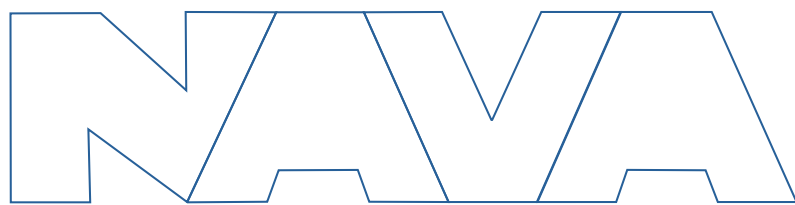


NANA

16

v. 10 :: n. 1 :: dez. 2024

Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens
Instituto de Artes e Design :: UFJF



Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens
Instituto de Artes e Design :: UFJF

NAVA	Juiz de Fora	v. 10	n. 1	p. 1-194	dez.	2024
------	--------------	-------	------	----------	------	------

Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens 2024
É proibida a reprodução total ou parcial desta obra sem autorização expressa do PPGACL UFJF.



Universidade Federal de Juiz de Fora



Instituto de Artes e Design - IAD / UFJF



Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens

Campus Universitário da UFJF
CEP 36036-330 - Juiz de Fora/MG
revista.nava@ufjf.edu.br
Online - <https://periodicos.ufjf.br/index.php/nava>

Direção de Arte:
Diogo Ferreira Cadedos

Edição Gráfica/Diagramação:
Luiz Eduardo da Conceição Honório
Rafael Augusto de Lima Barbosa

Ilustração da capa:
Malu Pamplona

Ano: 2024

Suporte: Ilustração digital

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central da UFJF

Nava : Revista do Programa de Pós Graduação em Artes, Cultura e Linguagens [recurso eletrônico] / Universidade Federal de Juiz de Fora. -- v. 1, n. 1 (jul./dez. 2015)- .-- Dados eletrônicos. -- Juiz de Fora : Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, 2015- .

Semestral
ISSN 2525-7757

1. Artes. I. Universidade Federal de Juiz de Fora.

CDU 7

Esta revista obedece às normas do Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa, promulgado pelo Decreto n. 6.583 de 29 de setembro de 2008.



Universidade Federal de Juiz de Fora

Reitora: Girlene Alves da Silva
Vice-reitor: Telmo Mota Ronzani



Instituto de Artes e Design

Diretor: Prof. Dr. Fabrício da Silva Teixeira Carvalho
Vice-diretora: Profa Dra. Profa. Patrícia Moreno



Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens

Coordenação: Profa. Dra. Renata Zago

Equipe Editorial

Editor: Felipe Muanis

Editora Executiva: Edileis Novais

Sub-Editor: Ramsés Albertoni Barbosa

Editores de seção: Rachel Pereira da Silva Souza

Laíza de Oliveira Rodrigues

Ali do Espírito Santo

Editor de Arte: Diogo Ferreira Cadedos

Edição gráfica: Luiz Eduardo da Conceição Honório

Rafael Augusto de Lima Barbosa

Coordenador de Revisão: Adriano Chagas

Revisão: Carla Margareth Ferreira Ribeiro

Elton Luís Oliveira Edvik

Leda do Nascimento Rosa

Isabela de Magalhães

Equipe de tradução: Fernanda Ferreira de Mello

Elton Luís Oliveira Edvik

Lúisa Moraes Friaça Silva

Jonathan Luís Hipólito Ferreira

Carla Margareth Ferreira Ribeiro

Divulgação e redes sociais: Jaqueline Purgatto Ferreira

Conselho Científico

Prof. Dr. Alexandre Bergamo Idargo (Universidade Federal de Santa Catarina)
 Prof. Dra. Ana Claudia Suriani Silva (University College London)
Prof. Dra. Carole Gubernikov (Universidade Federal Estadual do Rio de Janeiro)
 Prof. Dra. Cynthia Tompkins (Arizona State University)
 Prof. Dra. Diana Crane (Pennsylvania University)
Prof. Dr. Fernão Pessoa Ramos (Universidade Estadual de Campinas)
 Prof. Dr. João Luiz Vieira (Universidade Federal Fluminense)
Prof. Dra. Maria Amélia Bulhões Garcia (Universidade Federal do Rio Grande do Sul)
 Prof. Dra. María Isabel Baldasarre (Universidade de Buenos Aires)
Prof. Dra. Maria Lúcia Bastos Kern (Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul)
 Prof. Dra. Maraliz de Castro Viera Christo (Universidade Federal de Juiz de Fora)
 Prof. Dra. Paula Guerra Tavares (Universidade do Porto)
 Prof. Dra. Rita Morais de Andrade (Universidade Federal de Goiás)
 Prof. Dra. Sônia Salzstein Goldberg (Universidade de São Paulo)

Comissão Editorial

Prof. Dr. Carlos Francisco Perez Reyna (Universidade Federal de Juiz de Fora)
 Prof. Dra. Caterina Cucinotta (Universidad Rey Juan Carlos)
 Prof. Dr. Christian Hugo Pelegrini (Universidade Federal de Juiz de Fora)
Prof. Dra. Débora Pinguello Morgado (Universidade Federal de Juiz de Fora)
Prof. Dra. Gabriela Andrade de Oliveira (Universidade Federal de Juiz de Fora)
Prof. Dra. Gláucia Kruse Villas Bôas (Universidade Federal do Rio de Janeiro)
 Prof. Dra. Ilana Goldstein (Universidade Federal de São Paulo)
 Prof. Dr. Ivan Mota Santos (Universidade Federal de Juiz de Fora)
 Prof. Dr. Javer Wilson Volpini (Universidade Federal de Juiz de Fora)
 Prof. Dr. Jesús Ramé López (Universidad Rey Juan Carlos)
Professor Dr. Jorge Luiz Rocha de Vasconcellos (Universidade Federal Fluminense)
 Prof. Dra. Lia Paletta Benatti (Universidade Federal de Juiz de Fora)
 Prof. Dra. Lucia Di Girolamo (Università della Campania Luigi Vanvitelli)
 Prof. Dr. Luís Alberto Rocha Melo (Universidade Federal de Juiz de Fora)
Prof. Dra. Márcia Antabi (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro)
 Prof. Dra. Maria Lúcia Bueno (Universidade Federal de Juiz de Fora)
Prof. Dra. Maria Luíza Igino Evaristo (Universidade Federal de Juiz de Fora)
 Prof. Dra. Maristela Rocha (CEFET MG)
Prof. Dra. Marta Castello Branco (Universidade Federal de Juiz de Fora)
 Prof. Dra. Patrícia Moreno (Universidade Federal de Juiz de Fora)
 Prof. Dr. Pedro Crispim (Escola Superior Artística do Porto)
 Prof. Dr. Rafael Fortes (Universidade Federal de Juiz de Fora)
 Prof. Dr. Rafael Gonçalves (Universidade Estadual do Paraná)



A Revista NAVA é um periódico do Programa de Pós-graduação em Artes, Cultura e Linguagens do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). O nome da revista é uma homenagem ao memorialista Pedro Nava, nascido a 5 de junho de 1903, em Juiz de Fora. Além de filho ilustre da cidade, o caráter multifacetado de Pedro Nava tem um significado especial para a proposta de interdisciplinaridade da revista.



Endereço para correspondência

Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens
Instituto de Artes e Design - Campus Universitário
Bairro Martelos, Juiz de Fora/MG
CEP 36036-330

revista.nava@ufjf.edu.br

Sumário

08

Editorial

Felipe Muanis

[artigos]

11

**Em torno dos processos do diário do Homem
Permanecido: construindo uma paisagem a partir do
encontro do corpo do homem com a terra**

Luiz Rodolfo Annes

26

Notas Híbridas: processos poéticos e subjetivos

Emerson Massoli

Reinilda Minuzzi

49

**Metalinguagem e experimentalismo intermediático na
graphic novel *META***

Rebeca Pinheiro Queluz

Marilda Lopes Pinheiro Queluz

74

A fabulação como jogo

Luciano Viegas da Silveira

92 **A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana**

Victor Finkler Lachowski

114 **Broadcast, WebTV e produções audiovisuais: as experiências televisivas em Juazeiro do Norte-CE**

José Jullian Gomes de Souza

133 **Imagens feitas por Inteligência Artificial: dilemas éticos e vieses no resgate do passado**

Talita Souza Magnolo

[\[resenha\]](#)

161 **História social da beleza negra**

Ana Cláudia Antunes

[\[entrevista\]](#)

172 **Instalação artística online *DIVISA* (2022), notas em rota de conversação: entrevista com Rubiane Maia**

Lindomberto Ferreira Alves

[\[ensaio\]](#)

190 **Saída de santo: dos artefatos simbólicos à estetização do sagrado do Candomblé no Terreiro T'Aziry Ladè, de Caruaru-PE**

Leandro Tiago Ferreira

Editorial

É com grande satisfação que a Revista Nava lança o seu mais novo número, com uma nova equipe e política editorial atualizada, anunciando mudanças a partir de 2025, quando comemoramos 10 anos de existência. Atendendo às demandas das mudanças atuais no campo das publicações acadêmicas e em consonância com publicações de programas em Pós-Graduação em Artes no Brasil, a partir da próxima edição teremos uma nova organização e adotaremos o sistema de dossiê temático, com editores convidados, simultaneamente ao sistema de fluxo contínuo, para todas as edições.

Para favorecer os/as/es autores, as ementas dos dossiês serão divulgadas com um ano de antecedência, de modo que os/as/es pesquisadores tenham tempo hábil para trabalhar em suas submissões. Além disso, teremos as habituais editoriais especiais de resenha de livros, entrevistas, ensaios visuais e sonoros, e uma nova seção fixa, que contemplará traduções de artigos importantes para a área, ainda inéditos em nossa língua.

Com relação às submissões, a partir do próximo número só serão aceitos para publicação trabalhos de autores/as com titulação mínima de doutorado e de mestre/a, em coautoria com um doutor/a. Com essas mudanças, pretendemos que a Nava se consolide como publicação acadêmica na área de artes, trazendo para as suas páginas toda a pluralidade presente no Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora. Isso se refletirá na escolha dos temas dos dossiês, sempre capitaneados por pesquisadores ligados a um dos cursos do IAD, que contará ainda com um/a editor/a convidado/a/e de outra instituição.

Para 2025, a Nava contará com um dossiê de moda, no primeiro semestre, e um de música, na segunda edição. Além disso, as capas do periódico, a partir de agora, serão sempre artes de alunos/as/es e egressos/as/es do Instituto de Artes e Design, valorizando, assim, o trabalho de nossos/as/es jovens artistas da UFJF. Neste número, a capa ficou a cargo de Malu Pamplona, egressa do Bacharelado Interdisciplinar em Artes e Design e do Bacharelado em Cinema e Audiovisual, a quem agradecemos a talentosa colaboração.



A presente edição conta com artigos variados, que evidenciam a pluralidade de perspectivas do campo das artes, desde a ilustração até os quadrinhos, do cinema à televisão regional, passando , pelos novos desafios impostos pela tecnologia da imagem, a partir do desenvolvimento da inteligência artificial, além dos trabalhos das seções: entrevista, resenha e ensaios.

No texto que abre esta edição, Luiz Rodolfo Annes, em “Em torno dos processos do diário do Homem Permanecido: construindo uma paisagem a partir do corpo do homem com a terra”, analisa o seu próprio trabalho artístico e a constituição do personagem criado por ele e presente em seu percurso de 20 anos de desenho e pintura.

Em seguida, em “Notas Híbridas: processos poéticos e subjetivos”, Emerson Massoli e Reinilda Minuzzi apresentam a instalação *Notas de pedidos de desculpas*, de Massoli, articulando a sua perspectiva da obra com a teoria de Michel Foucault.

Das artes plásticas para as histórias em quadrinhos, o artigo “Metalinguagem e experimentalismo intermediático na graphic novel META”, Rebeca Pinheiro Queluz e Marilda Lopes Pinheiro Queluz fazem uma reflexão sobre metalinguagem e intertextualidade nas histórias em quadrinhos *META – Departamento de Crimes Metalinguísticos*, e *META 2*, de Marcelo Saravá e André Freitas, entre outros autores, que exploram os limites entre leitura, texto, desenhos e linguagem.

O audiovisual também marca presença nessa edição, por meio de três artigos. Em “A Fabulação como jogo”, Luciano Viegas da Silveira analisa o papel da fabulação na obra do cineasta tailandês Apichatpong que, para o autor, funciona nos moldes de um jogo. Em seguida, Victor Finkler Lachowski retoma os clássicos pensadores da Teoria Crítica para pensar o cinema de ficção científica e a relação com indústria cultural e luta de classes em “A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção-científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana”. O audiovisual do interior do Brasil é contemplado na reflexão de José Jullian Gomes de Souza sobre as produções digitais e de webcast, ainda com lastro no broadcast, no artigo “Broadcast, WebTV e produções audiovisuais: as experiências televisivas em Juazeiro do Norte – CE”.

Do audiovisual para um dos grandes desafios contemporâneos:

Talita Souza Magnolo discute a memória na produção de imagens com inteligência artificial, através de uma série de trabalhos em “Imagens feitas por inteligência artificial: dilemas éticos e vieses no resgate do passado”. Uma das imagens analisadas apresenta uma ligação inequívoca com o texto seguinte; a discussão de Ana Cláudia Antunes, em sua resenha do pertinente livro “História Social da Beleza Negra” (2021), de Giovana Xavier.

Esta edição da Nava conta ainda com a entrevista “Instalação artística online DIVISA (2022), notas em rota de conversação: entrevista com Rubiane Maia”, feita por Lindomberto Ferreira Alves com a artista plástica Rubiane Maia, a partir da sua obra, que tematiza o espaço fronteiriço entre Minas Gerais e Espírito Santo como uma área muito particular, um entrelugar.

Por fim, fecha esta edição o ensaio fotográfico de Leandro Tiago Ferreira, que tematiza os artefatos centrais utilizados em cerimônias de Candomblé em “Saída de santo: dos artefatos simbólicos à estetização do sagrado do Candomblé no Terreiro T’Aziry Ladè, de Caruaru – PE”.

Essa seleção de textos não seria possível sem o trabalho criterioso e dedicado de pareceristas que fazem parte de nossa comissão editorial, além da nova equipe da Revista Nava, que materializou esta edição que agora, você, leitor, tem diante de sua tela. A todas, todos e todes, os nossos agradecimentos.

Por fim, cabe aqui um reconhecimento especial à Professora Marta Castello Branco, editora anterior da Nava, generosa e gentil no processo de transição para a nova equipe, possibilitando que se pudesse dar continuidade ao seu competente e hercúleo trabalho, obedecendo os prazos e pensando já nas novas diretrizes para o futuro da revista. Esse agradecimento é extensivo à ex-Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens da UFJF, Professora Elizabeth Murilho, pela parceria e disponibilidade, tanto no diálogo para pensar estratégias e encaminhar o futuro da Nava, quanto em proporcionar novas soluções para demandas que ora se fazem essenciais para o crescimento do periódico. Que a Nava continue com um auspicioso percurso pela frente.

Uma boa leitura!

Felipe Muanis

Editor



Em torno dos processos do diário do Homem Permanecido: construindo uma paisagem a partir do encontro do corpo do homem com a terra

Around the processes of the Remaining Man's diary: building a landscape based on the encounter of the man's body with the earth

Luiz Rodolfo Annes¹

Resumo

Este artigo apresenta algumas reflexões em torno dos processos de criação da minha tese de doutorado, que a partir de um diário ficcional intitulado O diário do Homem Permanecido ou notas daquele que escapou do afogamento, relata sonhos e desejos do personagem Homem Permanecido, que criei há mais de vinte anos e está presente em diversas das minhas obras. Ele aparece no início dos anos 2000, em desenhos de pequeno formato que remetem a anotações e tratam de um homem solitário em uma paisagem inóspita. Atualmente, tenho trabalhado no diário que dá voz a pensamentos e sentimentos desse homem. O recorte escolhido para esse artigo aborda as relações de proximidade entre o homem e a terra, presentes nos textos do diário e em desenhos. A partir de um diálogo com as obras, podemos perceber a construção de um outro olhar para a paisagem que foge a uma tradição europeia da pintura e propõe uma experiência sensível do espaço. Essa experiência se dá a partir da conexão física, no encontro entre os corpos do personagem e da terra, propondo-se, assim, um outro olhar para o tema.

Palavras-chave: Diário; Paisagem; Corpo; Processos artísticos.

Abstract

This article brings some reflections around the creation processes of my ongoing doctoral thesis which, based on a fictional diary entitled *The diary of the Remained Man* or *notes of the one who escaped drowning*, reports on the dreams and desires of the character Remained Man which I created over twenty years ago and which is present in several of my works. He appears at the beginning of the 2000s in small format drawings, which refer to notes and deal with a solitary man in an inhospitable landscape. Currently I have been working on

1

Mestre pelo Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – Campus Curitiba II/ Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Doutorando pelo Programa de Pós-Graduação de Doutorado Acadêmico em Artes Visuais (PPGAV), Linha de Pesquisa: Processos Criativos da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Endereço eletrônico: lrannes7@hotmail.com



Em torno dos processos do diário do Homem Permanecido:
construindo uma paisagem a partir do encontro do corpo do homem
com a terra
Luiz Rodolfo Annes

the diary that gives voice to this man's thoughts and feelings. The focus chosen for this article addresses the close relationships between man and the earth, present in the diary texts and drawings. From a dialogue with the works, we can perceive the construction of another look at the landscape that deviates from a European painting tradition and proposes a sensitive experience of space. This experience comes from the physical connection, in the meeting between the character's bodies and the earth. I therefore propose a look at the topic.

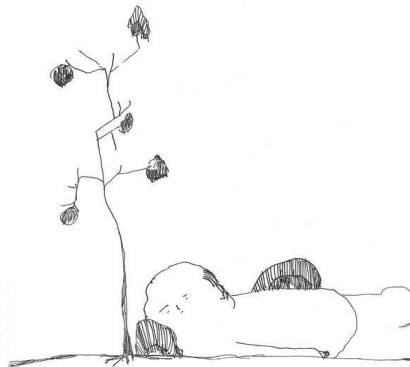
Keywords: Diary; Landscape; Body; Artistic processes.

Introdução

Como se constroem relações possíveis de encontro entre o homem e a terra – relações que não sejam apenas de abuso e consumo? A partir da criação de um texto ficcional intitulado *Os diários do Homem Permanecido ou notas daquele que escapou do afogamento* e de uma série de desenhos, venho desenvolvendo, na minha pesquisa de doutorado, uma proposta de encontro entre o corpo do homem e o corpo da terra. Por meio das relações entre o personagem e a terra, busco um olhar diferenciado, ampliando assim a visão comum que temos da paisagem como algo distante.

O Homem Permanecido é um personagem que criei há mais de vinte anos e está presente em diversas das minhas obras. Ele aparece no início dos anos 2000 em desenhos de pequeno formato, que remetem a anotações e tratam de um homem solitário em uma paisagem inóspita, como se pode perceber no desenho a seguir (Figura 1).

Figura 1 – Desenho da série *O Homem Permanecido* (2000-2001), 18 cm altura x 15,6cm de largura



Fonte: Acervo do autor.

Em torno dos processos do diário do Homem Permanecido:
construindo uma paisagem a partir do encontro do corpo do homem
com a terra
Luiz Rodolfo Annes

Os desenhos são acompanhados de textos poéticos que narram essa relação entre homem e paisagem, como vemos no seguinte trecho do texto intitulado *O Homem Permanecido*, escrito em 2001.

[...] Um verme indefeso, pálido, insatisfeito. Ele cria novas sementes. Ele se dedica a isso laboriosamente. O seu corpo ligado à terra através de um ferimento mortal. Ele se enrijece. Ele se infiltra no chão e se perde. Caloroso toque. A terra se entreabre, ele se entregando como uma oferenda, um fruto que volta à origem. Ele faz dela uma proteção, uma parte que se completa ao seu corpo, que lhe permite estender-se a regiões ocultas. Todas essas experiências exigem muito cuidado. Exigem uma delicadeza que perturba, quase um abandono A terra o cospe para fora. Ela precisa da sua ferida para alimentar-se. Uma vida que se consome aos poucos. Ossos quebrados, desamparo. O homem teve medo. Sempre teve medo, mas nesse momento o medo dilatava o seu corpo inteiro. Ele ainda tem fome. Ele coloca a boca na terra, mas não consegue tirar nada dali. Ele não está realmente sozinho. Está junto de outros animais que, como ele, também vagam sem rumo. A ideia que seu mundo é perfeito desaba. Ouvimos seus grunhidos. Ele sobrevive e persiste. Volta para a vida na terra... (Annes, 2014, p. 68).

Os desenhos e textos desse período são, hoje, a base para a construção das obras desenvolvidas em meu doutorado.

