceito de videopoesia*. Texto digital.

Barbosa, A. M. (1991). *A imagem no ensino da arte: anos 1980 e novos tempos*. Perspectiva.

Barros, L. de. (2001). *Retrovisão* [Video digitalizado]. Galeria Millan, São Paulo.

Flusser, V. (2011). *Para uma filosofia da fotografia*. Contraponto.

França, A. C., & Corrêa, R. (2020). Sonia Andrade e Letícia Parente, duas videoartistas brasileiras em uma exposição de arte feminista de vanguarda dos anos 1970. *Modos*, 4(2). https://www.researchgate.net/publication/341109233_Sonia_Andrade_e_Leticia_Parente_duas_videoartistas_em_uma_exposicao_de_arte_feminista_de_vanguarda_dos_anos_70

Freire, P. (1987). *Pedagogia do oprimido*. Paz e Terra.

Geiger, A. B. (1974). *Passagens 1 e Passagens 2* [Video]. Brasil Nativo / Brasil Alienígena, Catálogo SESC.

Hall, S. (2006). *A identidade cultural na pós-modernidade*. DP&A.

- Kilomba, G. (2019). *Memórias da plantação: episódios de racismo cotidiano*. Cobogó.
- Machado, A. (2001). *Made in Brasil – Três décadas do vídeo brasileiro*. Editora 34.
- Ostrower, F. (1987). *Criatividade e processos de criação*. Vozes.
- Parente, L. (1975). *Marca Registrada* [Video]. LetíciaParente.art
- Pollak, M. (1992). Memória e identidade social. *Estudos Históricos*, 5(10), 65–88.
- Rede Nossa São Paulo. (2024). *Mapa da desigualdade 2024*. <https://www.nossasaopaulo.org.br>
- Scovino, F. (2020). Rosto em suspenso: marcos iniciais da videoarte no Brasil. *Arte & Ensaios*, 26(39), 45-62. <https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/download/0000-0003-3308-9382/20505/100575>
- Silva, R. B. (2019). *Periferias em discurso: arte, mídia e resistência*. Boitempo.
- Szwed, J. F. (1997). *Space is the place: The lives and times of Sun Ra*. Pantheon Books.
- Womack, Y. (2013). *Afrofuturism: The world of black sci-fi and fantasy culture*. Lawrence Hill Books.

ÍNDICE REMISSIVO

A

arte 18, 19, 21, 22, 24, 28, 30, 31, 53, 58, 59, 68, 72, 86, 89, 93, 98, 99, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 113, 120, 122, 123, 124, 128, 131, 132, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 160, 161, 163, 164, 165, 168, 169, 170, 174, 185, 219, 220, 222, 223, 224, 229, 232, 233, 239, 243, 244, 245, 247, 249, 250, 253, 257, 260, 263, 266, 267, 271, 273, 275, 277, 283, 285, 286, 288, 289, 290

arte-educação 271, 277, 285, 286, 288, 289

artes 18, 19, 21, 22, 24, 28, 30, 31, 53, 58, 59, 68, 72, 86, 89, 93, 98, 99, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 113, 120, 122, 123, 124, 128, 131, 132, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 160, 161, 163, 164, 165, 168, 169, 170, 174, 185, 219, 220, 222, 223, 224, 229, 232, 233, 239, 243, 244, 245, 247, 249, 250, 253, 257, 260, 263, 266, 267, 271, 273, 275, 277, 283, 285, 286, 288, 289, 290

audiovisual 20, 21, 27, 28, 30, 31, 57, 58, 59, 60, 61, 66, 67, 68, 70, 79, 80, 81, 105, 122, 123, 270, 272, 274, 276, 277, 278, 280, 281, 283, 285, 286, 287, 288

B

ballroom 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 27, 28, 29, 30, 31

Bobbie Goods 127, 128, 132, 133, 134, 135, 136, 141, 143, 144, 146, 147, 148

C

carnaval 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 211, 212

cinema 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 24, 28, 29, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 40, 41, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 53, 54, 56, 103, 104, 105, 106, 107, 114, 116, 120, 122, 124, 136, 223

composição 12

comunicação 14, 18, 27, 62, 65, 75, 82, 84, 93, 133, 162, 167, 168, 169, 170, 173, 174, 185, 186, 218, 239, 240, 241, 242, 244, 245, 246, 247, 248, 253, 261, 263, 264, 265, 267, 268, 281