O diário

Propus para o meu doutorado a escrita de um diário. A ideia surgiu de reflexões feitas na minha pesquisa de mestrado, nos anos 2019 e 2020, quando investiguei meus cadernos de desenhos e anotações, bem como a sua relação com a minha produção em vídeo. Percebi, após a conclusão do mestrado, que os cadernos, além de espaço de registro e criação, poderiam se tornar suporte para a obra artística. Pensei, no primeiro momento, na

Em torno dos processos do diário do Homem Permanecido:
construindo uma paisagem a partir do encontro do corpo do homem
com a terra
Luiz Rodolfo Annes

escrita de um diário tradicional, com relatos dos meus processos artísticos, a construção de textos e desenhos. Contaminado por recordações dos cadernos de Antonin Artaud, que trazem escritos e desenhos, me instigou que, nos anos em que ficou internado, Artaud produziu uma extensa obra em cadernos pouco conhecidos no Brasil. André Silveira Lage descreve o conjunto de trabalhos.

Ainda pouco conhecidos no Brasil, os *Cadernos de Rodez e de Ivry*, de Antonin Artaud, constituem um conjunto poético e gráfico considerável, que abalou a recepção crítica da obra de Antonin Artaud na França, provocando reações polêmicas, tanto no que diz respeito à sua natureza específica, quanto no que diz respeito à problemática editorial que os concerne. Diferentemente dos textos do período pós-asilar de sua vida, esses 406 cadernos não se configuram como uma obra propriamente dita, não foram realizados em vista de uma publicação, não foram destinados ao leitor. Território desconcertante, tanto pela extensão (milhares de páginas) quanto pelo modo de escritura (fragmentos, rabiscos, anotações, textos jorrados em bloco, de um único sopro), eles colocam um problema para a crítica literária: como situá-los em relação às outras obras de Artaud? (Lage, 2009, p. 311).

Com o interesse voltado para uma escrita ficcional, abandonei a ideia inicial e optei por escrever um diário do personagem *Homem Permanecido*, personagem que anteriormente não possuía voz própria. Suas falas e reflexões sobre si e sua vida aparecem pela primeira vez na história em quadrinhos intitulada *O Homem Permanecido*, publicada em 2020, na qual o personagem, cheio de culpa por atos de seu passado, interroga-se: “o que é um herói?”.

O escritor francês Maurice Blanchot descreve, em seus estudos sobre o diário e a narrativa, que o diário íntimo, apesar de toda a abertura para a liberdade criativa, está confinado a respeitar o calendário como estrutura temporal, fixando-se no cotidiano. Blanchot afirma que

Em torno dos processos do diário do Homem Permanecido:
construindo uma paisagem a partir do encontro do corpo do homem
com a terra
Luiz Rodolfo Annes

O diário íntimo, que parece ato livre de forma, tão dócil aos movimentos da vida e capaz de todas as liberdades, já que pensamentos, sonhos, ficções, comentários de si mesmo, acontecimentos importantes, insignificantes, tudo lhe convém, na ordem e na desordem que se quiser, é submetido a uma cláusula aparentemente leve, mas perigosa: deve respeitar o calendário. Esse é o pacto que ele assina. O calendário é seu demônio, o inspirador, o compositor, o provocador e o vigilante. Escrever um diário íntimo é colocar-se momentaneamente sob a proteção dos dias comuns, colocar a escrita sob essa proteção, e é também proteger-se da escrita, submetendo-a à regularidade feliz que nos comprometemos a não ameaçar. O que se escreve se enraíza então, quer se queira, quer não, no cotidiano e na perspectiva que o cotidiano delimita. (Blanchot, 2005, p. 270-271).

Partindo do pressuposto que o diário está ligado a uma escrita confessional daquele que escreve na primeira pessoa do singular (eu), escolhi para a escrita do diário ficcional do personagem *Homem Permanecido* esse posicionamento que revela o íntimo daquele que escreve ao leitor. Diferentemente do diário convencional, na medida em que não se trata de uma escrita datada, esses textos escapam de um cotidiano fixo e permitem que o personagem mergulhe em considerações pessoais, fugindo da superficialidade das ações ordinárias. Nas confissões do *Homem Permanecido* se apresenta um eu inquieto e angustiado, que relata seus sentimentos e pensamentos. No desejo de revelar o que há de mais profundo, o personagem escreve seus testemunhos de vida, sua doença, a febre e o contato com a terra. Suas confissões revelam um "eu" que fracassa constantemente, que sofre. Um "eu" frágil, a perigo de sucumbir a qualquer instante. A narrativa do seu diário é centrada no "eu", como no trecho a seguir.

Em torno dos processos do diário do Homem Permanecido:
construindo uma paisagem a partir do encontro do corpo do homem
com a terra
Luiz Rodolfo Annes

Entorpecido pela luz da manhã, procuro algo para preencher o coração oco. Lanço meu corpo na floresta profunda. Ali só há cansaço e dor. Meu corpo se desgasta no atrito com as coisas do mundo. Com a língua no solo, grito repetidas vezes, até o esgotamento completo. Estou sozinho. Agora só me resta o silêncio. Encolho-me em um ninho cercado ao norte pela morte e ao sul pelo azul. Escolho ficar imóvel diante do perigo (se não eu, outros como eu chegarão ao paraíso) (se não eu, outros como eu encontrarão o alimento para sua fome interior). Persigo mundos desconhecidos. Me agito e solto um rugido. Acuado, sigo novamente os brilhos da serpente. Vou ao fundo de meu ser em um mergulho arriscado. Diante do abismo, conheço a solidão dos monstros. Conheço a tristeza dos cowboys melancólicos. Meu coração vulcão entra em erupção. Lançando cinzas e fogo para todos os lados. Queimam-se as casas, as estradas, os homens, as mulheres, as pequenas e as grandes coisas. A minha memória é agora o único lugar de nossos encontros (se não eu, outros como eu viverão o amor). A partir desse momento a tristeza se afasta. Em torno do meu corpo surge uma cidade de amores que se reencontram. Meu corpo talhado para o amor. Sou um monstro subterrâneo que se abre para a superfície. Sorrio lentamente e depois começo a cantar. De meus olhos chovem lágrimas de alegria (Annes, 2024, p. 10-11).

Uma construção do olhar

O termo "paisagem" é amplamente utilizado pelo senso comum. Por esse motivo, definir "paisagem" traz problemas de diversas ordens. Sua definição varia segundo a forma como ele é utilizado. É um termo capturado por diferentes disciplinas, criando abordagens diversas que variam com o tempo e o espaço (Ribeiro, 2007). A paisagem é objeto de interesse de campos do conhecimento como filosofia, arte e geografia, por exemplo, mostrando assim que há nela as dimensões científicas, psicológicas, estéticas, enfim, a objetividade e a subjetividade. Nesse estudo, não pretendo definir

Em torno dos processos do diário do Homem Permanecido:
construindo uma paisagem a partir do encontro do corpo do homem
com a terra
Luiz Rodolfo Annes

e adentrar os diferentes conceitos de paisagem, mas sim, indicar que por meio dos textos e desenhos do diário do *Homem Permanecido*, a paisagem pode ser percebida e proposta de forma subjetiva e singular.

A paisagem não é apenas aquilo que nos cerca objetivamente e não se limita ao entorno percebido pelo corpo e pelo olhar. Estar em relação com a paisagem vai além de observar pedras, montanhas, rios, construções. Estar em contato com a paisagem envolve uma experiência sensível do espaço. Exige de nós uma relação profunda de encontro, que envolve emoção e subjetividade. Augustin Berque fala de um conceito de paisagem que extrapola o ponto de vista ótico.

Assim, a paisagem não é apenas o que nos é dado visualmente pelo mundo que nos cerca. De alguma maneira, ela se especifica pela subjetividade do observador, extrapolando o simples ponto de vista ótico. Por outro lado, ela não se reduz a ser o “espelho da alma”, “não é nem um sonho, nem uma alucinação; pois, mesmo que aquilo que ela representa ou evoca possa ser imaginário, ela sempre exigirá um suporte objetivo” (Berque, 1994 *apud* Dias; Carvalho, 2022, p. 207).

Berque (1994) questiona a ideia de que a paisagem é uma noção universal e lembra que, apesar de comumente acreditarmos nisso, na verdade, tanto a sua concepção como a sua exaltação estética são fenômenos muito particulares, de modo que muitas civilizações não os vivenciaram.

Busco, nos relatos de encontro com a terra do personagem *Homem Permanecido*, fazer uma aproximação do sujeito com a paisagem que o cerca. Aproximar o homem do resto do mundo em um mergulho, uma imersão na vida. Deixando de haver barreiras entre os corpos, eles tornam-se um só. Isso se dá em um encontro erótico, o gesto amoroso no qual se misturam os limites entre o personagem e a terra. Um se perde no outro. Essa ideia de encontro surge da leitura e das proposições feitas por Georges Bataille, no livro *O erotismo*. Esse contato íntimo entre a terra e o personagem da série de desenhos *O Homem Permanecido* traz um olhar para a terra como um corpo cheio de vida. Um corpo no qual ele, em um contato erótico, penetra,

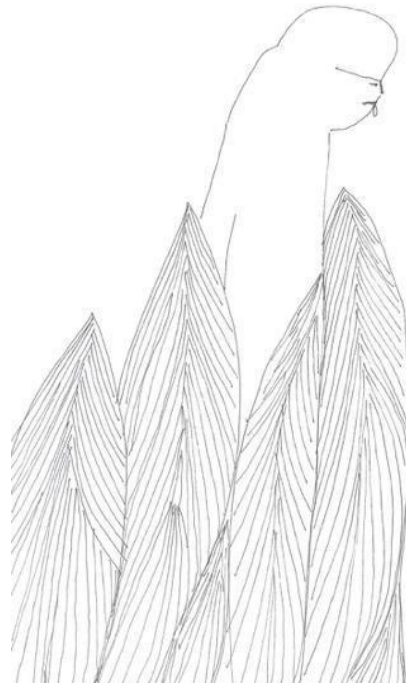
Em torno dos processos do diário do Homem Permanecido:
construindo uma paisagem a partir do encontro do corpo do homem
com a terra
Luiz Rodolfo Annes

buscando encontrar a si mesmo. Na sua ligação com a paisagem, o entorno passa a constituir o seu corpo. São dois corpos distintos que se fundem em um só. Assim, Bataille trata do erotismo e da fusão dos corpos.

O erotismo, eu o disse, é aos meus olhos o desequilíbrio em que o próprio ser se põe conscientemente em questão. Em certo sentido, o ser se perde objetivamente, mas nesse momento o indivíduo identifica-se com o objeto que se perde. Se for preciso, posso dizer que, no erotismo, EU me perco. Não é, sem dúvida, uma situação privilegiada (Bataille, 1987, p. 21).

Na série de desenhos *O Homem Permanecido* temos dois corpos unidos num ritual em que um está próximo ao outro. Como vemos na Figura 2, um homem com o corpo envolvido por folhas.

Figura 2 – Desenho da série *O Homem Permanecido* (2023), 22 cm altura x 14 cm de largura



Fonte: Acervo do autor.

Em torno dos processos do diário do Homem Permanecido:
construindo uma paisagem a partir do encontro do corpo do homem
com a terra
Luiz Rodolfo Annes

O *Homem Permanecido* encontra na terra a conexão com o sagrado. O antropólogo Tim Ingold lembra que o sentir não é apenas um contato externo com o entorno.

Sentir o ar e andar no chão não é fazer contato tátil externo com o nosso entorno, mas sim se misturar a ele. Nesta mistura, conforme vivemos e respiramos, o vento, luz e umidade do céu se ligam com as substâncias da Terra no contínuo forjar de um caminho através do emaranhado de linhas de vida que compõem a Terra (Ingold, 2015, p. 91).

Nesse movimento, o *Homem Permanecido* busca reencontrar a terra e aproximar-se dela novamente. Não está apenas a observá-la de um ponto distante, como no olhar pictórico, mas a habita. Conecta-se a ela com seu corpo, como relata o personagem, neste trecho de seu diário.

Corpo terra. Febre, febre, delírio. Nessa transa transe sou esfacelado, meu corpo ruína grita. Terra virando corpo. Trocas cheias de malícia e tesão. Eu me entrego a sua volúpia. Sou seu alimento e ela me nutre. Uma troca eterna entre mim e ela. Um doando o melhor e o pior de si ao outro. Nessa ferida que se abre em mim para ela penetrar, encontra-se a dor dos amores que partiram sem dizer adeus, sonhos, silêncios, voos, noites, rumores e anunciações. Sou carne viva e pulsante, que para ela é refazimento e encontro. Para mim, esse é o momento ritual, a entrega final que me faz perder-me de mim mesmo e esquecer a dor dos dias solitários. Ao mesmo tempo que consome meu sangue, ela me devolve a beleza dos olhares que partiram. Nesse encontro se instala o êxtase e a alegria que duram por dias. Poesia e loucura. Tudo tão claro e limpo. Sinto contentamento. Estou pleno de um amor que os outros desconhecem. Morte que se faz vida. Adentro um outro espaço-tempo. Me afasto da angústia dos relógios, das necessidades materiais. Sou aqui e agora um animal que sonha. Ela, tão pura e solene, me mantém protegido em seus braços. E eu, tão pequeno, tão insignificante diante da sua grandeza, da sua imensidão, lhe dou o pouco que possuo. Entrego a ela minha baba doce e úmida.

Em torno dos processos do diário do Homem Permanecido:
construindo uma paisagem a partir do encontro do corpo do homem
com a terra
Luiz Rodolfo Annes

Entrego a ela tudo que sinto, tudo que já senti e ainda tudo que sentirei e desconheço. Tocá-la é se aproximar dos anjos e de Deus. Tocá-la também é conhecer a morte e a finitude. Guardo com humildade esse momento, sabendo que necessito mais dela do que ela de mim. Me pergunto se mereço tal dádiva (Annes, 2024, p. 1).

Nesse sentido, podemos aproximar a sua experiência com a noção de mundo-tempo proposta por Ingold.

Buscando oferecer uma nova compreensão sobre o que ficou conhecido como paisagem, Ingold propõe a noção de mundo-tempo: “habitar o aberto é habitar um mundo-tempo no qual cada ser está destinado a combinar vento, chuva, sol e terra na continuação da sua própria existência”. Sua acepção do termo “mundo-tempo” apresenta-se como contraponto a um recorte de mundo expresso na tradição pictórica. Por isso, Ingold advoga o mundo-tempo como uma alternativa à ideia de paisagem, justamente por nele estarem enfatizados a contemplação do céu, da ação e dos fluxos do tempo que nos banham de luz, da oscilação dos ventos, dos eventos meteorológicos etc. A partir dessa concepção, concebe-se um mundo que está em permanente devir e um céu como lugar de ações e transformações. “É nesta cúpula, onde o sol brilha, as tempestades se enfurecem e o vento sopra – e não [...] nas superfícies dos objetos sólidos e no chão sobre o qual repousam – que toda ação acontece” (Ingold, 2015 *apud* Dias; Carvalho, 2022 p. 179-180).

Imerso em em silêncio e solidão, o *Homem Permanecido* formula novas percepções do tempo. Sem relógios ou agendas de trabalho, ele entra em um movimento de interiorização. Tudo se torna fértil e potência de vida. Seu corpo de carne se torna corpo de terra. A terra se torna carne viva e pulsante. Um penetrando e devorando o outro. Um beijo-armadilha no ritual de entrega. Corpos em comunhão.

Com o surgimento das cidades, o homem passou a ter um contato cada vez mais distante com o seu meio natural. Daí a necessidade de

Em torno dos processos do diário do Homem Permanecido:
construindo uma paisagem a partir do encontro do corpo do homem
com a terra
Luiz Rodolfo Annes

resgatar essa proximidade, como coloca Maria Lúcia Bastos Kern.

A mudança das relações do homem com a natureza se processa também graças ao modo de vida urbano, que proporciona um contato menor e menos profundo com o seu meio natural. Recuperá-lo significa construir uma relação que tem por base a perda e reinventá-lo no plano simbólico e estético, para poder ter o prazer de desfrutá-lo visualmente. A paisagem coloca a nu a complexidade do mundo moderno e de um novo gênero de representação, que tem como fim apresentar o homem e o seu olhar sobre a natureza (Kern, 2011, p. 27).

A invenção da paisagem ocidental só foi possível após elementos como rochas e árvores, que eram apenas fundo das pinturas religiosas, ganharem importância. Paisagem que passou a ser construída a partir do século XV pelo olhar da perspectiva renascentista. Dessa maneira,

Seja como for, o que parece claro é que a invenção da paisagem ocidental implicava a conjugação de duas condições. Em primeiro lugar, a secularização dos elementos naturais, como árvores ou rochas. Enquanto estavam submetidos à cena religiosa, eram apenas sinais distribuídos, ordenados, em um espaço sagrado que, somente ele, lhes conferia certa unidade. Portanto, será imprescindível que esses sinais se desprendam da cena, tomem distância, se afastem dela e este será, precisamente, o papel decisivo da perspectiva. Esta, ao estabelecer uma verdadeira profundidade, deixa na distância esses elementos do futuro paisagem e, ao mesmo tempo, os seculariza (Roger, 2013, posição 647, tradução nossa)².

Hoje, a concepção de paisagem está ampliada em relação às possibilidades de uma tradição pictórica do passado, na qual a perspectiva nos dava um modo de olhar e reconhecer o mundo a nossa volta. Afinal, toda concepção de paisagem é uma invenção, um pacto cultural, como diz Anne Cauquelin, no livro *A invenção da paisagem*.

Parece, então, que a proposição segundo a qual a noção de paisagem e sua realidade percebida são justamente

2

Sea como fuere, lo que sí parece claro es que la invención del paisaje occidental implicaba la conjunción de dos condiciones. En primer lugar, la laicización de los elementos naturales, como árboles o rocas. Mientras estaban sometidos a la escena religiosa, no eran más que signos distribuidos, ordenados, en un espacio sagrado que, sólo él, les confería cierta unidad. Por tanto, será imprescindible que estos signos se desprendan de la escena, tomen distancia, se alejen de ella y éste será, precisamente, el papel decisivo de la perspectiva. Ésta, al establecer una verdadera profundidad, deja en la distancia estos elementos del futuro paisaje y, al mismo tiempo, los laiciza. (Roger, 2013, p. 647)

Em torno dos processos do diário do Homem Permanecido:
construindo uma paisagem a partir do encontro do corpo do homem
com a terra
Luiz Rodolfo Annes

uma invenção, um objeto cultural patenteado, cuja função própria é reassegurar permanentemente os quadros da percepção do tempo e do espaço, é, na atualidade, fortemente evocada e preside a todas as tentativas de “repensar” o planeta como eco-sócio-sistema (Cauquelin, 2007, p. 12).

Através da paisagem, podemos perceber a união entre natureza e cultura. Nesse sentido, o espaço literário abre possibilidade para a percepção de modos de vida que se relacionam com uma paisagem que nos afeta e é afetada por nós. A paisagem não é apenas um espaço para habitar um ambiente físico. Ela é permeada por aspectos afetivos e subjetivos. A relação entre a paisagem e o personagem *Homem Permanecido* não é um grito diante do perigo ecológico, do aquecimento global, da virada tecnológica ou da crise do antropoceno. Antes disso, é uma busca por resgatar a relação de proximidade de nossos ancestrais com a terra, relação perdida pela maioria dos povos do ocidente. *O Homem Permanecido* cultua a terra, se faz oferenda no ritual de entrega, e recebe dela paz e fartura, que nutrem o seu interior doente e desesperado.

Estou inquieto. Tenho o corpo cheio de desejos. Me conecto com a terra em busca de apaziguamento. Meu coração cavernoso acelera. Estremeço. Procuo a cura para esse mal que me consome. Essa doença, feita de febre, delírio, fome e dor, descobri-a logo após a despedida. Logo após mergulhar nesse ideal de desaparecimento e iniciar a caminhada solitária. Nessa jornada de refazimento, busco abandonar minhas ruínas e tristezas para construir um novo corpo. Um corpo que nasce após germinar a semente colocada nas entranhas da terra (Annes, 2024, p. 1).

É por meio da terra que o personagem sacia a fome que nunca cessa dentro de si. A paisagem, para ele, não é um produto a ser consumido ou espaço de domínio, é uma possibilidade de contato com o sagrado. Ele tem, com a terra, uma relação de cumplicidade e reciprocidade – um nutre o outro em uma união sem fim. Excluem-se assim as relações assimétricas e de poder. Com o *Homem Permanecido* e o seu contato íntimo com a terra, observamos a relação de troca entre o indivíduo e o lugar que habita, como

Em torno dos processos do diário do Homem Permanecido:
construindo uma paisagem a partir do encontro do corpo do homem
com a terra
Luiz Rodolfo Annes

nos desenhos a seguir (Figuras 3 e 4):

Figura 3 – Desenho da série *O Homem Permanecido* (2023), 17,8cm altura x 21cm de largura



Fonte: Acervo do autor.