comunicación 31

cultura 16, 18, 19, 20, 24, 27, 28, 29, 31, 66, 82, 84, 89, 91, 92, 93, 94, 95, 98, 99, 128, 129, 142, 143, 145, 150, 155, 156, 159, 162, 163, 164, 165, 170, 183, 184, 185, 187, 189, 194, 211, 240, 243, 244, 247, 259, 261, 264, 267, 270, 286

culturais 24, 76, 86, 89, 90, 92, 94, 95, 97, 98, 100, 128, 133, 150, 184, 196, 198, 200, 203, 204, 219, 220, 227, 239, 240, 241, 242, 247, 256, 257, 259, 261, 262, 264, 265, 266, 270, 271, 272, 276, 283, 287, 288

cultural 34, 58, 76, 77, 79, 85, 87, 90, 91, 92, 94, 95, 96, 97, 105, 155, 156, 158, 159, 165, 183, 189, 190, 194, 196, 207, 209, 233, 234, 238, 241, 242, 243, 244, 246, 247, 248, 251, 257, 258, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 270, 271, 272, 278, 281, 282, 284, 285, 286, 287, 288, 289

culturas 198, 200, 228, 239, 244, 247

D

desaceleração 86, 87, 95, 99

Design 4

documentário 7, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 31

documentários 70

E

estética 16, 17, 18, 19, 20, 21, 26, 27, 28, 29, 30, 38, 85, 87, 92, 93, 94, 95, 99, 102, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 119, 122, 123, 128, 137, 138, 140, 141, 144, 145, 146, 150, 151, 152, 155, 157, 158, 159, 160, 162, 163, 164, 165, 167, 168, 169, 170, 173, 174, 183, 185, 186, 216, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 231, 232, 233, 236, 239, 245, 247, 248, 249, 250, 257, 260, 265, 266, 270, 271, 272, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 283, 284, 285, 286, 287, 288

ética 11

F

Facebook 67

filme 24, 31, 36, 38, 41, 42, 46, 47, 51, 52, 53, 72, 103, 105, 106, 116, 179

filmes 37, 43, 44, 47, 48, 49, 50, 63, 129

fotografia 12, 35, 36, 37, 38, 103, 223, 289

G

Gilbert Simondon 149, 157, 162, 163, 164, 165

grafite 238, 239, 241, 242, 243, 247, 248, 249, 250, 252, 253, 254, 256, 257, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 268, 272

H

hiperconectividade 85, 86, 88, 89, 95, 97, 98

I

Instagram 67, 69, 77

instrumento 16, 27, 29, 138, 140, 190, 255, 261, 271, 283, 285, 288

instrumentos 29, 134, 188, 200, 240, 260, 261, 264, 266

J

jogos 82, 102, 108, 110, 113, 114, 115, 117, 121, 122, 123, 124, 125, 129

M

manifestação 25, 64, 143, 152, 154, 155, 158, 162, 164, 199, 202, 205, 210, 217, 239, 244, 249

mediática 67, 76, 86, 88, 95, 170, 185

mediáticas 58, 68, 77, 97

Midiáticas 187

mediático 12, 217

mediáticos 71

música 44, 58, 59, 64, 68, 71, 74, 77, 78, 82, 86, 90, 92, 115, 143, 189, 202, 207, 208, 247, 272, 279, 281, 287

músicas 63, 133, 195, 201, 209

P

política 17, 18, 19, 20, 23, 25, 28, 29, 30, 31, 39, 40, 84, 87, 93, 94, 95, 137, 138, 141, 148, 150, 156, 164, 167, 168, 169, 170, 172, 173, 174, 183, 185, 186, 187, 194, 218, 219, 224, 229, 230, 231, 232, 233, 242, 245, 247, 248, 250, 263, 266, 271, 273, 278, 279, 281, 283, 285, 286

S

sarau 90, 91, 92, 95, 97, 98, 100

saraus 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 94, 95, 97, 99

Slow Living 11

T

tecnostética 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 159, 160, 161, 162, 163, 164

tela 41, 42, 54, 118, 257, 264, 265

telas 63, 98, 238

TikTok 81, 128, 132, 133, 135, 141, 147, 148

tradução 94, 109, 280, 281, 282, 285

Twitter 69, 182

V

vídeo 77, 78, 143, 175, 184, 242, 270, 271,
272, 273, 277, 278, 279, 280, 281, 282,
283, 284, 285, 287, 290

videogames 62, 101, 102, 106, 107, 108, 113,
116, 117, 120, 122, 123, 125

vídeos 63, 76, 80, 133, 135, 142, 143, 171,
275, 276, 282

Y

YouTube 69, 81, 82, 182

RIA

Editorial