Figura 4 – Desenho da série *O Homem Permanecido* (2023), 13,7cm altura x 26cm de largura



Fonte: Acervo do autor.

Em torno dos processos do diário do Homem Permanecido:
construindo uma paisagem a partir do encontro do corpo do homem
com a terra
Luiz Rodolfo Annes

Considerações Finais

Repensar a paisagem implica em tentar ampliar a visão. A ideia de paisagem abre-se a inúmeras indagações. Precisamos refletir acerca da paisagem e como somos afetados e a afetamos, sendo que, esse embate, se tornou um desafio para as ciências humanas e as práticas sociais contemporâneas. Nessa questão, a arte torna-se um potente meio em que podemos lançar outros olhares para esse lugar que vem sendo construído histórica e estruturalmente, e precisa ser revisado. Na série de desenhos e narrativas relacionados ao *Homem Permanecido*, a paisagem aparece frequentemente como o ambiente em que se dão as trocas íntimas do personagem com a terra. Um encontro em que há proximidade e entrega. Pode-se, assim, perceber um novo olhar para a paisagem, para além da perspectiva renascentista. Em vez de assumir um olhar que enfatiza a separação e o distanciamento, se constrói uma paisagem, a partir do encontro entre os corpos do homem e da terra. Por meio das relações entre eles, se ampliam a visão comum que temos da paisagem como algo separado da nossa vida. Os textos e desenhos do *Diário do Homem Permanecido* enfatizam a possibilidade de um olhar individual e subjetivo sobre a paisagem, tornando-se uma possibilidade diferenciada de leitura do mundo que nos cerca. Um olhar sensível que se impõe contra padrões e modelos para ver e sentir. A paisagem, além de ponto de vista e ponto de contato, é uma experiência sensível e subjetiva. Nesse sentido, ao relatar os processos desse trabalho, propõe-se uma abertura para outras percepções, contribuindo para construção de outros olhares e processos acerca do tema paisagem.

Referências

ANNES, L. R. *Cabeça de Brócoli e a descoberta do amor ou notas de um amigo que escapou do afogamento*. Curitiba, 2014. 86 p.

ANNES, L. R. *Em torno dos processos dos diários do Homem Permanecido ou notas daquele que escapou do afogamento*. Tese (em fase de elaboração). Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2024.

BATAILLE, Georges. *O erotismo*. Trad. Antônio Carlos Viana, Porto Alegre: L&PM, 1987.

Em torno dos processos do diário do Homem Permanecido:
construindo uma paisagem a partir do encontro do corpo do homem
com a terra
Luiz Rodolfo Annes

BLANCHOT, Maurice. *O livro por vir*. Trad. Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CAUQUELIN, Anne. *A invenção da paisagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

DIAS, K.; CARVALHO, F. W. de. Arte e paisagem: mover fronteiras, reencontrar a terra. *PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG*, Belo Horizonte, v. 12, n. 25, p. 205-231, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/36070>. Acesso em: 16 out. 2023.

INGOLD, Tim. *Estar vivo: ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição*. Petrópolis: Vozes 2015.

KERN, Maria Lúcia Bastos. História e arte: as invenções da paisagem. In: *Simpósio Nacional de História – ANPUH, 26.*, 2011, São Paulo. Anais... São Paulo: SP, 2011. p.1-14.

LAGE, A. S. Os cadernos de Antonin Artaud. *Sala Preta*, [S. l.], v. 9, p. 311-316, 2009. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57414>. Acesso em: 16 out. 2023.

RIBEIRO, Rafael Winter. *Paisagem cultural e patrimônio*. Rio de Janeiro: IPHAN/COPEDOC. 2007.

ROGER, Alain. Vida y muerte de los paisajes: valores estéticos, valores ecológicos. In: NOGUÉ, Joan (ed.). *El paisaje en la cultura contemporánea*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2013. [posição 647].

Notas Híbridas: processos poéticos e subjetivos

Hybrid Notes: poetic and subjective processes

Emerson Massoli¹

Reinilda Minuzzi²

Resumo

Em *Notas de pedidos de desculpas* desenvolve-se uma articulação entre os processos artísticos e os tópicos teóricos envolvidos no fazer e no pensar desta obra. A poética baseia-se no conceito de “repetição”, fundamentado em Gilles Deleuze (2018), explorado esteticamente e teoricamente como potência na prática artística, caracterizada por processos híbridos, incluindo tecnologias analógicas e digitais, assim como técnicas manuais e automatizadas. O trabalho, pertencente à série NOTAS (2024), possui como motivação artística a minha própria subjetividade, em constante construção. Desta forma, investigo na instauração da proposta, a escrita como possibilidade de meio para a produção de processos de subjetivação, assim, desdobrando-se para um maior conhecimento de si e constituição do “eu”, respaldado em textos de Michel Foucault.

Palavras-chave: Subjetividade; Repetição; Processos Híbridos; Escrita Poética.

Abstract

In *Notas de pedidos de desculpas* I develop an articulation between the artistic processes and the theoretical topics involved in the making and thinking of this work. The poetics is based on the concept of “repetition”, based on Gilles Deleuze (2018), explored aesthetically and theoretically as a power in artistic practice, which is characterised by hybrid processes, including analogue and digital technologies, as well as manual and automated techniques. The work, which is part of the NOTAS series (2024), has as its artistic motivation my own subjectivity, which is constantly under construction; in this way, I investigate writing as a possible means of producing processes of subjectivation, thus unfolding towards a greater knowledge of the Self and the constitution of the Self, supported by texts by Michel Foucault on the subject.

Keywords: Subjectivity; Repetition; Hybrid Processes; Poetic Writing.

1

Doutorando em Artes Visuais no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Mestre e Bacharel em Artes Visuais na mesma instituição e Licenciado em Artes Visuais (Formação Pedagógica) no Centro Universitário Leonardo da Vinci (UNIASSELVI). Membro integrante do Grupo de Pesquisa Arte e Design/CNPq-UFSM. E-mail: emersonmassoli@gmail.com

2

Doutora em Engenharia de Produção/Gestão do Design pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Professora Associada do Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Orientadora e docente permanente do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Líder do Grupo de Pesquisa Arte e Design/CNPq - UFSM. E-mail: reinildaminuzzi@gmail.com

Arte e Vida

Arte e vida, uma ligação interdependente desde os princípios do desenvolvimento da humanidade. A escrita da nossa história, muitas vezes, só foi possível através de vestígios encontrados em registros artísticos, que narram a vida humana a partir de diversas dimensões e diferentes contextos; percorrendo a arte rupestre, até a invenção da fotografia, registrando a passagem do tempo e, por consequência, a vida, em um aspecto geral. No entanto, no início do século XX, a arte adquire uma nova perspectiva: a figura do artista se sobressai e a subjetividade individual de cada um torna-se impulso criativo, traduzindo na forma de arte, particularidades internas ligadas a experiências de vida precedentes.

Alain Badiou (2013) afirma que a arte contemporânea deve mostrar a fragilidade do que existe, o tempo. Assim, criando uma arte viva que pretende substituir a imobilidade da obra pelo movimento da vida, portanto, não se objetiva mais a eternidade de algo por meio do registro artístico, mas sim, confrontar e compartilhar esse tempo, neste caso, a efemeridade da vida (Badiou, 2013, p. 4).

Desta forma, a relação com a obra de arte também se modifica, a contemplação torna-se uma ação secundária, visto o caráter da arte contemporânea de compartilhar a vida, assim, produzindo um efeito sobre o tempo. "Poderíamos incluir que a arte clássica expressava uma instrução ou uma lição para o sujeito, e que a arte contemporânea aponta hoje ações que visam questionar e transformar o sujeito" (Badiou, 2013, p. 4). Portanto, as produções contemporâneas da arte tencionam para transformações subjetivas e questionamentos do sujeito, partindo da perspectiva de serem um testemunho vivo sobre a própria vida.

Nesse sentido, as transformações são mútuas e em diversas instâncias. O artista, ao depositar a sua subjetividade como um dos impulsos para a prática artística, modifica-se com a reflexão e exteriorização de suas vivências e visão de mundo. Juntamente, as produções resultantes dessas ações também realizam uma interferência sobre o tempo que estimulou o seu desenvolvimento. Por fim, tais obras reverberam sobre o público e produzem transformações no tempo em que estão inseridas, sendo o mesmo do artista, o qual experimenta esse tempo modificado, influenciando a sua



vida e a subjetividade aplicada em produções futuras. Desta forma, cria-se um ciclo de transformações

Se a arte pode emergir da vida, afirmando-se na sua especificação, é porque ela já está na vida inteira, que, contendo-a, prepara e prenuncia a sua especificação. E, no ato de especificar-se, ela acolhe em si toda a vida, que a penetra e invade a ponto de ela poder reemergir na própria vida para nela exercitar as mais variadas funções: como a vida penetra na arte, assim a arte age na vida (Pareyson, 1997, p. 41).

Para Luigi Pareyson (1997) a relação arte e vida possui dois aspectos inseparáveis. O primeiro é referente à arte como uma atividade especificada, que emerge da vida e, com isso, se diferencia dela, possuindo natureza, características e finalidades próprias. No entanto, o segundo aspecto fala a respeito da extrema ligação da arte com a vida humana, em especial, com a do artista; o qual confia a sua subjetividade na arte, tornando-a vida e razão de vida (Pareyson, 1997, p. 55).

A arte, emergindo da vida e sendo o reflexo da subjetividade particular de cada artista, conduz para que as experiências de vida individuais sejam o conteúdo que impulsiona e potencializa a prática artística de cada um. A interioridade do artista, construída por meio do seu modo único de fruir a vida, dá o conteúdo da obra de arte, traduzida da imaterialidade e espiritualidade para a concretude de uma forma.

Forma e conteúdo são tidos em Pareyson (1997) como coincidentes, dentro de um conjunto, partindo do ponto de vista de uma análise da obra de arte. Deste modo, o conteúdo só é constituído no ato em que nasce a forma, e a forma é a expressão acabada do conteúdo. No ato criativo, provindo da subjetividade e das experiências de vida do artista, a expressão do conteúdo é a forma se fazendo, assim como a forma dá sentido ao conteúdo. Portanto, dentro deste ponto de vista, fazer arte é formar conteúdos subjetivos, traduzir o sentimento em imagem, exprimir tal conteúdo (Pareyson, 1997, p. 57).

Há arte quando o exprimir apresenta-se como um fazer e o fazer é, ao mesmo tempo, um exprimir, quando a formação de um conteúdo tem lugar como formação de uma matéria e a formação de uma matéria tem o sentido da formação de um conteúdo. A arte nasce no ponto em que não há outro modo de exprimir um conteúdo que o de formar uma matéria, e a formação de uma matéria só é arte quando ela própria é a expressão de um conteúdo (Pareyson, 1997, p. 62).

O exprimir, em outra instância, também envolve a reflexão pessoal do artista acerca da sua prática artística. Tal pensamento, na arte contemporânea, é exprimido por meio da escrita. Glória Ferreira (2006) comenta que a reflexão teórica do artista sobre as suas próprias obras ganha relevância a partir da década de 1960, como um instrumento potente dentro do sistema da arte, visto a complexidade entre as articulações da produção artística, da crítica, da teoria e da história da arte. Tais escritos explicitam o pensamento poético subjetivo de cada artista, ressaltando a interdependência do fazer e do pensar artístico, centralizando-se em problemas, soluções e modos de produzir particulares (Ferreira, 2006, p. 15).

Nessa perspectiva, faz-se um deslocamento da palavra para o interior das produções, tornando-a constitutiva e parte integrante da obra. Em certas poéticas, a escrita/palavra apresenta-se como a própria produção, adquirindo uma nova dimensão, explorando a infinitude de perspectivas a qual as palavras possibilitam. Nesta ocasião, a escrita do artista sobre tal trabalho é uma espécie de interpretação particular da palavra como obra, presente em sua poética, com base em seus contextos e experiências de vida.

Tendo em vista o exposto sobre a relação arte e vida, o presente artigo apresenta a instauração do trabalho *Notas de pedidos de desculpas*. Nele, desenvolvo uma articulação entre os processos artísticos e os tópicos teóricos envolvidos no fazer e no pensar da obra, constituída a partir do meu conteúdo subjetivo, o qual é traduzido e expresso na forma de uma matéria (a obra). A prática artística em curso de pesquisa caracteriza-se pelo seu caráter híbrido, articulando tecnologias analógicas e digitais, decorrentes de técnicas manuais e automatizadas.

No encaminhamento dessa poética em discussão, estão relacionados ao processo artístico a formalização teórica do pensamento que emerge desse fazer poético, onde questiono e proponho os conceitos de “repetição” e “diferença”, fundamentados em Gilles Deleuze (2018); a escrita como possibilidade de exteriorização da subjetividade, questão respaldada em textos do filósofo francês Michael Foucault. Tais tópicos auxiliam nos modos de fazer e pensar a instauração da obra, construindo uma relação mútua de contribuição entre os aspectos práticos e teóricos envolvidos na realização de uma poética em artes visuais.

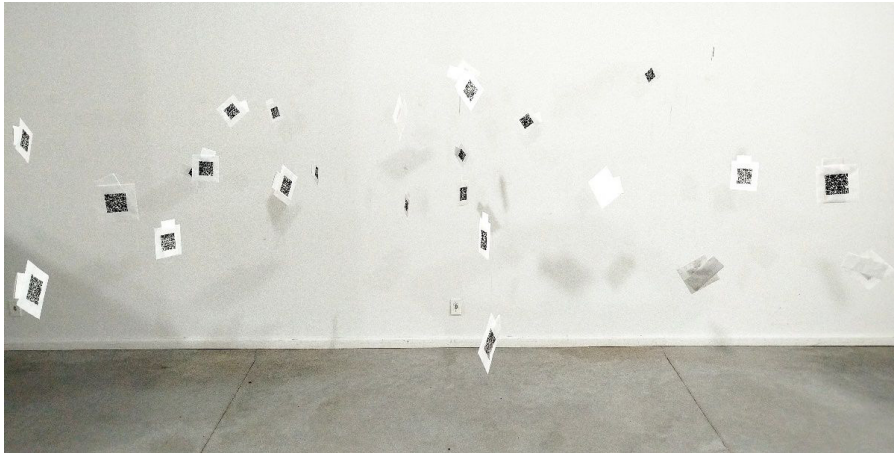
Processos de Subjetivação

A obra *Notas de pedidos de desculpas* (Figura 1), pertencente à série *NOTAS* (2024), é uma instalação formada por elementos suspensos, identificados como envelopes, possuindo em seu interior um pedido de desculpas escrito manualmente. Além disso, no seu exterior, na parte traseira do envelope em material transparente, encontra-se presente um QR Code que, quando acessado, direciona o usuário para um vídeo da digitalização da mesma mensagem contida no envelope.

Na referida série de trabalhos, exploro a escrita como uma possibilidade e potência criativa na arte contemporânea. Nessa perspectiva, a estética da escrita – tanto manual quanto digital – é utilizada como um elemento pertencente à visualidade da obra, atribuindo uma outra dimensão para a produção artística. O público será confrontado em duas instâncias diferentes: uma referente aos aspectos da linguagem visual, e outra, relacionada à linguagem da escrita. Assim, as interações subjetivas serão diferentes em cada um dos elementos. No entanto, os dois modos se complementam e são indivisíveis, formando a obra como um todo.

As mensagens presentes no interior dos envelopes são “pedidos de desculpas”, de autoria própria e direcionadas a mim mesmo. Tais pedidos evocam a minha subjetividade, retomando questões do passado que devem ser retrabalhadas em meu íntimo, além de trazer à luz outras problemáticas mais recentes que necessitam de possíveis soluções.

Figura 1 – *Notas de pedidos de desculpas*, instalação, Emerson Massoli (2024)



Fonte: acervo Emerson Massoli.

Tem-se a prática artística como um processo de entrega, de enfrentamento do artista com a obra em realização e com ele mesmo. Vejo na arte, especificamente nessa série de trabalhos, uma possibilidade de exteriorização de experiências de vida que afetam a minha vivência e a forma como compreendo o mundo, além de me moldarem como um sujeito particular em meio à sociedade atual. O trabalho é uma manifestação de minha constante formação como sujeito; percebo que, dentro deste sujeito singular, a faceta artista se faz presente e não separável do restante. Deste modo, as questões subjetivas exploradas artisticamente neste trabalho influenciam a minha vida de forma tão profunda que não poderiam ficar apartadas da minha prática artística.

Desta forma, investigo, como conteúdo deste trabalho, a minha vulnerabilidade; pedidos de desculpas por ações que afetaram a minha vivência em sociedade, principalmente na relação com o outro, mas que, ao mesmo tempo, formaram-me como sujeito consciente destes atos e que, assim, vislumbrou nessas interrogações uma potência para o seu fazer artístico, expondo questões internas que poderiam ficar privadas do acesso de outras pessoas pela eternidade, mas que necessitavam ser exteriorizadas por meio da arte, para que sua conscientização torne-se concreta para mim.

É nesse presente da obra em realização que elaboro os conceitos que toda prática artística exige e adentra o campo conceitual envolto

de minha poética. Michel Foucault (2002) afirma que a escrita de si pode constituir-se como uma prova, trazendo uma abertura de luz aos movimentos do pensamento e eliminando a sombra que impossibilitaria o acesso ao entendimento destes pensamentos. No entanto, assim como qualquer atividade ou habilidade, a escrita necessita de exercício, e a aptidão da técnica de escrita de si possibilita aprender a arte de viver (Foucault, 2002, p. 131-132).

Portanto, a escrita de si é entendida como um adestramento de si por si mesmo. O conhecimento de si mesmo é uma busca constante na vivência do ser humano, mesmo que, muitas das vezes, esse exame próprio esteja sendo feito de forma inconsciente e involuntária. Assim, a necessidade de entender a si mesmo se faz cada vez mais relevante na contemporaneidade, visto a liberdade que tal ação possibilitaria e a melhoria no desenvolvimento de si mesmo, algo que a escrita poética potencializa.

Nessa cultura do cuidado de si a escrita é, ela também, importante. Dentre as tarefas que definem o cuidado de si, há aquelas de tomar notas de si mesmo – que poderão ser relidas -, de escrever tratados e cartas aos amigos, para os ajudar, de conservar os seus cadernos a fim de reativar para si mesmos as verdades de qual precisaram. [...] Cuidar de si, de agora em diante, vai paralelo a uma atividade de escrita constante. O si é algo sobre o qual há assunto para escrever, um tema ou objeto (um sujeito) da atividade de escrita (Foucault, 1994, p. 8).

A escrita de si é um cuidado de si, um zelo mental de si mesmo, que só é possível ser feito por nós mesmos, pois o acesso a nossa subjetividade íntima é particular de cada sujeito, ao mesmo tempo que o modo de experimentar a vida também é único. No entanto, essa ação também é realizada no contato com o outro, pois a formação do sujeito se dá por meio da relação e troca com os semelhantes.

A atividade do cuidado de si, vista aqui como o zelo pela alma (neste momento não envolvendo o físico), é constante durante nossas vidas. Normalmente, ocorre de forma automática em nossa mente. Contudo, para alguns sujeitos, esse conhecimento sobre si fica apenas no plano espiritual



e não se efetiva. Assim, precisa ser visto de forma concreta, para, por fim, realmente ser apreendido. Dentro desta perspectiva, a escrita serviria como uma possibilidade e potencialidade para concretização deste conhecimento de si; o que está sendo explorado dentro desta prática artística em discussão.

É a própria alma que há que constituir naquilo que se escreve; todavia, tal como um homem traz no rosto a semelhança natural com os seus antepassados, assim é bom que se possa aperceber naquilo que escreve a filiação dos pensamentos que ficaram gravados na sua alma (Foucault, 2002, p. 144).

O cuidado de si é algo que percorre toda a nossa existência e deve ser entendido como uma ação contínua na alma vinculado aos diferentes modos de vida que adotamos durante nossa vivência no plano terrestre. Diante desta constatação, sendo artista, vejo a arte como uma possibilidade e potencialidade para desenvolver esse cuidado sobre o meu “eu”, explorando questões internas e subjetividades como os conteúdos do meu fazer artístico, traduzidos na forma material da obra.

Michel Foucault (1994) indica que o cuidado de si é presente desde a antiguidade, principalmente, nos impérios romanos e grego. Tais ações sobre o zelo da alma e, por consequência, do corpo, são nomeados pelo autor como “técnicas de si”, estando a escrita presente dentro dessas inúmeras técnicas, como um elemento norteador desses atos de cuidado próprio (Foucault, 1994, p. 3).

Logo, a escrita envolta à obra *Notas de pedidos de desculpas* é, para mim, ao mesmo tempo que uma prática artística, um processo de exame de consciência sobre as minhas próprias ações. Me torno juiz dos meus atos ao tomar consciência da forma como encarei a vida, anteriormente. Isso, sempre se referindo ao passado, pois as ações da atualidade só serão percebidas e apreendidas com o distanciamento necessário do tempo.

Considerando a singularidade de minha proposta artística, esclareço que esse trabalho não deve ser visto como uma sentença, um juízo de acertos e erros de modos de viver, mas sim, compreendido como uma prática imersiva em si mesmo. Os inúmeros pedidos de desculpas presentes na obra não são faltas cometidas, mas ações de boas intenções

que permaneceram no estado da intenção, por motivos diversos referentes, tanto ao “eu”, quanto à recepção deles pelo outro. Assim, a escrita das desculpas constitui um meio de agir corretamente no futuro, e não de julgar a si mesmo pelos atos do passado, permitindo um conhecimento e cuidado de si mesmo.

O trabalho *Notas de pedidos de desculpas* possibilita que sejam feitas lembranças das ações que levaram aos pedidos de desculpas, servindo também, por meio da escrita, como um testemunho dos meus modos de experimentar e agir sobre a vida, assim como recordar o Eu do passado. Ao mesmo tempo, serve como uma espécie de caderno de ensinamentos, visando a não ocorrência dos mesmos atos em situações semelhantes.

Nesta perspectiva, são produzidos em mim os processos de subjetivação, durante minha prática artística no decorrer da instauração da obra em discussão. Reflito, durante os processos artísticos, como aquelas ações realizadas anteriormente levaram aos pedidos de desculpas presentes nas notas e se ajustam àquilo que deveria ter sido feito para impedir que tais atos acontecessem. Não exploro a minha própria culpabilidade diante destas ações, ao contrário, agora consciente destas atitudes, reflito como agir futuramente frente a situações similares.

Nesse sentido, Ferreira (2006) afirma que a escrita teórica do artista, em forma de reflexão sobre a sua própria prática artística e da concretude da obra, permite um maior entendimento pessoal sobre o seu modo de fazer arte e o contexto de vida ao qual está inserido e que, simultaneamente, sua obra faz parte e afeta essa conjuntura complexa.

O lugar ou a situação em que o artista exercita sua prática, assim como o discurso sobre essa prática, torna-se elemento central das estratégias poéticas e do debate em torno delas. Os artistas explicitam a situação em que seus trabalhos são concebidos, na medida em que concepção e apresentação tendem a coincidir (Ferreira, 2006, p. 21).

Desta forma, o fazer artístico e a reflexão teórica sobre ele me impulsionam e possibilitam que o meu “eu” se desenvolva de forma mais consciente dos meus atos, dentro do complexo contexto das relações

interpessoais contemporâneas, permitindo, principalmente, uma análise sobre minhas ações precedentes à obra e que motivaram esta prática artística.

Vislumbro, dentro desta poética, a criação de um ciclo de processos de subjetivação pessoais, partindo de experiências e modos de fluir a vida, resultando em subjetividades diversas, explorando-as como potencialidade e impulso criativo para o meu fazer artístico, posteriormente refletindo e escrevendo como tal prática artística interfere e me molda como um novo sujeito disposto a experienciar o mundo de forma diferente do sujeito-artista do começo do ciclo, mas retornando ao fazer artístico como processo de subjetivação, conhecimento e cuidado de si.

Michel Foucault cita, como uma das técnicas de si, a askêsis, técnica definida pelos estoicos como um ato de rememoração, e não uma revelação do si secreto. “Devo sublinhar o fato de que não é a decodificação de si, nem os meios de que se lança mão, para revelar um segredo, que são importantes no estoicismo; o que conta é a lembrança do que se fez e daquilo do que se é tido como feito” (Foucault, 1994, p. 12). Nesse sentido, entendo a minha prática artística como uma askêsis, na perspectiva de me rememorar os contextos e tornar-me consciente das ações referentes às desculpas presentes na obra, como uma subjetivação da verdade.

A *askêsis* é um conjunto de práticas pelas quais o indivíduo pode obter, assimilar a verdade, e transformá-la em um princípio de ação permanente. A *alêtheia* se torna o *éthos*. É um processo de intensificação da verdade. [...] consideração progressiva de si, a maestria de si – uma maestria à qual se alcança não pela renúncia à realidade, mas ao se obter e assimilar a verdade. O objetivo final da *askêsis* não é preparar o indivíduo para uma outra realidade, mas de lhe permitir acessar a realidade deste mundo (Foucault, 1994, p. 12-13).

A prática artística da obra *Notas de pedidos de desculpas* torna-se, assim, uma ferramenta de acesso às minhas verdades que estavam ocultas, mas se revelam progressivamente, no decorrer da instauração do trabalho. Em meio ao fazer artístico, vou assimilando a minha realidade subjetiva, buscando uma melhor forma de experienciar o mundo. Transformo-me em



mestre do meu “eu”, armado com a minha verdade, exposta por meio da arte, verificando se sou capaz de utilizar do discurso exteriorizado na forma de obra, face a acontecimentos semelhantes.

Sandra Rey (2008, p. 14) comenta que o artista, escrevendo sobre sua produção, deve sempre ter a clareza de que tal reflexão e análise da obra se situa do lado da criação e do processo, não da obra acabada. Visto que o objeto de estudo e o próprio artista mantém uma relação de não linearidade, sendo ao mesmo tempo material e simbólico, partindo deste sujeito-artista, assim, sempre estará presente uma dimensão desconhecida.

Ao escrever teoricamente sobre a sua produção particular, o artista não possui plena consciência do que ele faz ou do porquê está fazendo. Tais decisões da poética artística, muitas das vezes, intuitivas, permanecem no plano das incógnitas, sem tradução em forma de autoanálise, neste caso, escrita. “Na elaboração escrita é importante ter presente que o processo artístico envolve uma dimensão inconsciente, independentemente do conhecimento que o artista detém” (Rey, 2008, p. 14).

Visto tais considerações, problemáticas subjetivas emergem no meu entendimento sobre a prática artística em discussão: Qual a dimensão de conhecimento eu tenho sobre o meu fazer artístico e os impulsos e contextos engendrados nele? Até que ponto os pedidos de desculpas foram assimilados? Eles tornaram-se uma ética de como se comportar ou não, diante da vida e na relação com os outros?

Insaturação Artística

A instauração do trabalho *Notas de pedidos de desculpas* tem o seu início anterior aos processos ditos artísticos, pois parte de uma motivação profunda face às imposições da vida corrente, que me levaram a escrever e produzir artisticamente. Em meio a um episódio traumático em minha vida, me vi diante de um mundo diferente, mas principalmente, de um novo “eu” que não poderia e conseguiria continuar experienciando o mundo da mesma forma que ocorria anteriormente.

Percebi que meus sentimentos, emoções, angústias e dores, ou seja, minha subjetividade, estava me sufocando diante da agonizante realidade



do mundo que acabara de se tornar evidente para mim. Compreendi que era necessário exteriorizar tais questões, sendo uma primeira e ótima alternativa, a escrita de pequenos textos. Essa escrita, além de trazer uma satisfação pessoal, auxiliou na compreensão do contexto pelo qual eu estava passando e abriu a brecha para uma possível realização artística.

Diante de tal constatação e consciente do meu “eu” artista-pesquisador, vislumbrei na arte, especificamente na pesquisa que estava desenvolvendo, uma alternativa e possibilidade para exteriorizar toda a minha subjetividade, ressaltada por meio das últimas experiências que havia vivenciado. Ainda sob a perspectiva que tais acontecimentos me moldaram como um novo sujeito, um outro “eu”, desconhecido de mim, e que eu gostaria de explorar e indagar, do ponto de vista das artes visuais, de modo que a arte me auxiliaria nesse processo de conhecimento e autocuidado do meu novo “eu”.

Nessa perspectiva, tanto compreendendo a escrita como uma possibilidade de exteriorização da minha subjetividade, quanto a arte, como um meio de potencializar e refletir sobre o meu novo “eu”, desenvolvi a série de trabalhos, na linguagem de instalação, denominada NOTAS, a qual pertencem mais três trabalhos, além da obra em discussão, *Notas de pedidos de desculpas*. Os demais são intitulados *Notas do luto de um amor*, *Notas de um ano em (des)construção* e *Notas de alguém perdido de si*, todos em processo de instauração em 2024.

Tais trabalhos possuem em comum a presença da escrita como elemento compositivo, explorado esteticamente, visando a construção de um conjunto de obras, também coeso visualmente. Utilizo os mesmos materiais em toda a série de trabalhos, assim como investigo a materialidade deles com o desenvolvimento de analogias sobre as suas características, em vinculação com as questões subjetivas que formam o conteúdo de NOTAS.

O desenvolvimento do trabalho se dá por meio da leitura de um texto que ressalta a importância da consciência e do ato de desculpar-se a si mesmo. Iniciei esse processo poético escrevendo os inúmeros pedidos de desculpas, os quais foram escritos no decorrer do tempo, sem a pressão do estabelecimento de um prazo para a finalização, pois as desculpas presentes na obra iam surgindo naturalmente, durante minha vivência consciente do

meu novo “eu”.

Esses pedidos de desculpas emergiam à medida em que eu compreendia e refletia sobre as experiências precedentes que impulsionaram esse trabalho. Ao mesmo tempo, outros surgiam na vivência de situações similares, assim como alguns afloram no meu consciente, logo após a ocorrência de novos acontecimentos em minha vida.

Esses pedidos eram registrados – antes de serem traduzidos definitivamente para os elementos compositivos da obra – por coincidência, no aplicativo de notas do *smartphone*, visto a presença constante deste dispositivo em nossas vidas e a facilidade de acesso rápido ao conteúdo, em meio a naturalidade do surgimento das desculpas em minha mente.

Concomitantemente à escrita das notas, eu pensava na forma de apresentação e em quais materiais poderiam ser utilizados na instauração da obra. Sendo este o primeiro trabalho concebido dentro da série, os materiais utilizados neste trabalho forneceriam uma diretriz para os demais.

Na perspectiva de, normalmente, pedidos de desculpas serem endereçados de forma particular e íntima a alguém, imediatamente a ideia de envelopes veio à mente, visto as características de confidencialidade atreladas aos envelopes e interpretando os pedidos de desculpas como uma espécie de carta. No entanto, tais desculpas são direcionadas a mim mesmo e exteriorizadas e traduzidas na forma de trabalhos artísticos compartilhados com o público, evitando um possível egocentrismo na obra apresentada. A criação de envelopes em material transparente, como os confeccionados em papel vegetal, apresentou-se como uma excelente alternativa de troca de experiências com o público futuro.

A obra em questão, *Notas de pedidos de desculpas* (Figura 2) é formada exclusivamente por envelopes quadrados, medindo 10 cm, em material transparente (papel vegetal). Na escolha desses elementos articulase a vulnerabilidade do conteúdo destes pedidos de desculpas presentes no interior dos envelopes, analogamente visíveis e desvelados pelas características de translucidez do papel vegetal. Visualmente, apresentam também uma fragilidade como as subjetividades sensíveis exteriorizadas nessas desculpas, resultantes de fraquezas, falhas e equívocos.



Figura 2 – Envelopes, *Notas de pedidos de desculpas*, Emerson Massoli (2024)



Fonte: acervo Emerson Massoli.

Na mesma perspectiva, os envelopes são expostos de modo a aparentarem estar abertos. Pela condição de o papel que contém o pedido de desculpa estar com uma parte aparente, saindo do interior do envelope, a curiosidade do espectador/participante em descobrir o que está escrito naquele pedaço de papel presente dentro daquele objeto confidencial é intensificada visualmente. Desta forma, induz-se o público à participação física, aproximando-se dos elementos, manuseando os papeis e descobrindo os pedidos de desculpas revelados no envelope.

Minha prática artística é conduzida por processos híbridos, os quais articulo via tecnologias analógicas e digitais, técnicas manuais e automatizadas, ao mesmo tempo que são associadas diferentes subjetividades, advindas do uso e interação com cada ferramenta, material ou/e dispositivo envolvido no uso de cada tipo tecnológico. Meu fazer artístico é atravessado por essas diferentes subjetividades, compreendidas como mais sensíveis e concretas fisicamente, quando estou produzindo em contato manual com tecnologias analógicas, e mais neutra e estática, quando estou produzindo na interação com tecnologias digitais automatizadas. Apesar de diferentes entre si, elas me constituem como artista e são hibridizadas em minha prática artística. Tais características servem também

como conceito para a instauração das produções.

No trabalho em discussão, esses processos híbridos estão presentes na escrita dos pedidos de desculpas, envolvendo diferentes tecnologias, meios e ambientes. Assim como são construídas analogias, relacionando esses processos e os conteúdos que impulsionam esse fazer artístico. Nesse contexto, a escrita das desculpas acontece em dois momentos e ambientes diferentes: um no virtual, com a digitalização, e outro no físico, com a escrita manual (Figura 3).

Figura 3 – Escrita digitalizada e manual dos pedidos de desculpas

**EU ME DESCULPO POR PEDIR
DESCULPAS INÚMERAS VEZES
POR COISAS QUE NÃO ERAM
CULPA MINHA**



Fonte: acervo Emerson Massoli.

No virtual, a escrita dos pedidos de desculpas é feita por meio da digitalização em *software* de processamento de texto, de forma simples, automatizada, indiferente e padronizada, características ressaltadas ainda pela escolha de fonte, clara, em preto e em letras capitais, possibilitando a maior compreensão possível. Assim, é possível manter o minimalismo visual da obra como um todo, visto que a complexidade está no conteúdo da escrita.

Todo o processo de escrita/digitalização foi registrado em vídeo e incorporado no trabalho por meio de QR Codes, impressos também em papel vegetal e colados no verso de cada envelope. Cada um deles é

referente à digitalização individual do mesmo pedido de desculpas presente na forma física, dentro do envelope. Assim, possibilitamos a interação do público com a produção, também de forma digital, com a leitura dos códigos.

Esse processo de escrita virtual, analogicamente, relaciona-se às questões de que, apesar dos pedidos de desculpas serem direcionados a mim e advindos das minhas experiências de vida, modos de viver o mundo e se relacionar com o “outro”, eles também podem ser absorvidos pelo público que entra em contato com o trabalho, podendo ou não se identificar com as desculpas presentes nos envelopes e, neste caso, especificamente nos QR Codes e vídeos. Compreendo que esse reconhecimento seja maior com a escrita digitalizada, pois é um modo de escrever visualmente impessoal e padronizado, se comparado com a escrita manual.

O outro momento da escrita dos pedidos de desculpas acontece de forma manual. Escrevo com caneta sobre o papel cada uma das desculpas. Tais papéis estão dobrados e presentes no interior dos envelopes, não mostram a escrita: neste momento, com a escrita manual, interpreto que sejam pedidos privados e íntimos, os quais, para o público ter acesso, precisam ser manuseados, desdobrados e lidos. Esse manuseio diferencia-se dos vídeos acessíveis facilmente nos QR Codes, com o auxílio de smartphones.

Desenvolvo a escrita manual como um dos processos de instauração dos trabalhos e escolho fazê-la presente como elemento físico e estético nas produções, como uma referência, vestígio e analogia à minha presença pessoal, subjetivada e artística no interior da obra. A manualidade da minha escrita é única, assim como a de qualquer outro indivíduo, ainda que o conteúdo destas produções seja advindo diretamente de mim como sujeito. Desta forma, verifico na escrita manual a minha presença nas produções, incessante, mas camuflada.

Com a escrita manual dos pedidos de desculpa, considero que as subjetividades envolvidas no conteúdo desses escritos se concretizam em meu racional. Torno-me consciente das atitudes que provocaram o incômodo em meu consciente para a concepção dessas desculpas, que se tornam mais concretas, sendo exteriorizadas por meio da escrita, desta

vez, manual, e traduzidas em forma de arte, entendida nesse processo artístico como uma poética radicante de imersão subjetiva, gerando um conhecimento e cuidado de si próprio.

O encaminhamento do trabalho contribui para ampliar a minha conscientização do conceito de repetição envolvido na escrita destas frases. À medida em que repito a escrita do mesmo pedido de desculpas (no bloco de notas do smartphone, na digitalização e na escrita manual), sua significação é ressaltada em meu consciente, que se materializa nesse processo. A repetição é presente nesta poética, tanto teoricamente, como um conceito, quanto artisticamente, como processo artístico.

A repetição é o fio condutor da pesquisa e é percebida visualmente na instalação, nos 30 envelopes; na visualidade dos QR Codes; e na escrita das frases, todas iniciadas com a expressão "Eu me desculpo por...". Assim ela também pode ser apreendida como um modo de trabalho, uma técnica, referente aos atos repetitivos presentes nas diferentes formas de escrever os pedidos de desculpas, repetindo a mesma frase inicial.

Gilles Deleuze (2018, p. 18) comenta que "repetir é comportar-se, mas em relação a algo único ou singular, algo que não tem semelhante ou equivalente. Como conduta externa, esta repetição talvez seja o eco de uma vibração mais secreta, de uma repetição interior e mais profunda no singular que a anima". Diante do exposto, entendo que a repetição é uma potência interna e acontece devido a uma força presente no interior do sujeito que realiza tal repetição, visto a singularidade do ato de repetir e a execução sobre algo único.

Entendido isso, eu, como sujeito-artista possuo uma força interna que conduz para a repetição. Neste caso, identifico esta força como a necessidade de exteriorizar minhas questões mais profundas, advindas da subjetividade. Eu as exteriorizo e as repito por meio de processos artísticos, os quais - seja nas questões subjetivas ou na prática artística - são únicos e sem semelhantes, como o autor descreve, podendo, assim, serem repetidos.

Se a repetição pode ser encontrada, mesmo na natureza, é em nome de uma potência que se afirma contra a lei, que trabalha sob leis, talvez superior às leis. Se a repetição existe, ela exprime ao mesmo tempo, uma singularidade contra o geral, uma universalidade contra o particular, um notável contra o ordinário, uma instantaneidade contra a variação, uma eternidade contra a permanência. Sob todos esses aspectos, a repetição é a transgressão. Ela põe a lei em questão, denuncia seu caráter nominal ou geral em proveito de uma realidade mais profunda e mais artística (Deleuze, 2018, p. 19).

Com a repetição sendo uma transgressão, em diversos significados, nela também está contida a diferença, que em princípio poderia ser incompatível com a repetição. Mas, é por meio dela, que a diferença aparece. “Entre a repetição e a semelhança, mesmo extrema, a diferença é de natureza” (Deleuze, 2018, p. 17). Nessa perspectiva, a diferença se faz presente na repetição à medida em que o singular é repetido, pois, apesar das semelhanças, a unicidade é mantida.

Apesar da semelhança visual entre os elementos compositivos do trabalho, cada um deles possui sua singularidade, seja em relação aos envelopes ou aos QR Codes. No entanto, essa singularidade entre os repetidos é mais visível na escrita manual, que, apesar de ser uma forma de identidade, a cada nova escrita da frase “Eu me desculpo por...”, diferenças vão surgindo, nem que sejam mínimas, configurando uma individualidade para cada uma delas, mas também formando um conjunto, quando compreendidas como um todo.

Na mesma perspectiva, Deleuze afirma que “a repetição nada muda no objeto que se repete, mas muda alguma coisa no espírito que a contempla” (Deleuze, 2018, p. 17,). Essa afirmação esclarece bem a intenção dada a minha prática artística. O intuito e a motivação para a realização da poética, como um todo, é a exteriorização e a tradução da subjetividade em algo concreto, viabilizado pela arte. Assim, a arte transfigura, modifica o pensamento em obra e a obra em pensamento. Formalizado nesta pesquisa, me vejo transformado nesse fazer artístico, por meio da repetição, como

processo instaurativo de arte.

A mudança se desenvolve na intercorrência de minha subjetividade no conteúdo das produções resultantes da prática artística. Prática que me leva a questionamentos e reflexões que oscilam entre o modo de vivenciar o mundo e se relacionar com o “outro”. Reverberando em um autoconhecimento e um cuidado de si, e potencializando a aplicação desses novos princípios sobre as situações futuras.

Nessa mesma perspectiva, intenciono com este trabalho impactar subjetivamente o público que entra em contato com a obra. A instalação convida o espectador/participante a interagir com os elementos compositivos do trabalho. A montagem da proposta ocorre dispondo os envelopes de forma suspensa no espaço, em diferentes alturas, criando um ambiente que convida o público à interação.

Nessa instalação, a interação ocorre de dois modos distintos: em um deles o participante interage virtualmente com os elementos digitais do trabalho, por intermédio dos QR Codes, visualizando a escrita digitalizada dos pedidos de desculpas. O outro é caracterizado pela fisicalidade envolvida em diferentes formas de participação, podendo ocorrer pelo deslocamento no interior da obra, com o indivíduo circulando entre os elementos – envelopes; manipulando os pedidos de desculpas localizados no interior deles, retirando e desdobrando-os para descobrir e ler o pedido de desculpa escrito manualmente.

A interação física com o trabalho é intensificada pela presença na instalação de um envelope, em dimensão maior do que os demais, contendo na parte frontal a frase “Do que você se desculpa?”. Essa questão induz o público a participar do trabalho, escrevendo seus próprios pedidos de desculpas, utilizando os papéis deixados próximos ao envelope. Nesses papéis encontra-se a escrita da mesma frase inicial das desculpas da instalação, “Eu me desculpo por...”, onde as reticências instigam o público a interagir, completando o pedido de desculpas (Figura 4).

Figura 4 – Interação, *Notas de pedidos de desculpas*, Emerson Massoli (2024)



Fonte: acervo Emerson Massoli.

Proporcionar a participação do público por meio da escrita de seus próprios pedidos de desculpas vai ao encontro com o meu desejo de levar o espectador, assim como eu, a pensar sobre as suas ações e visões de mundo, bem como em suas experiências de vida e sua relação com o “outro”, por meio da intervenção feita na obra.

Além da oportunidade de participar ativamente do trabalho, com seus pedidos singulares de desculpas, o público também tem a possibilidade de se identificar diretamente com os demais pedidos, exteriorizados da minha subjetividade em forma de arte, mas que podem coincidir com as experiências de outras pessoas. Sobre isso, Michel Foucault (2002) comenta que a escrita sobre si pode servir como um ensinamento ao outro, oferecendo, simultaneamente, um autoconhecimento a quem escreve e um ensinamento a quem recebe e entra em contato com esta escrita (Foucault, 2002, p. 145).

Os cadernos de notas, que, em si mesmos, constituem exercícios de escrita pessoal, podem servir de matéria prima para textos que se enviam aos outros. [...] A carta enviada actua, em virtude do próprio gesto de escrita, sobre aquele que a envia, assim como actua, pela leitura e a releitura, sobre aquele que a recebe (Foucault, 2002, p. 145).

Nesse sentido, identifico a prática artística envolvida na instauração da obra *Notas de pedidos de desculpas* como uma potência para a exteriorização de questões e subjetividades próprias da minha vida e da minha relação com o "outro", dentro do contexto contemporâneo. Assim, permito-me um maior conhecimento acerca do meu "eu" e um autocuidado. Contudo, tal produção, assim como a arte, não pertence apenas ao artista, autor da obra, mas sim, ao mundo e ao restante das pessoas, os outros.

Considerações finais

Nessa experiência poética, eu como sujeito-artista contemporâneo, abordo o fazer artístico nessa pesquisa como uma possibilidade de mergulhar em minha subjetividade e investigar como a repetição afeta tais aspectos singulares. É através da arte que exteriorizo minhas questões internas a partir do fazer artístico. Portanto, na instauração da obra *Notas de pedidos de desculpa*, reflito e vivencio os problemas inerentes à obra em sua instauração confrontada com minhas experiências de vida e, principalmente, com a relação e contato com o Outro.

Logo, durante os processos de instauração do trabalho, torno-me mais consciente das vivências que provocaram o impulso criativo para a realização desta poética. Em consequência, dá-se a concretização em forma de arte destes conteúdos subjetivos. A partir desses conteúdos vou identificando e desvelando novos fragmentos do meu Eu, até então incógnitas para o meu consciente, pois assim como qualquer outro sujeito, estou em constante construção e descoberta de mim mesmo. Nessa produção artística materializo esses fragmentos subjetivos como pedidos de desculpas numa estética de repetições.

Em minha poética esse conhecimento de si está vinculado também

à escrita como um elemento visual, explorado esteticamente dentro das produções. A escrita é entendida como uma ferramenta e técnica artística, colaborando para a exteriorização da minha subjetividade, ao mesmo tempo que é uma técnica dentro dos processos artísticos é também uma técnica de autoconhecimento e cuidado, fazendo-me refletir e conscientizar-me da minha própria subjetividade.

Na perspectiva de utilização da escrita como uma técnica artística e possibilidade de exteriorização das subjetividades, o trabalho conjunto com processos híbridos, envolvendo a manualidade e os automatismos, potencializa que diferentes subjetividades surjam em meio a esse processo, cada uma vinculada a um modo de escrever, em ambiente e com ferramentas diferentes entre si.

Essas diferenças subjetivas também são percebidas nas repetições presentes durante a instauração do trabalho e na sua própria visualidade. Possuindo a repetição como ponto central da pesquisa, teórica e artisticamente, as diferenças surgem como naturais em todo esse processo. A repetição como fio condutor da pesquisa, possibilita a reflexão sobre a constante presença deste ato em nossa vida cotidiana. Ao mesmo tempo que traz à tona a problemática do “porquê” repetimos? Seria esse um gesto comum aos sujeitos contemporâneos? Quais seriam as consequências destas repetições?

A repetição atrelada à diferença, possibilita a reflexão e me pergunto também quais mudanças ocorrem em mim a partir dessa realização poética? Estaria aí uma força imperativa que potencializa e interfere em minha subjetividade? Ou o Eu do começo da instauração do trabalho “Notas de pedidos de desculpas” continua sendo o mesmo Eu no ápice desse processo? Quero esperar que as mutações próprias da criação artística sejam reflexos de mudanças do sujeito-artista que busco ser.

Referências

BADIOU, Alain. *As condições da arte contemporânea*. Tradução: Jorge Soledar. Disponível em: https://www.academia.edu/30975674/As_Condi%C3%A7%C3%B5es_da_Arte_Contempor%C3%A2nea_2013_Alain_Badiou_trad_Jorge_Soledar_. Acesso em: 20 ago. 2024.

DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. São Paulo: Paz & Terra, 2018.

FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecilia (org.). *Escritos de artistas: anos 60/70*. São Paulo: Zahar, 2006.

FOUCAULT, Michel. *O que é um autor?*. Lisboa: Veja, 2002.

_____. *As técnicas de si*. 1994. Disponível em: michel-foucault.weebly.com/uploads/1/3/2/1/13213792/tecnicas.pdf. Acesso em: 22 ago. 2024.

PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

REY, Sandra. A dimensão crítica dos escritos de artistas na Arte Contemporânea. In: *PÓS*, Belo Horizonte, v. 01, n. 01, 2008, p. 08-15, 2008.

Metalinguagem e experimentalismo intermediário na graphic novel *META*

Metalinguage and intermedial experimentalism in the graphic novel *META*

Rebeca Pinheiro Queluz¹
Marilda Lopes Pinheiro Queluz²

Resumo

O objetivo deste trabalho é refletir sobre as relações intermediárias presentes nas obras de Saravá, Vigñole, Freitas e Manes, *META – Depto. de Crimes Metalinguísticos* (2020), vencedora do Prêmio Jabuti 2021 de Melhor História em Quadrinhos e *META 2* (2022), considerando os efeitos de metalinguagem e intertextualidade enquanto exercício crítico e paródico. Para compreender o uso de elementos intertextuais, intermediários e metatextuais foram estudados os conceitos de intermedialidade de Claus Clüver (2006) e de Irina Rajewsky (2012); as discussões sobre intertextualidade propostas por Julia Kristeva (1969) e Tiphaine Samoyault (2008); as pesquisas sobre metalinguagem de Roberto Elísio dos Santos (2013) e Gabriel Soares; além das ideias sobre paródia de Bakhtin (2002). As análises voltaram-se para o modo como os elementos da linguagem dos quadrinhos foram acionados, como a diagramação das páginas, o uso dos quadros, os balões de fala, a caracterização de personagens, os cenários, as onomatopeias, as referências culturais etc. Por meio da *META*, uma polícia secreta que investiga casos ocorridos em universos diferentes, com detetives que atuam nos quadrinhos, teatro, literatura e cinema, as obras discutem a quebra da quarta parede, jogando com as fronteiras e os trânsitos entre a ficção e o mundo dos leitores e das leitoras. Os autores brincam com a metalinguagem de uma maneira crítica e expressiva, lançando mão de citações e construindo diálogos intertextuais com quadrinistas nacionais e internacionais. Os desenhos e a diagramação das páginas fazem paródias de vários estilos artísticos, constituindo um exercício estético e poético de narrar histórias sobre o ato de contar histórias.

Palavras-chave: Metalinguagem; Intermídia; História em quadrinhos; *META*

Abstract

The aim of this work is to reflect on the intermedial relationship

1

Bacharel em Letras Português/Inglês - Tradução pela Universidade Federal do Paraná (2012), Licenciatura Português/Inglês pela Universidade Federal do Paraná, Mestre em Literatura pela Universidade Federal do Paraná, Doutora em Literatura pela Universidade Federal do Paraná e estuda as adaptações de Shakespeare para os quadrinhos. E-mail: rebecaqueluz@gmail.com

2

Graduada em História e em Educação Artística pela Universidade Federal do Paraná, Mestre em História pela Universidade Federal do Paraná, Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Professora e Pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. E-mail: pqueluz@gmail.com

present in the works of Saravá, Vigñole, Freitas and Manes, *META – Depto. de Crimes Metalinguísticos* (2020), winner of the 2021 Jabuti Award for Best Comic Book, and *META 2* (2022), considering the effects of metalanguage and intertextuality as a critical and parodic exercise. To understand the use of intertextual, intermedial, and metatextual elements, the concepts of intermediality by Claus Clüver (2006) and Irina Rajewsky (2012) were studied; as well as the discussions on intertextuality proposed by Julia Kristeva (1969) and Tiphaine Samoyault (2008); the research on metalanguage by Roberto Elísio dos Santos (2013) and Gabriel Soares, as well as the ideas on parody by Bakhtin (2002). The analyses focused on the way in which the elements of comic book language were used, such as page layout, use of frames, speech bubbles, characterization, settings, onomatopoeia, cultural references, among others. Through *META*, a secret police force that investigates cases that occurred in different universes, with detectives who work in comics, theater, literature and cinema, the works discuss the breaking of the fourth wall by playing with the frontiers and transits between fiction and the world of readers. The authors play with metalanguage in a critical and expressive way, using quotations and building intertextual dialogues with national and international comic artists. The drawings and layout of the pages parody various artistic styles, constituting a stylistic and poetic exercise in narrating stories about the act of telling stories.

Keywords: Metalanguage; Intermedia; Graphic novel; *META*.

Introdução: “No início havia a folha em branco”

Ao começarmos a leitura de *META 1*, somos surpreendidos e surpreendidas com a referência ao texto bíblico “No início havia a folha em branco. Então o autor disse: faça-se o nanquim”, presente na página 4, que poderia ser um prólogo, uma metáfora que sintetiza a temática da *graphic novel*, além de ser uma paródia da criação do universo. Vale a pena ressaltar a associação entre o autor e Deus, como quem dá vida, organiza e controla esses mundos. A frase está no meio de uma página em branco e a página seguinte é uma grande mancha de nanquim com respingos que se acumulam no canto inferior direito, evocando um processo de pintura que nos convida a folhear a obra.

Isso posto, o objetivo deste trabalho é refletir sobre algumas das relações intermediárias presentes nas obras de Saravá, Vigñole, Freitas e



Manes, *META – Depto. de Crimes Metalinguísticos* (2020) e *META 2* (2022), considerando os efeitos da metalinguagem e da intertextualidade enquanto exercício crítico e paródico não só das histórias em quadrinhos, mas dos processos interativos entre leitoras/leitores, obras, desenhistas e roteiristas.

Em um primeiro momento, apresentamos as duas obras, depois ressaltamos os efeitos de intermedialidade e intertextualidade que atravessam a narrativa sequencial e, em seguida, destacamos os diferentes modos de metalinguagem criados. As análises voltaram-se para as relações polissêmicas entre texto e imagem, configuradas pelos vários elementos da linguagem dos quadrinhos, como diagramação das páginas, uso dos requadros, balões de fala, letras, caracterização de personagens, cenários, onomatopeias, escalas cromáticas, expressão corporal e facial, referências culturais etc. Não pretendemos dar conta de todas as camadas de significados tecidas nestas duas obras, apenas pontuamos algumas questões que nos parecem emblemáticas.

Nas *graphic novels* em questão, os autores trabalham com referências do mundo das artes, da literatura, da música, do cinema e da televisão. Brincam com o universo pop, problematizam a ideia de indústria cultural, massificação e alienação. O que está em jogo são as estratégias verbais e não verbais para manter o pacto ficcional, evidenciando as possibilidades de romper com a chamada “quarta parede”. Questiona-se a autoridade de desenhistas e roteiristas e a coautoria do leitor e da leitora. Ainda, desafia-se o poder de interpretação e se evidenciam a pluralidade e as incertezas das narrativas sequenciadas.

META – Depto. de Crimes Metalinguísticos foi publicada pela Zarabatana Books e assinada por André Freitas³, Deyvison Manes⁴, Marcelo Saravá⁵ e Omar Viñole⁶. Em 2021 ganhou o Prêmio Jabuti na categoria Histórias em Quadrinhos. Contemplada no projeto Rumos Itaú Cultural 2017-2018, essa *graphic novel* tem 160 páginas com artes de quadrinistas brasileiros e internacionais, como Walt Simonson e Laerte Coutinho, com homenagens póstumas a Juan Giménez e Daniel Azulay, falecidos em 2020. Foi publicada nos EUA, Inglaterra, Canadá e Austrália, através da Scout Comics. No exterior, o projeto contou com cinco capas exclusivas na primeira edição, cada uma assinada por um artista distinto: os brasileiros

3

Formado em desenho industrial pela Faculdade de Belas Artes de São Paulo e em Quadrinhos e Ilustração pela Fábrica de Quadrinhos, André Freitas fez a arte da HQ *META*. O quadrinista ilustrou livros para editoras como FTD, Nobel, Tipo, Conex, Marco Zero e Daemon, além de ter coeditado e publicado histórias em quadrinhos na revista *Front* da Editora Via Lettera.

4

Deyvison Manes, letrista de *META*, atua como letrista e diagramador em títulos independentes de quadrinhos dentro e fora do país, tendo colaborado em diversos materiais, a saber: *321: Fast Comics, Few and Cursed, Classified, Carnívora, Steampunk Ladies e JIIN - Fist of fury*. É também autor da HQ *Justiça Sideral*.

5

Marcelo Saravá, responsável pelo roteiro da HQ, escreve para cinema, TV, teatro, quadrinhos e publicidade. Em 2011, publicou sua primeira história em quadrinhos, intitulada *1000 palavras* – tiras 100 desenho, que traz um compilado das melhores tiras sem imagem que estão em seu blog. Em parceria com Marco Oliveira publicou, em 2014, *Aos cuidados de Rafaela*, pela Zarabatana Books.

6

Omar Viñole, responsável pelas cores de *META*, é quadrinista, arte-finalista e colorista nascido em Lisboa e naturalizado brasileiro. Em 2008, produziu *webcomics* do movimento musical *Clube da Esquina* e, entre 2008 e 2009, coloriu a série educativa *História do Brasil em Quadrinhos*, da Editora Europa. Em 2009, criou a *webcomic Coelho Nero*. Fez a arte-final e as cores de diversas HQs desenhadas por Laudo Ferreira, como *Yeshuah, Histórias do Clube da Esquina e Depois da Meia-noite*.



André Freitas e Brão, o americano Kelly Williams, o italiano Marco Fontanili e o alemão Ralf Singh.

Figura 1 – Capa de *META*



Fonte: *Meta – Depto. de Crimes Metalingüísticos*, Marcelo Saravá (2020).

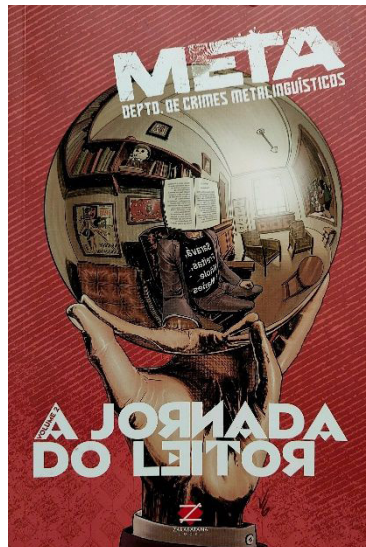
Na capa de *META* (Figura 1), podemos observar a cor vermelha do fundo e os desenhos em preto em um contraste chamativo, reiterado pelas expressões faciais de medo e pânico. A figura dos personagens justapostos, envolvidos por uma espiral de linhas retas, quebradas, sugere um requadro que se desdobra infinitamente. O título apresenta-se em fonte manchada, com efeito de tinta spray, de uma pichação ou um carimbo que revela vestígios de digitais. As palavras, na diagonal, acentuam o dinamismo da cena. É como se os elementos dos quadrinhos estivessem se perdendo, misturando-se, em um movimento centrípeto que nos leva a outras dimensões do real.

A trama de suspense é relativamente simples: um desenhista é assassinado e os principais suspeitos do crime são os personagens da HQ por ele criados. Quem vai investigar um caso dessa natureza é a polícia secreta *META*, responsável por patrulhar as fronteiras entre o real e o ficcional e solucionar crimes metalingüísticos, infrações cometidas por personagens ficcionais. A equipe averigua transgressões ocorridas em

mídias como cinema, literatura, teatro e quadrinhos. Assim, os agentes Theo, Pietra e Demétrio, somados a Alan (o irmão da roteirista sequestrada, por sua vez, namorada do desenhista assassinado), irão desvendar o mistério que envolve a quebra da quarta parede. As estratégias e os rumos dessa investigação são os motivos que tornam essa obra tão atraente, pois a viagem pelos recursos linguísticos e imagéticos, os questionamentos acerca dos processos de leitura e de produção de quadrinhos, os diferentes estilos e gêneros, a pluralidade de referências artísticas e literárias, tornam-se muito mais desafiadores do que a solução do crime.

A obra dispõe de uma sequência, de apenas 50 páginas, intitulada *META 2 – A jornada do leitor*, publicada no ano de 2022, também pela Zarabatana Books. O projeto teve uma campanha de financiamento coletivo na plataforma Catarse, entre 05 de setembro e 17 de outubro de 2022⁷.

Figura 2 – Capa de META 2



Fonte: *META 2 – A jornada do leitor*, Marcelo Saravá (2022).

A capa do segundo volume de *META* (Figura 2), criada por Vitor Gorino, propõe uma paródia à obra do artista gráfico holandês Maurits Cornelis Escher (1898-1972) *Mão com uma esfera refletora*, também chamada de *Autorretrato em espelho esférico*, de 1935. Ele colocava imagens de espelho para tratar de questões metafísicas, questionar os

7

Em julho de 2024 foi lançada *META* Vol. 3 – Baseado em Fatos Surreais, com financiamento coletivo da plataforma catarse, arrecadado em uma campanha feita de 08/04/2024 a 18/05/2024 (40 dias). O projeto realizado por meio do ProAc – Programa de Ação Cultural da Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo. A trama envolve a história do Brasil e a política recente do país, abordando temas como *fake news*, inteligência artificial, entre outras questões contemporâneas

limites e as fronteiras entre realidade e imaginação, mundos concretos e mundos fantásticos, verdade e ilusão, com perspectivas conflitantes, diferentes modos de olhar e perceber o espaço, figura e fundo. Suas obras nos instigam a pensar: “O que eu percebo é realmente o que parece ser?” Essa pergunta nos persegue em muitos momentos dessa *graphic novel*. O modo como algumas letras do subtítulo “A jornada do leitor” e do colete do personagem estão invertidas reitera uma visão espelhada de mundo. Esses reflexos promovem confrontos com fenômenos estranhos que provocam uma segunda leitura, um novo olhar para as cenas, ao folhearmos novamente as páginas, para conferir o que está lá e não vimos. Há muitas armadilhas visuais, como o uso da linguagem dos quadrinhos de modo inesperado, extraordinário e caótico. Suspeita-se que o leitor é culpado, em vários sentidos – no enredo, na forma de ler e de interpretar, no modo de consumir quadrinhos.

O segundo volume busca trabalhar a relação entre obra de arte e espectador/espectadora, procurando inserir o leitor/a leitora ainda mais dentro da trama. Isso ocorre, inclusive, por meio de recursos gráficos – como a morte dos autores e o olhar dos personagens direcionado ao leitor e à leitora –, que permitem que a leitura seja mais imersiva e participativa, e da linguagem metalinguística. Nesse sentido, ler/interpretar também pode ser um ato poderoso e perigoso, tanto quanto criar (escrever/desenhar/editar), já que ambos mexem com os limites da imaginação, capazes de criar outros mundos, outras formas de existir.

“Sem histórias quem somos nós?”: referências intertextuais/ intermidiáticas e paródia em *META*

As duas obras abordam a importância fundamental das histórias. Em *META 1*, o personagem Alan, em determinado momento da narrativa, questiona: “Sem histórias quem somos nós?” As histórias nos constituem, fazem parte do mundo dos autores, mas principalmente do público leitor. Ele também destaca que “Desde que nascemos somos moldados por histórias. As que nos aconteceram, as que testemunhamos, as que lemos e as que alguém contou. Aprendemos com elas, reagimos a elas e assim nosso caráter e personalidade se desenvolvem” (Saravá, 2020, p. 9). Por fim, ressalta o



poder das ideias: “histórias criam civilizações, histórias derrubam impérios. Não há arma mais poderosa que uma história bem contada” (Saravá, 2020, p. 10). Em *META 2*, a personagem Sherazade arrisca uma definição: “Mas o que são histórias senão informação tingida de sentimento?” (Saravá, 2022, p. 44).

“All matter is transformed into other matter” (tradução livre: “toda matéria é transformada em outra matéria”), afirmou Kate Atkinson (2003, p. 332), em *Not the end of the world*. Os textos dialogam com outros textos, permitindo aproximações, releituras, comentários, identificação, realocações culturais e/ou temporais. Importante lembrar aqui do dialogismo bakhtiniano (2002), da ideia de que em todo texto a palavra introduz um diálogo com outros textos, da multiplicidade de discursos trazida pelas palavras. Conforme Tiphaine Samoyault,

[...] o texto aparece então como o lugar de uma troca entre pedaços de enunciados que ele redistribui ou permuta, construindo um texto novo a partir dos textos anteriores. Não se trata, a partir daí, de determinar um intertexto qualquer, já que tudo se torna intertextual; trata-se antes de trabalhar sobre a carga dialógica das palavras e dos textos, os fragmentos de discursos que cada um deles introduz no diálogo (Samoyault, 2008, p. 18).

Na mesma linha, Julia Kristeva (1969, p. 145) salienta que “todo texto se constrói como um mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto”, ampliando a riqueza cultural em constante expansão. Portanto, os textos se situam na junção de vários textos, constituindo, ao mesmo tempo, acentuação, deslocamento, articulação e profundidade.

Figura 3 – Ficha. Tirinha de Laerte



Fonte: *Meta 2 – A jornada do leitor*, Marcelo Saravá (2022).

Na Figura 3, vemos uma citação dos quadrinhos de Laerte, usando um jogo de metáforas visuais para a situação do planeta. Uma grande ficha telefônica avança em direção à Terra como um meteoro prestes a colidir. Trata-se de uma representação quase literal da expressão “a ficha vai cair” (no sentido de entender, compreender), referindo-se à época do uso do telefone público (orelhão) em que a ligação se completava e a conversa iniciava quando a ficha caía. Essa charge traz uma conotação política e social muito forte, que se atualiza dependendo do contexto em que é divulgada. Renato Francisquini (2020) lembra que esta tira foi publicada em 2013⁸, época das grandes manifestações de junho, os movimentos de rua, prenúncio de que a extrema direita estava se fortalecendo.

A apropriação do desenho de Laerte funciona como intertextualidade que, conforme Maingueneau (1996, p. 64), “remete tanto a uma propriedade constitutiva de todo texto, como ao conjunto de relações explícitas ou implícitas que um texto mantém com outros textos”. A intertextualidade

8

Publicada em abril de 2013 no blog de tiras diárias de Laerte, *Manual do Minotauro*. Disponível em: <https://manualdominotauro.blogspot.com/2013/04/07-03-2013.html>. Acesso em: 29 jul. 2024.

pressupõe a presença de um texto em outro e, por outro lado, trata das relações que um texto mantém com os outros.

Segundo Tiphaine Samoyault (2008, p. 10), a intertextualidade atua de várias formas: “citação, alusão, referência, pastiche, paródia, plágio, colagens de todas as espécies”. Em *META*, em diversos momentos, os autores fazem citações, alusões ou referências a outras histórias em quadrinhos, autores ou personagens de HQs, nacionais e estrangeiros, de diferentes épocas e contextos sociais, como Turma da Mônica, Clark Kent, Mulher Maravilha, Little Nemo, Slumberland, Carlos Ruas, Super homem.

Na página 140, no terceiro quadrinho (Saravá, 2020), a personagem Ágata afirma: “O velho Wertham estava certo, quadrinhos são perigosos. Nunca mais chego perto de um” (Saravá, 2020). Esse comentário remete ao psiquiatra freudiano Fredric Wertham, autor do livro *Seduction of the Innocent*, publicado em 1954, que defendia a tese de que gibis estimulam crianças e adolescentes a se tornarem delinquentes juvenis. Esse pensamento desencadeou a criação da *Comics Code Authority*, da Associação Americana das Revistas em Quadrinhos (CMAA, na sigla em inglês), que censurou as revistas, causando prejuízos enormes ao mercado dos quadrinhos e reforçando o preconceito a esse tipo de leitura.

META e *META 2* situam-se no campo da intermedialidade que, de acordo com Claus Clüver (2006, p. 18), diz respeito “não só àquilo que nós designamos ainda amplamente como “artes” (Música, Literatura, Dança, Pintura e demais Artes Plásticas, Arquitetura, bem como formas mistas, como Ópera, Teatro e Cinema), mas também às “mídias” e seus textos, já costumeiramente assim designadas na maioria das línguas e culturas ocidentais”. Indo além dos estudos interartes, constitui-se como um espaço híbrido entre duas ou mais mídias. Trata das relações entre as artes, obras e processos artísticos; entre dois ou mais sistemas de linguagem.

Sobre essas relações entre textos concebidos em sistemas semióticos distintos, Irina Rajewsky (2012, p. 18) conceitua que “intermedialidade é um termo genérico para todos aqueles fenômenos que (como indica o prefixo “inter”) de alguma maneira acontecem entre as mídias. ‘Intermediário’, portanto, designa aquelas configurações que têm a ver com um cruzamento de fronteiras entre as mídias [...]”. Além disso, a autora aponta três

subcategorias: nomeadamente, combinação de mídias, transposição (inter) midiática e referência intermidiática. Em relação à primeira, a qualidade intermidiática dessa categoria seria determinada pela combinação de, pelo menos, duas mídias convencionalmente distintas (como a ópera, o cinema, o teatro, a performance, os manuscritos com iluminuras, as instalações em computador, as instalações de arte sonora, os quadrinhos) ou por duas formas midiáticas de articulação. Ainda sobre a combinação de mídias, Thais F. N. Diniz aponta que

[...] cada uma está presente em sua própria materialidade e contribui para a constituição e significado do produto. A combinação de mídias pode acontecer em duas modalidades: em relação às mídias (plurimodalidade) e em relação a textos individuais (multimodalidade). Na plurimodalidade há a presença de várias mídias dentro de uma única mídia (cinema, ópera) (Diniz, 2018, p. 47).

Já a transposição (inter)midiática trataria “do processo que se refere a um texto em determinada mídia produzido a partir de uma configuração em um outro sistema/outra mídia. Nesse caso, existem dois textos, um criado a partir do outro, um anterior e um posterior” (Diniz, 2018, p. 49). Conforme a autora, nessa categoria configurariam como exemplos de textos de um determinado sistema reescritos em outro: “adaptações cinematográficas, romantizações, écfrases etc. Aqui, a qualidade intermidiática envolve o modo de criação de um novo produto com a transformação de um produto de mídia anterior (um texto, um filme etc.) ou de seu substrato em outra mídia” (Diniz, 2018, p. 49-50).

Por fim, a referência intermidiática remete a outra mídia, por meio da evocação ou da imitação de especificidades dessa outra mídia. Diniz (2018, p. 48) menciona os seguintes exemplos: “a musicalização da literatura, a *transposition d’art*, a écfrase, as referências à pintura em filmes ou à fotografia em pinturas e, assim por diante”.

Na HQ META são feitas referências à literatura, ao teatro, ao cinema, às séries televisivas, à música, aos desenhos animados, ao RPG⁹ e ao videogame, à pintura, ao texto bíblico e a personagens históricos. Em literatura, entre outros, vamos encontrar menções aos livros de Harry

9

Role-playing game (RPG) é um jogo com interpretação de papéis, representação, encenação de uma narrativa. Os jogadores atuam como personagens e criam narrativas a partir de regras predeterminadas, podendo improvisar e determinar outros rumos para o jogo.

Potter, American Gods, a autores como Marçal, Conan Doyle, Jorge Luis Borges, Faulkner, Nabokov, Dostoiévsky, Agatha Christie. Duas falas chamam atenção: a primeira dita por um personagem secundário que se admira com a biblioteca do desenhista: “427 livros e nenhum Paulo Coelho. Como pode?” (Saravá, 2020, p. 26). O comentário é carregado de ironia, colocando em questionamento o que seria uma biblioteca completa, os critérios de seleção e de compra de obras, os embates entre cânones literários e *bestsellers*, por exemplo. E a segunda, proferida pelo capitão Paschoal: “Ahab é real. Macbeth é real. Aquele-que-não-deve-ser-nomeado por causa do direito autoral é real. Todo e qualquer personagem de toda e qualquer história” (Saravá, 2020, p. 49). Há aqui uma interessante ideia de que uma vez criado, lido, o personagem torna-se concreto, parte da realidade, pertence ao repertório da humanidade. Nesse sentido, não se estabelecem hierarquias entre o personagem da Marvel, o protagonista shakespeariano ou mesmo o vilão Voldemort, da saga de *Harry Potter*, criado por J. K. Rowling.

Já da cena teatral, recupera-se a personagem Blanche Dubois, de *Um bonde chamado desejo* (criada por Tennessee Williams em 1947) e é feita uma alusão à peça de Tchekov, *Tio Vânia*¹⁰, quando Pietra e Alan se encontram no palco (Figura 4): “Tchekov. Tio Vânia, intervalo entre os atos 3 e 4. Consegue ler além da narrativa?” (Saravá, 2020, p. 56). Ao observar a caracterização do ambiente, espiar a plateia atrás das cortinas, examinam os objetos de cena, como uma arma que deveria ser de mentira e acaba disparando. Anton Tchekhov era conhecido por sua habilidade em colocar detalhes significativos em suas histórias de maneira sutil.

Figura 4 – Pág. 56 de META 1



Fonte: META – Depto. de Crimes Metalinguísticos, Marcelo Saravá (2020).

10

Tio Vânia é uma peça do dramaturgo e escritor russo Anton Tchekhov (1860-1904), escrita em 1897, estreada em 1899 no Teatro de Arte de Moscou, dirigida por Constantin Stanislavski. O tema gira em torno da perda das ilusões e da necessidade das pessoas de se reinventarem e de enfrentarem o futuro. Passa-se em uma decadente propriedade rural russa, no fim do século XIX, abordando questões complexas como o amor, o desejo, a passagem do tempo, a velhice, as decepções e os sonhos não realizados.

Metalinguagem e experimentalismo intermediário na
graphic novel **META**
Rebeca Pinheiro Queluz
Marilda Lopes Pinheiro Queluz

A pergunta de Pietra sobre o que dizia Tchekhov a respeito de armas em histórias, no terceiro quadrinho, alude a uma famosa ideia do dramaturgo, de que se aparece uma pistola em um ato, ela deve ser disparada no ato seguinte. Caso contrário, ela não deveria estar em cena. É um princípio da escrita, segundo o qual todos os elementos presentes em uma peça devem ser necessários e os detalhes irrelevantes devem ser evitados. Para Sarah Marques (2023), “A ‘Arma de Tchekhov’ é uma expressão que se refere a um elemento ou detalhe apresentado no início de uma história que parece sem importância, mas que mais tarde se revela crucial para a trama”.

No que diz respeito à arte cinematográfica, aparecem diversos títulos de filmes, entre os quais *Trovão Tropical* (2008), *Duro de Matar* (1988), *Matrix* (1999) e *Chinatown* (1974); personagens como Freddy Krueger; atores como Adam Sandler. Vale destacar um momento na narrativa em que os protagonistas atravessam uma cena de filme legendado, parodiando o gênero faroeste: “Eu tô falando em inglês. Isso é um filme legendado. Pensa rápido. Nosso suspeito tá vendo o filme e vê tudo o que a gente fala”.

Figura 5 – Pág. 57 de META 1



Fonte: META – Depto. de Crimes Metalinguísticos, Marcelo Saravá (2020).

Para Bakhtin (2002, p. 127), “o parodiar é a criação do duplo destronante, do mesmo mundo às avessas. Por isso, a paródia é ambivalente”. Constitui “um autêntico sistema de espelhos deformantes: espelhos que alongam, reduzem e distorcem em diferentes sentidos e diferentes graus”; é de natureza carnavalesca. José Luiz Fiorin (2006, p. 97) chama a atenção para a bivocalidade: temos aí a voz do parodiante e do parodiado.

A paródia é uma imitação de um texto ou de um estilo que procura desqualificar o que está sendo imitado, ridicularizá-lo, negá-lo. No próprio processo imitativo dá-se uma direção diversa ao sentido do que está sendo parodiado. Neste caso, imita-se para acentuar diferenças. Para perceber o texto ou o estilo parodiado, o leitor precisa valer-se de sua memória textual, isto é, de seus conhecimentos a respeito dos textos produzidos em maneiras de escrever (Fiorin, 2006, p. 42).

Mais do que a menção às obras teatrais e cinematográficas, observa-se nas páginas 56 e 57 que há referências intermediárias, levando-se em conta que os quadrinistas imitam o estilo de cada mídia: teatro (com as cortinas, o cenário e a mobília do século XIX), filme e livro (com a divisão em parágrafos e os travessões indicando as falas dos personagens).

A paródia inclui diferentes disfarces de autor, pois junto do discurso da representação há o discurso do representado.

Figura 6 – Pág. 37 de META 2



Fonte: META 2 – Depto. de Crimes Metalinguísticos, Marcelo Saravá (2022).

Em *META 2*, há uma referência explícita ao capítulo LV do romance *Memórias Póstumas de Brás Cubas* (1881), de Machado de Assis (1839-1908), “o velho diálogo de Adão e Eva”, em que os nomes dos personagens Brás Cubas e Virgília estão trocados por Alan e Pietra (Figura 6). As reticências aparecem como arranjos gráficos que sugerem um interlúdio/encontro amoroso, reiterado pela imagem das roupas jogadas no chão, do sutiã no abajur. Percebe-se uma ênfase na sensualidade e no fetiche dos sapatos pretos de salto alto em primeiro plano. A paleta é dominada por cores quentes, com nuances de vermelhos, rosas, laranjas e marrons, aludindo ao desejo e à paixão.

Da música, foram citados compositores da era romântica, como Brahms, Liszt e Schubert, além de uma das personagens aparecer vestida com a camiseta da banda Nirvana. Desenhos animados do estúdio *Hanna Barbera*, como *Tom e Jerry*¹¹, e da produtora Warner Bros., como *Looney Tunes*, são mencionados em *META*. O jogo de RPG *Dungeons and Dragons* e o videogame *Onde se esconde Pietra* também estão presentes. Somam-se a essa lista nomes de artistas renomados, tais quais Romero Britto, Klimt, Goya, Gauguin, Van Gogh, Toulouse Lautrec, e de personagens históricos, como Hitler, ou religiosos, como Buda e Jesus Cristo. Entendemos que tais referências contribuem para a história que está sendo desenvolvida ao longo das páginas: não são apenas *easter eggs*¹². Nesse sentido, autores, leitor e leitoras se encontram nas diferentes experimentações de textos, repertórios e contextos compartilhados.

“Se eu falo com Deus, estou quebrando a quarta parede?” – Metalinguagem em *META*

Em *META* (1 e 2), a metalinguagem já é configurada a partir do título, que faz menção ao departamento de crimes metalinguísticos existente na história em quadrinhos. O fenômeno da metalinguagem pode ser observado também nos seus paratextos: desde as capas, os créditos, a divisão das partes da HQ (os títulos e subtítulos), até o que os autores chamam de “O meta no mundo” (nas páginas 154 e 155 de *META 1*, afirma-se que haveria 438 delegacias secretas em 162 países) e de “Anatomia de uma metabomba” (nas páginas 156 e 157 também do primeiro número da

11

Logo no início da narrativa, há uma referência ao gato Félix e se faz uma ironia ao fato de que os personagens de desenhos animados, como Tom e Jerry, por exemplo, nunca morrem, independentemente dos acidentes pelos quais passam.

12

Segundo Caio Carvalho (2021), “Easter eggs são uma expressão bastante usada no mundo dos games, filmes e tecnologia para descrever uma referência ou algo que está escondido dentro de uma mídia. Geralmente, o autor do mistério dá pistas para que outras pessoas encontrem aquela coisa mantida em segredo. [...] Atualmente, os *easter eggs* são conhecidos por serem uma mídia escondida dentro de outra mídia. Podem ser desde pequenos detalhes, como uma imagem, a alguma brincadeira ou jogo ativado por meio de um código secreto”.

META, explica-se o processo de feitura da HQ).

Para Gabriel Soares (2006, p. 8), “metalinguagem é uma das funções da linguagem: aquela que evidencia o código em que a mensagem é enviada. Significa, portanto, ‘falar sobre falar’”. Ou seja, metalinguagem é o código em destaque: ela denuncia o próprio código. É uma linguagem que se refere à própria linguagem; por extensão, uma mídia que se refere à própria mídia. Soares explica que metaquadrinhos ocorrem quando a HQ se refere à própria linguagem ou quando há comentários sobre os personagens; o meio faz uso da autoparódia; ou ainda quando “o espaço gráfico-visual se torna objeto da consideração metalingüística” (Soares, 2006, p. 22).

No primeiro volume, por exemplo, nas páginas 18 e 19, temos uma página dupla em que o personagem Leo está morto e vemos outro tipo de grafismo. Há uma fragmentação da cabeça e a decomposição com as cores primárias de impressão, de acordo com o sistema CMYK¹³: azul ciano, amarelo e magenta, além de preto; as linhas de contorno vão desaparecendo até o rosto ficar transparente e as tintas mancharem o chão, como se fossem sangue. O que acontece é que ele sai do padrão de desenho do quadrinho e vira algo em processo de impressão.

Figura 7 – Págs. 18 e 19 de META



Fonte: META – Depto. de Crimes Metalingüísticos, Marcelo Saravá (2020).

13

CMYK é a abreviatura do sistema de cores subtrativas formado por Ciano (Cyan), Magenta (Magenta), Amarelo (Yellow) e Preto (Black, Key para não confundir com o B de “Blue” no padrão Hi-Fi com RGB). O CMYK funciona devido à absorção de luz, pelo fato de que as colorações que são vistas vêm da parte da luz que não é absorvida. Esse sistema é empregado por impressoras, impressoras e fotocopiadoras para reproduzir a maioria das cores do espectro visível, e é conhecido como quadricromia.

Em diversos momentos, faz-se referência a ângulos e planos utilizados pelo desenhista. Na página 29, por exemplo, Alan comenta que não existia do peito para baixo e o capitão Paschoal explica que era um plano médio, ou um plano close. Outra questão a ser mencionada é o fato de os personagens ficarem atravessando as dimensões entre o mundo real e o ficcional. Isso é comentado na página 30, quando, no segundo quadro, Alan olha para o leitor e pergunta se está numa revista. Aparecem também questões referentes à materialidade, ao suporte e ao estilo da HQ, por exemplo, através do comentário: “A HQ é formato americano. O papel é cuscê. Tem marca páginas” (Saravá, 2020, p. 59).

Em relação aos recursos, há instantes na narrativa em que os rabichos dos balões invadem outros quadrinhos, reiterando a continuação do diálogo. Outra ideia interessante que aparece, relacionada à metalinguagem, é a de que o sonho e a morte são pensados como um desenho que vai se apagando e se tornando um esboço (Figura 8).

Figura 8 – Pág. 40 de *META 1*



Fonte: *META* – Depto. de Crimes Metalinguísticos, Marcelo Saravá (2020).

A obra brinca com o modo como a leitura envolve nossos corpos, gestos e posturas corporais que usamos para ler, em que se denuncia a materialidade das revistas, dos sons de virar as páginas, os diversos tempos imbricados nesse processo: "A gente vai andando? Vai demorar horas? É só mudar de página" (Saravá, 2020, p. 68).

Por outro lado, faz-se até uma autopromoção, quando o letreirista Deyvison Manes explica que o Saravá o deixou usar o espaço para divulgar o seu trabalho e que o leitor pode conferir o que ele faz no seu Instagram (Saravá, 2020, p. 123). Há referência ao apoio cultural de bancos e empresas privadas ("A gente só não fecha o departamento porque fomos contemplados no Itaú Cultural") e outros paralelos com o nosso mundo: Hifood, Kindle, Zetflix, DetEx, Apple, troféu HQMIX, Guinness Book. Essas são marcas e artefatos, premiações, instituições que legitimam os quadrinhos. A referência a uma assistente virtual Kawaii¹⁴ (a inteligência artificial que alerta que houve quebra na quarta parede) evoca, de modo muito sutil, "os calorosos debates em torno dos usos e apropriações destas tecnologias para substituir escritores, tradutores, desenhistas, ilustradores etc." (Saravá, 2020, p. 51).

A quarta parede é vista como literal; os personagens podem atravessá-la e ir para outros tempos, podem passear pelos quadrinhos e tocar nos requadros. Em determinado momento, zombam do fato de que quadrinhos não têm som; utilizam a metalinguagem como uma ferramenta, uma arma; interferem nos movimentos, simulam as lutas como no cinema ou mesmo nas HQs. Na página 24 (Saravá, 2020), por exemplo, vemos a fala de Alan transformada em uma onomatopeia (quando símbolos substituem o palavrão que ele solta), o braço dele atravessando a calha, sinalizando um alívio cômico.

Tais recursos já foram bastante explorados por outros quadrinistas, como destaca Roberto Elísio dos Santos (2013) em seu texto sobre metalinguagem e intertextualidade nos quadrinhos de Maurício de Sousa. O autor (2013, p. 6) aponta que a metalinguagem "torna visíveis os códigos utilizados na elaboração da mensagem ou relaciona o conteúdo de um determinado tipo de texto a outros conteúdos de textos semelhantes". Salienta, também, que a metalinguagem, muitas vezes, é usada para criar o

14

Na cultura japonesa, é muito usada para descrever coisas ou pessoas consideradas fofas, adoráveis, como animais de estimação, personagens de desenhos animados ou objetos.

Scott McCloud é um quadrinista norte-americano, nascido em 1960, mais conhecido por seus livros teóricos *Desvendando os Quadrinhos*, de 2004, *Reinventando os Quadrinhos*, de 2005, e *Desenhando Quadrinhos*, de



efeito cômico em uma narrativa. Assim, uma das possibilidades é “revelar ao receptor a sua condição de representação, de ficção, de ‘faz-de-conta’. Ao exteriorizar as linguagens e os códigos próprios do meio em que se insere, cria-se um elemento disjuntor que pode ser empregado para provocar o riso” (Santos, 2013, p. 6).

Em *META 1*, Alan consegue dar um golpe em Pietra apenas porque usou os recursos dos quadrinhos. Ele explica para ela: “você tava olhando para os quadros seguintes, assim previa os meus movimentos. Mas quando a página acabou, não tinha como prever o que eu ia fazer. Mal aí o golpe”. Ao que ela responde: “Parabéns. Esse truque só funciona no gibi”. Ele replica que: “Conhecer a mídia é metade da batalha. Isso é a metaciência” (Saravá, 2020, p. 62). Salienta-se, assim, a relevância de conhecer os elementos da linguagem, da aprendizagem e do hábito de leitura, do treinamento para recriar e dominar os códigos, incorporar esses procedimentos no cotidiano.

Merece destaque o capítulo final da narrativa, porque vai mudando o tamanho das fontes nos balões, e os personagens vão se encontrar com Scott McCloud¹⁵ para tentar resolver a história com o mesmo procedimento usado por esse autor no livro *Desvendando os quadrinhos* (2004). Há aqui uma brincadeira que mistura a prática da produção de quadrinhos e os textos teóricos que analisam os quadrinhos. É um jeito irônico de explicar a linguagem, construindo e desconstruindo, a um só tempo. Problematisa-se o processo de criação, de pesquisa e de divulgação dos estudos.

Ao final, o público leitor para de se preocupar com a trama e começa a tentar adivinhar quais personagens e quadrinhos são citados; é atraído por esse mundo de estilos, traços e gêneros quadrinísticos. A obra vira um jogo de memória, de lembranças afetivas, de leituras experimentadas e de conhecimento das tradições dentro dos quadrinhos. Há mudanças no tipo de desenho, multiplicando-se a série de referências a outros quadrinistas.

META 2 implica ainda mais leitores e leitoras, propondo relações entre as várias experiências vividas no cotidiano e as diversas entradas para a ficção, dando uma maior ênfase ao universo da literatura. Aliás, esse

15

Scott McCloud é um quadrinista norte-americano, nascido em 1960, mais conhecido por seus livros teóricos *Desvendando os Quadrinhos*, de 2004, *Reinventando os Quadrinhos*, de 2005, e *Desenhando Quadrinhos*, de 2007. São obras apresentadas como história em quadrinhos, abordando questões conceituais, artísticas, técnicas e comerciais.

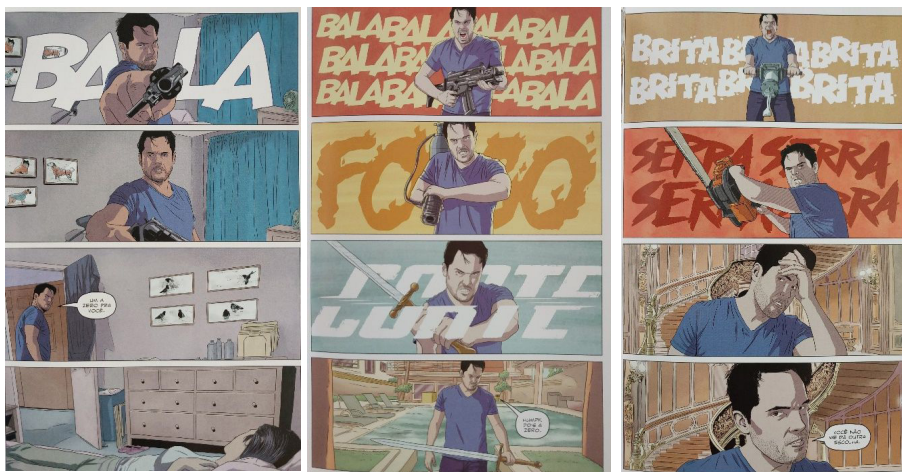
Metalinguagem e experimentalismo intermediário na
graphic novel META
Rebeca Pinheiro Queluz
Marilda Lopes Pinheiro Queluz

trânsito entre mundo real, imaginação e memória, levam a questionar as possibilidades de escolhas, o espaço de liberdade na vida e na leitura. A seleção de uma obra de Escher para a capa parece dar a dimensão do mundo das artes enquanto reflexo e produção de realidades sociais. No trabalho de M. C. Escher, o espaço é um conceito flexível:

O reflexo em um globo como este concentra praticamente todo o entorno em uma única imagem em forma de disco. O ambiente todo, ou seja, quatro paredes, piso e teto: tudo, embora distorcido, encontra-se comprimido naquele pequeno círculo. A cabeça de quem segura a esfera, ou melhor, o ponto entre seus olhos, está ao centro. Não importa que posição a pessoa assuma em relação à superfície esférica espelhada, esse ponto central é inevitável. A pessoa é fatalmente o foco de seu próprio mundo (Escher, 2010, p. 81).

O segundo volume usa a metalinguagem para marcar a presença do público-alvo, questionar e repensar o papel de coautoria do leitor e da leitora, tornando sua postura corporal, seus gestos, seus olhares, sensações e pensamentos como parte imprescindível da trama. Ler, ficar do lado de fora da revista não garante nossa segurança. Somos denunciadas e denunciados pelo olhar, especialmente do personagem Paganini, intimadas e intimados a reagir, partindo-se da premissa de que as palavras e desenhos nos atingem e interferem em nossas vidas.

Figura 9 – Págs. 9, 11 e 13 de META 2 (da esq. para a dir.)



Fonte: META 2 – Depto. de Crimes Metalinguísticos, Marcelo Saravá (2022).

Metalinguagem e experimentalismo intermediário na
graphic novel META
Rebeca Pinheiro Queluz
Marilda Lopes Pinheiro Queluz

Paganini é o vilão que se volta contra as pessoas que estão lendo a *graphic novel*. As onomatopeias das páginas, na Figura 9, reforçam a violência e a expressão corporal que delineiam a vontade de eliminar o leitor, a leitora. A sonoridade que toma conta dos quadros problematiza a naturalização dessa violência presente em inúmeras cenas de séries, filmes e quadrinhos de ação. As cores vibrantes, o movimento e o desenho das letras dialogam com o tipo de arma utilizada e fazem referência a cenas de filmes de terror. Percebendo a impossibilidade de matar/ferir, Paganini revela, em tom ameaçador, que o que pode fazer é “entrar em sua cabeça” (Saravá, 2020, p. 19).

Em muitos momentos, a relação de cumplicidade com a leitora e com o leitor é reforçada, atribuindo-lhes a responsabilidade pelo tipo de consumo e de leitura feita. Outra ideia relevante e bem desenvolvida, em *META 2*, é a teia de significados que alinha o mundo dos sonhos, das vivências, das memórias, das lembranças com as experiências de leitura, os textos literários lidos, imaginados, emprestados, reeditados em nossas mentes.

Um bom exemplo disso é quando, em meio à busca por suas memórias de infância e do pai, Alan encontra-se com Sherazade, levando à suposta segunda parte de *A poética*, de Aristóteles, como parte do acordo para compreender seu passado.

Figura 10 – Pág. 41 de *META 2*



Fonte: *META 2* – Depto. de Crimes Metalinguísticos, Marcelo Saravá (2022).

A ideia de reutilizar temas e personagens da Antiguidade em novos contextos era uma característica relativamente comum da literatura medieval e *META 2* faz isso o tempo todo. *Fílis e Aristóteles* é um conto medieval sobre uma mulher muito sedutora, Fílis, que acaba por dominar o intelecto masculino, representado pelo filósofo grego Aristóteles. A história da dominatrix e do famoso intelectual foi utilizada por artistas do século XII em diante, sendo tema de trabalhos de Hans Baldung, Albrecht Dürer, Lucas Cranach, entre outros. Na figura 10, vemos a reprodução de uma gravura de Johan Sadeler e Bartholomeus Spranger, intitulada *The tale of Phyllis and Aristotle*, de 1550. A página da *graphic novel* retoma detalhadamente a lenda, segundo a qual Aristóteles teria aconselhado Alexandre, o Grande, a evitar Fílis para se concentrar em seus estudos. Fílis decide se vingar e seduz o filósofo. Como prova de amor, ela o obriga a ficar de quatro no chão do jardim enquanto cavalga nas costas dele e o chicoteia.

A astúcia da enunciação é o momento em que Alan sugere que foi ele quem convenceu Fílis a distrair Aristóteles para que conseguisse roubar o tão procurado livro que embasa a trama do mais conhecido romance de Umberto Eco. A passagem de uma história para outra parece reencenar a tática de Sherazade em *Mil e uma Noites*, reinventado elos entre os textos e a história em quadrinhos.

Sherazade simboliza a arte de contar histórias maravilhosas, fantásticas, para viver/sobreviver. Ela parabeniza Alan por dar “um verniz inesperado a uma fábula empoeirada” (Saravá, 2022, p. 42), brincando que ele supera Eco e que Fílis seria o nome da rosa. A referência à obra de Umberto Eco, *O nome da Rosa*, de 1980, reitera o discurso que permeia as entrelinhas dessa *graphic novel* sobre a liberdade de interpretação de leitores e de leitoras. A expressão “o nome da rosa” era usada na Idade Média para destacar o contundente poder das palavras. A defesa da comédia e do riso implica a potência da liberdade, a capacidade de usar a ironia para resistir ao peso da vida e dos livros.

Considerações Finais

META é uma história detetivesca com grande tom de humor e ironia; funciona em determinados momentos quase como uma paródia

das histórias de detetive, do cinema noir, da ficção científica e do faroeste, enfim, das histórias de aventuras. De certa forma, as HQs brincam o tempo todo com a ideia de que nós (leitores e leitoras) participamos de modo ativo e criativo do ato/pacto ficcional.

Os autores trabalham com os processos de produção dos quadrinhos e as materialidades dessa linguagem: as cores, a gramatura, as fontes, o tipo de papel. Situa a arte como trabalho, como atividade criativa que envolve muitas pessoas, diversos tipos de materiais, técnicas e tecnologias, inserida nas práticas culturais da sociedade de consumo. Passamos a enxergar a arte como processo coletivo e contínuo, e não como uma inspiração de um gênio artístico. Constitui-se historicamente, atualizando e reinventando os elementos da linguagem.

Outra questão acentuada pelas HQs é que elas empurram a leitora e o leitor para outros textos, outros personagens, o que acaba reforçando seu papel de coautoria, tendo consciência dessa participação e dessa agência. As obras questionam o modo como interagimos com esses mundos e nos fazem pensar a maneira como transitamos entre as realidades desses universos, como interpretamos as cenas.

Os desenhos com efeitos de realismo seriam propositais, tendo em vista que, no epílogo (Saravá, 2020, p. 152), os personagens aparecem “em carne e osso”, como se fossem pessoas de verdade. Esse recurso borra as fronteiras entre desenho caricato, estilizado ou realista, desconstruindo definições rígidas de estilo ou traço. A caracterização, por vezes um pouco genérica, especialmente dos personagens masculinos, que apresentam barba e cabelo pretos e cortes de cabelo semelhantes, podem trazer alguma dificuldade de distinção na leitura. Alan Mancuso é baseado em Saravá, e Freitas serve de inspiração para três personagens diferentes. Entretanto, o foco nas experimentações com a linguagem deixa a preocupação em identificar quem é quem em segundo plano. O que importa é o processo de desvendar as artimanhas da enunciação, os jogos de metalinguagem, recriando o enredo nas referências intermediárias e intertextuais.

Essas *graphic novels* parecem atender à terceira peculiaridade/ característica do gênero sério-cômico de Bakhtin (2002, p. 108), ou seja, a “pluralidade de estilos e a variedade de vozes”:



Metalinguagem e experimentalismo intermediário na
graphic novel META
Rebeca Pinheiro Queluz
Marilda Lopes Pinheiro Queluz

Caracterizam-se pela politonalidade da narração, pela fusão do sublime e do vulgar, do sério e do cômico, empregam amplamente os gêneros intercalados: cartas, manuscritos encontrados, diálogos relatados, paródias de gêneros elevados, citações recriadas em paródia, etc (Bakhtin, 2002, p. 108).

Os autores brincam com a metalinguagem de uma maneira crítica e expressiva, lançando mão de citações e construindo diálogos intertextuais com quadrinistas nacionais e internacionais. Os desenhos e a diagramação das páginas fazem paródias de vários estilos artísticos, constituindo um exercício estético e poético de narrar histórias sobre o ato de contar histórias. A metalinguagem atua não só como uma função da linguagem, mas como estratégias e táticas de resistência.

A intermedialidade destaca-se como expressão contemporânea artística, ressaltando os inúmeros diálogos que podemos construir com o cinema, a música, a televisão, o teatro, as redes sociais, o mundo digital e o virtual. A intertextualidade aparece como modo de homenagear, mostrar a riqueza e a tradição das histórias em quadrinhos, mas, especialmente, como um jeito de reencantar a realidade.

Por fim, ainda que de modo burlesco, caberia indagar qual a necessidade de haver uma polícia para controlar os fluxos da imaginação, as disputas entre autora/autor/obra/leitora/leitor? Há uma contradição que se esconde sob o intuito de vigiar e esquadrihar os espaços de criação, o universo do desenho, da literatura, dos quadrinhos. Por que o ato de inventar, explorar e desafiar as fronteiras da ficção seria enquadrado como crime? Afinal, não é esse o propósito da arte?

Referências

- ATKINSON, Kate. *Not the End of the World*. London: Black Swan, 2003.
- BAKHTIN, Mikhail. *Problemas da poética de Dostoiévski*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.
- CARVALHO, Caio. *Easter Eggs: você sabe o que são?* Artigo publicado no Canaltech. Editado por Bruno Salutes | 02 de Dezembro de 2021 às 17h55.

Disponível em: <https://canaltech.com.br/curiosidades/easter-eggs-voce-sabe-o-que-sao/>. Acesso em: 27 mar. 2024.

CLÜVER, Claus. Inter textus/ Inter artes/ inter media. *Aletria: revista de estudos de literatura*. Belo Horizonte, n. 14, p. 11-41, jul.-dez. 2006.

Equipe O Grito! META – Depto. de Crimes Metalinguísticos vence o Prêmio Jabuti como melhor quadrinho. Artigo publicado em *O Grito!* em 29 de novembro de 2021, 07:12. Disponível em: <https://www.revistaogrito.com/meta-depto-de-crimes-metalinguisticos-vence-o-premio-jabuti-como-melhor-quadrinho/>. Acesso em: 27 set. 2022.

Equipe O Grito! Meta – Departamento de Crimes Metalinguísticos, nova HQ de Marcelo Saravá, será lançada na CCXP Worlds; veja preview. Artigo publicado em *O Grito!* em 18 de novembro de 2020, 07:29. Disponível em: <https://www.revistaogrito.com/meta-departamento-de-crimes-metalinguisticos-nova-hq-de-marcelo-sarava-sera-lancada-na-ccxp-worlds-veja-preview/>. Acesso em: 27 set. 2022.

ESCHER, M. C. *O mundo mágico de Escher*. Catálogo do Centro Cultural Banco do Brasil. São Paulo: CCBB, 2010. Disponível em <https://www.bb.com.br/docs/pub/inst/img/EscherCatalogo.pdf>. Acesso em: 29 jul. 2024.

FIORIN, José Luiz. *Introdução ao pensamento de Bakhtin*. São Paulo: Ática, 2006.

FRANCISQUINI, Renato. A grande ficha... In: *Revista Escuta*. Disponível em <https://revistaescuta.wordpress.com/2020/06/04/a-ficha-a-grande-ficha-em-algum-momento-ela-precisa-cair/>. Acesso em: 29 jul. 2024.

GENETTE, Gerard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Tradução de Luciene Guimarães e Maria Antônia Ramos Coutinho. UFMG: Faculdade de Letras, 2005.

KRISTEVA, Julia. *Seméiotiké. Recherches pour une sémanalyse*. Paris: Seuil, 1969.

MAINGUENEAU, D. *Pragmática para o discurso literário*. Tradução Marina Appenzeller. Revisão da tradução Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

MARQUES, Sarah. *Entenda o que é a "Arma de Tchekhov"*. 9/01/2023 blog de Marcio Heleno Soares. Disponível em: <https://marciosoaresh.net/2023/01/09/ja-ouviu-falar-da-arma-de-tchekhov/>. Acesso em: 20 jul. 2024.

RAJEWSKY, Irina O. Intermedialidade, intertextualidade e "remediação": uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. In: DINIZ, T. F. N. (org.). *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012. p. 15-45.

SANTOS, Roberto Elísio. Humor, metalinguagem e intertextualidade nas histórias em quadrinhos de Mauricio de Sousa. In: *Anais das 2ª Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos – Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo – 20 a 23.08.2013*. Disponível em: <https://jornadas.eca.usp.br/anais/2asjornadas/anais/3%20-%20ARTIGO%20-%20ROBERTO%20ELISIO%20DOS%20SANTOS%20-%20HQ%20E%20HUMOR.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2024.

SAMOYAUULT, Tiphaine. *A intertextualidade*. Tradução de Sandra Nitri. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.

SARAVÁ, Marcelo. *Meta – Depto. de Crimes Metalinguísticos*. Ilustrado por André Freitas. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2020.

SARAVÁ, Marcelo. *Meta 2 – Depto. de Crimes Metalinguísticos*. A jornada do leitor. Ilustrado por André Freitas. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2022.

SOARES, Gabriel K.K. *Novas possibilidades em metalinguagem*. Trabalho para aprovação no curso de graduação de Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda. Brasília, 2006. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/123456789/1851/2/20386311.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2024.

A fabulação como jogo

The fabulation as a game

Luciano Viegas da Silveira¹

Resumo

Neste artigo, buscamos identificar como o gesto de fabulação se constitui enquanto procedimento formal seminal na obra do cineasta tailandês Apichatpong Weerasethakul. Empreendemos uma análise focada no longa-metragem de estreia *Objeto misterioso ao meio dia* (2000), destacando a relevância da fabulação como força-motriz do filme, o que se dá aos moldes de um jogo. Em seguida, apontamos que tal função fabuladora seria apropriada de forma definitiva pelo cineasta, a partir de outras modulações, nos filmes mais conhecidos que compõem sua cinematografia subsequente, como *Mal dos trópicos* (2004), *Tio Boonmee, que pode recordar suas vidas passadas* (2009) e *Cemitério do esplendor* (2015).

Palavras-chave: Cinema; Documentário; Ficção; Fabulação.

Abstract

In this article, we aim to identify how the act of fabulation functions as a seminal formal procedure in the work of Thai filmmaker Apichatpong Weerasethakul. We undertake an analysis focused on his debut feature *Mysterious object at noon* (2000), emphasizing the importance of fabulation as the driving force of the film, which takes the form of a game. We then suggest that this fabulating function would be definitively appropriated by the filmmaker, through other variations, in his more well-known films that make up his subsequent filmography, such as *Tropical malady* (2004), *Uncle Boonmee who can recall his past lives* (2009), and *Cemetery of splendor* (2015).

Keywords: Cinema; Documentary; Fiction; Fabulation.

Em uma das últimas sequências de *Objeto misterioso ao meio-dia* (*Dokfa Nai Meuman*, 2000), primeiro longa-metragem de Apichatpong Weerasethakul, o cineasta abre o microfone para um grupo de crianças (Figura 1). Elas devem se encarregar do desfecho de uma longa história, sobre um menino com deficiência física e sua professora, nomeada Dogfahr, que vinha sendo narrada de boca em boca, por personagens encontrados pela equipe de filmagem ao longo de um processo de pesquisa, que

1

Graduação em Comunicação Social pela UFRGS e Mestre em Comunicação Social pela UFMG, onde defendeu a dissertação "Realismo Heterocrônico: uma abordagem ao cinema de Apichatpong Weerasethakul".



percorreu a Tailândia de norte a sul, durante o ano de 1998.

Figura 1- Hora do jogo



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

Estruturalmente, este filme foi concebido a modo do jogo surrealista *cadavre exquis*². Isto é, Apichatpong opera uma passagem deste método para o cinema e, com isso, descobre um dispositivo agenciador de fabulações, movido por certo impulso lúdico, a convocar crianças e adultos com disposição para o jogo. Sem dúvidas, a potência criativa do método original resiste, ainda, na imprevisibilidade dos encontros e na improvisação, demandada de cada um dos personagens reais. O cineasta solicita a eles livre invenção de histórias, estimulando a emancipação dos seus imaginários. Quando este grupo de crianças entra em cena para dar continuidade à história, o jogo torna-se, enfim, impraticável. Pois se havia antes qualquer espécie de fio narrativo localizável, cronológico e linear, que nos fazia perceber um encadeamento minimamente coerente, organizado pela montagem, as crianças tratam de destituí-lo. Recomeçam do zero a fabulação, mudando as regras do jogo.

Nosso propósito é destacar, aqui, algumas sequências de *Objeto misterioso ao meio-dia* que sejam exemplares do modo como o filme solicita aos seus personagens que efetuem, em cena, tal função fabuladora³. Entendemos os atos de fabulação, na esteira de Gilles Deleuze, que transpôs para o campo do cinema o conceito filosófico bergsoniano elucidado em *As duas fontes da moral e da religião*: “em Bergson a fabulação é esta misteriosa

2

Concebido pelos integrantes do movimento surrealista francês, a partir de 1925, de acordo com André Breton, o *cadavre exquis* é um método de colagem ou *assemblage* que consistia, originalmente, em um jogo literário ou em uma troca de desenhos, que se dava entre três ou quatro artistas. Havia uma única regra fundamental: eles deveriam adicionar à composição elementos novos, no entanto, sem que pudessem ver as contribuições daqueles que os antecederiam. Com ênfase no processo colaborativo, o resultado das peças era aleatório, jamais predisposto de início.

3

“O que se opõe à ficção não é o real, não é a verdade que é sempre a dos dominantes ou dos colonizadores, é a função fabuladora dos pobres, na medida em que dá ao falso a potência que faz deste uma memória, uma lenda, um monstro” (Deleuze, 2011, p. 183).

faculdade que tem o poder de falsificar a memória substituindo as imagens-lembrança reais por imagens falsas, imagens-fábula, as quais interferem diretamente em nossa ação sobre o mundo” (Pimentel, 2010, p. 134-135)⁴. Gilles Deleuze exalta a novidade das obras de Jean Rouch e Pierre Perrault em relação à tradição etnográfica do cinema até então (Flaherty, Grierson, Leacock), ainda afeitos a uma excessiva ficcionalização dos personagens, em detrimento de suas próprias histórias reais. Ele formula, em oposição, que seria preciso apreender, portanto, “o devir da personagem real quando ela própria se põe a ‘ficcionar’, quando entra em flagrante delito de criar lendas” (Deleuze, 2011, p. 183). Reconhecemos que o processo criativo em *Objeto misterioso ao meio-dia*, ao estimular seus personagens a um exercício contínuo de invenção de histórias, continuada entre uns e outros, aos moldes de um jogo, alinha-se à tal função fabuladora do documentário, como fora designada por Deleuze.

Portanto, o que é rompido aqui é mais do que o modelo verídico interno à narrativa ficcional, é o modelo que faz da ficção uma verdade superior e por isso apartada da vida. Encontrar a função fabuladora é reencontrar o elo entre a vida e a ficção. É fazer ver a realidade da ficção, é fazer ver que a sua potência falsificadora é antes de tudo uma potência criadora de mundos, de mundos habitáveis e vivíveis. Portanto o que é afirmado não é a verdade da ficção, mas a sua realidade falsificadora. Talvez a tenhamos separado da vida por prudência (Pimentel, 2010, p. 134).

Na cartela de abertura do filme, antes ainda de se anunciar a banda da imagem, nos era dado a ler o “Era uma vez”, quer dizer, a assunção do jogo fabulatório como mecanismo, ou força-motriz deflagradora de acontecimentos, amparado nos ritos de encenação e performance, estimulados pela presença da câmera e pelas intervenções pontuais do cineasta. Não à toa, Apichatpong será creditado em *Objeto misterioso* como editor e não como diretor, o que não o exime, é claro, de responsabilizar-se pela composição dos planos e de interferir em cena com perguntas e provocações. De fato, não, se trata aqui de uma organização da *mise-en-scène*, em sentido clássico, mas de uma disposição da câmera para acolher

4

Mariana Rodrigues Pimentel segue explicitando que: “A fabulação rompe, portanto, a nossa suposta relação verídica com a vida ao se inserir no sistema produtor de imagens. Se, em Bergson, isso indicava um procedimento segundo, inferior, é porque, como já mostramos, a memória é para o filósofo a instância metafísica de conservação do passado sem a qual há criação do presente, pois a duração é o seu ato, ato através do qual o presente passa. No entanto, com Deleuze é o futuro que força a passagem, que faz o presente passar, sendo assim a memória deixa de ser o centro da operação de nossa relação com o presente, para tornar-se um mecanismo de conservação deste presente que passa e não de produção do presente que será” (Pimentel, 2010, p. 135).

os gestos dos personagens, que apresentam sua *auto-mise-en-scène*, diria Jean-Louis Comolli (2008, p. 85): “Trata-se de uma retirada estética. De uma dança a dois. A *mise-en-scène* mais decidida (aquele que supostamente vem do cineasta) cede lugar ao outro, favorece seu desenvolvimento, dá-lhe tempo e campo para se definir, se manifestar”.

Figura 2 – Criança imagina o filme



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

Figura 3 – Vendedora de peixes de Bangkok



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

Algumas interrupções, incorporadas à fatura do filme, o constituem tanto quanto outros acontecimentos menores, por assim dizer, desvinculados

do eixo central de fabulação, que seria a história de Dogfahr. Quando os atores amadores discutem entre si o que constitui propriamente a cena, ou questionam ao cineasta por que se deve repetir uma tomada etc., essas passagens atestam o caráter de *Objeto misterioso ao meio-dia* como filme colaborativo, em aberto. Em outros momentos, o motivo da cena se desloca, podendo se tornar a expectativa de uma criança sobre aquilo que o filme poderia ser (Figura 2). Um menino desabafa a respeito de seus planos, sobre o que pretende fazer logo após o término das filmagens, quando findar a brincadeira enfasciante do registro, que exige sempre repetições, reelaborações. Assim, a potência do imaginário, liberada, deriva para além do que a cena se propunha inicialmente, confirmando a função fabuladora. Conforme outra formulação posterior de Deleuze (1997), em se tratando da invenção literária, a fabulação corresponderia a uma espécie de força impessoal, capaz de fazer emergir singularidades, modos de aparição não-identitários, a partir daqueles a enunciam: “como Bergson soube vê-lo, a fabulação, a função fabuladora não consiste em imaginar nem em projetar um eu. Ela atinge sobretudo essas visões, eleva-se até esses devires ou potências” (Deleuze, 1997, p. 13).

James Quandt (2009) aproxima o gesto fabulatório em *Objeto misterioso* às “trocas de presentes” que o antropólogo Marcel Mauss verificava como ato sacro de passagem em etnias da Polinésia – o que implica interdependência entre aquele que oferta a história e o próximo, que tem a incumbência de continuá-la. “Mauss supunha que o presente criava coesão ou solidariedade entre a comunidade, à medida que o objeto passava de mão em mão” (Quandt, 2009, p. 32, tradução noss⁵). Toni Pape (2017), por sua vez, caracteriza o método desenvolvido no filme como abertura a uma experiência “do múltiplo”. Seja a partir de histórias familiares ou de mitologias compartilhadas, o ato de narrar teria a potência cabal de reunir ou dissolver uma comunidade. Mais do que isso, afirma Pape, o trunfo da fabulação é o de fazer variar a percepção de um indivíduo ou de uma comunidade sobre si mesma, afirmando-se como ato de reinvenção coletiva, capaz inclusive de transformar determinações do passado: “uma história, lembrada, inventada ou ambas as coisas, abre-se em direção a um sonhar coletivamente, em que a vida-como-ela-é suaviza, torna-se sensível à sua própria potência: a vida no modo do se” (Pape, 2017, p. 21, tradução

5

No original: “Mauss surmised that the gift exchange created community cohesion or solidarity as the object passed from hand to hand” (Quandt, 2009).

nossa⁶).

César Guimarães (2000, p. 30) cita a contribuição do filósofo Gilbert Durand que entende a fabulação, também influenciado por Bergson, como “um movimento vivo, uma força criadora que anima a imaginação simbólica nos mais diversos planos: biológico, psicossocial, sociológico e antropológico”. Isto porque, em Bergson, ainda que o conceito de função fabuladora apareça como um efeito próprio da religião, no contexto de uma distinção formal que autor postula entre as religiões estáticas e as religiões dinâmicas, ela já seria designada como “criadora tanto de espíritos e seres imaginários quanto de mitologias, novelas e dramas” (Guimarães, 2000, p. 30). Ou seja, em Bergson a fabulação já não estaria restrita apenas ao âmbito da religião, mas também vinculada ao surgimento da literatura e do teatro, em abertura, portanto, ao campo estético.

A fabulação criadora, entretanto, não é privilégio de gênios ou artistas; ela não se atualiza exclusivamente nesses sujeitos, mas em todos aqueles que são ultrapassados pelas forças que excedem o vivido e que passam a dispor de algum meio expressivo - escrita, voz, pedra, tinta, corpo, imagem - que permita “liberar a vida lá onde ela é prisioneira”. O que é decisivo aqui, como ressalta Bergson, é a diferença de natureza entre uma moral fechada e estática, que obriga à vida em comum – fixada nos costumes, nas ideias, nas instituições – e uma outra moral, aberta, dinâmica, animada por impulsos criadores, e que se propaga através das imagens e símbolos que a função fabuladora fornece (Guimarães, 2000, p. 30-31).

Sobretudo, este modo de invenção fabulatória não se abstrai da comunidade, mantendo-se sempre perto dos personagens, que se tornam engajados em um processo de elaboração coletiva. Pape destaca o momento preciso, logo ao início de *Objeto Misterioso*, em que a intervenção do cineasta, ao entrevistar uma vendedora de peixes de Bangkok, demarca uma cisão entre o relato rememorado de uma experiência traumática e o que ele chama de “incipiência da fabulação” (tradução nossa⁷) (Figura 3). Enquanto a personagem contava ter sido vendida pelos pais, na infância, e

6

No original: “The telling of a story, remembered or invented or a bit of both, opens towards a collective dreaming, in which life-as-is softens and becomes sensitive to its own potential: life in the mode of what if”.

7

No original: “incipiency of fabulation”.

algumas lágrimas já começavam a se precipitar em seu rosto, Apichatpong solicita que ela conte alguma outra história, de um livro ou de outra fonte que não sua própria memória, fosse verdade ou ficção. Este ponto é crucial, pois se podemos reconhecer nessa intervenção do cineasta quiçá uma impertinência ética, por outro lado, o que se lhe oferece é uma chance de liberação da carga negativa que aquela memória antiga lhe inflige: “[...] diga-nos algo mais, algo mais que não seja você. Você + n. É assim que *Objeto Misterioso ao meio-dia* passa do pessoal ao impessoal” (Pape, 2017, p. 22, tradução nossa⁸). Quando o ato de fala se torna ato de fabulação, ele ganha, então, o valor de discurso indireto livre e o alcance político de constituição de um povo (Deleuze, 2011).

Essa estranha faculdade é uma palavra em ato, onde a personagem não para de devir outro, pois ela é enquanto se diz, ela é enquanto se fabrica, o “povo que falta”. É neste sentido que podemos entender a assertiva do filósofo segundo a qual o papel do cineasta político, em contraponto ao etnógrafo, é extrair do mito um atual vivido (potência de fabulação) e não tentar descobrir por trás deste uma estrutura arcaica (modelo de verdade). Cabe ao cineasta, ou melhor, ao artista operar essa abertura, transformando o ato de fala em ato de fabulação (Pimentel, 2010, p. 137).

Antes mesmo que a vendedora de peixes, em *Objeto Misterioso*, comece a fabular e sua nova história inventada tome corpo, a montagem precipita o corte: vemos na imagem um menino sobre uma cadeira de rodas e uma mulher que olha pela janela. Na banda sonora, ouvimos ainda a voz daquela mulher, que se permite imaginar outra situação. Ela inventa e nomeia seus personagens: o menino é deficiente físico, não pode andar, e tem como professora uma mulher que vem lhe ensinar em casa todos os dias, chama-se Dogfahr (Figura 4). Aquilo que ela vem a narrar, portanto, adquire uma conformação visual a partir das imagens montadas posteriormente pelo cineasta, com a mobilização de outros personagens que passam a compor aquela comunidade fílmica, todos imbuídos em torno de um mesmo esforço fabulatório, ao modo do jogo *cadavre exquis*. A contribuição da vendedora de peixes irá se prolongar na imaginação de outros tantos personagens

8

No original: “Tell us any story besides yours. Or rather: now that we have heard your story, tell us something else, something more that isn't you. You+n. This is how *Mysteriou Object at Noon* passes through the personal into the impersonal”.

até aquele momento derradeiro que mencionamos inicialmente, quando as crianças entram em cena e vão colocar em xeque a própria existência de Dogfahr e do menino, sugerindo um recomeço. É desse modo que o trabalho de fabulação se caracteriza, ao longo de *Objeto Misterioso*, como um jogo de peças desconstruídas que a montagem organiza, conferindo aos relatos, na medida do possível, aos saltos, alguma coerência.

Figura 4 – Nascem os personagens, através do ato de fabulação



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

A partir da formulação de Émile Benveniste, amparada em sugestão de Lévi-Strauss, Giorgio Agamben (2014, p. 84) recupera a relação complexa entre jogo e rito: "o rito fixa e estrutura o calendário; o jogo, ao contrário, mesmo que não saibamos ainda como e por que, o altera e destrói". Segundo Benveniste, o que assegura a reprodução do rito como ato sagrado é sua conjugação inalienável com o mito, que enuncia a história; o jogo, no entanto, prescinde do mito, nele apenas o rito persiste. Isso determina, portanto, a temporalidade do jogo (do latim *in-ludere*: ilusão, conforme Agamben elucida) e, mais particularmente, do brincar enquanto materialização da historicidade contida nos objetos "é algo de singular, que pode ser captado apenas na dimensão temporal de um 'uma vez' e de um 'agora não mais'" (Agamben, 2014, p. 86). Tendo em vista todas as guinadas às quais a narrativa se permite, parece-nos coerente aproximar o método explorado em *Objeto misterioso* a uma espécie de jogo fabulatório, o que caracterizaria o filme

de modo distintivo.

Ainda na cena da escola que já mencionamos, um dos meninos, por fim indeciso, após ter demandado a morte de todos os outros personagens da narrativa em torno de Dogfahr, fantasia a respeito de uma feiticeira capaz de metamorfosear-se em tigre – ideia que seria retomada por Apichatpong, mas somente em um filme posterior, *Mal dos trópicos* (2004). Sua intervenção desarticula, simplesmente, a organização diacrônica que a montagem procurava ao interligar os relatos anteriores e instaura aquele “agora não mais”, reafirmando a temporalidade sincrônica da fabulação, ao repetir a enunciação do “era uma vez”. Esse mesmo menino, que ao início da cena se encontrava posicionado ao centro do plano, afinal era dele que se esperava o ato de fabulação em curso - isto é, que repetisse a história que havia contado ainda há pouco, em off, para a equipe de filmagem - toma outra vez a frente do grupo para sugerir o desvio: recomeço da história (Figura 5). Ele começa dizendo de um menino misterioso que ia colher flores para sua professora, mas um tigre desejava devorá-lo. Em seguida, o tal menino se revela um *alien*, outro tigre devora a professora e tudo isto se dá em um mesmo e contínuo ato de fala. Os outros colegas estavam ao seu lado, ouvindo com certa impaciência, como se estivessem à espreita de sugerir algum encaminhamento mais significativo para a história.

Figura 5 – Recomeço da história



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

Figura 6 – Discussão sobre os rumos da história



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

Nada escapa à câmera: o silêncio e a expectativa dos meninos, que precede o início da fabulação; a hesitação, quando já não sabem como continuar; o estímulo mútuo para que alguém assuma a voz narrativa, e novamente certa expectativa ao negociarem com o cineasta que ele permaneça ali, até que a história se produza. O menino que detinha o ato de fala, por fim, recua em relação à câmera, como se tivesse chegado ao limite da sua própria contribuição para o filme, enquanto os outros o estimulam a continuar ou começar uma outra história. Algumas meninas estão à beira da janela e praticamente não se pronunciam, a não ser quando uma delas se põe a reclamar de um dos garotos que se posiciona bem à sua frente (ela também quer aparecer no filme, oras) (Figura 6).

A câmera aguarda, paciente, enquanto a fabulação vai se configurando, ainda em estado germinal. Ou seja, o que conta não é a história em si, mas toda a situação filmada, que ganha força de acontecimento. A fabulação emerge deste empurra-empurra, enquanto todas as crianças imaginam juntas e opinam sobre a história de Dogfah e do menino paraplégico, conforme ela lhes foi contada. Por fim, quando a situação já se tornou demasiadamente dispersa, aquele mesmo menino que havia iniciado a narração sugere que se recomece o jogo, ao seu modo: "Eu só sei a história da tigresa feiticeira". Neste sentido, a temporalidade da cena é sincrônica, inclusive, nos moldes da afirmação de Comolli (2008): "O 'realismo ontológico' do cinema concerne menos à imagem fotográfica,

impressão do mundo visível, e bem mais ao tempo, a um tempo comum, a uma regra de tempo comum à ação e ao seu registro - a um sincronismo." (Comolli, 2008, p. 219⁹). Reivindicamos aqui, ainda, um sentido de temporalidade sincrônica, em oposição a uma temporalidade diacrônica ou cronológica, na medida em que o próprio ato de fabulação congrega esta capacidade de evocar heterocronias, ou melhor, a assunção de múltiplas temporalidades, neste caso, como livre invenção das crianças: um mundo que abriga a agência de um xamã, outro tomado de assalto por intrusões alienígenas, etc.

Logo, notamos que o ato fabulatório no cinema de Apichatpong, aqui brevemente identificado, em *Objeto misterioso ao meio-dia*, abre a cena a um regime de coabitação de múltiplas temporalidades. Caracterizamos a fabulação como uma operação que, ao incidir na realidade diegética, oporia ao tempo cronológico, linear, uma dimensão temporal sincrônica, intensiva. Isso significa que, tão logo um ato de fabulação se efetua, a coesão temporal da diegese imediatamente se complica, passando a abrigar estratos temporais ou dimensões de realidade anteriormente imperceptíveis, que se precipitam mediante as sugestões de histórias contadas por algum dos personagens ou de novos elementos que entram em cena, prontamente admitidos pela ficção. No caso de *Objeto misterioso*, como procuramos demonstrar, a fabulação assume um caráter lúdico, de livre invenção, e mergulhada na experiência de uma comunidade reunida ao redor da Tailândia, cabendo à montagem mediar uma realidade comum entre personagens de diferentes localidades. O empreendimento é bem-sucedido porque, aqui, o ato de fala tem a característica de tornar-se acontecimento, aos moldes do que Gilles Deleuze (2011) reivindicava para o cinema de Pierre Perrault. Assim dizendo, cada fabulação vale por sua própria vibração ou "força vital"¹⁰.

Por isso, sugerimos aqui tal proximidade entre a fabulação e o jogo, dado que o tempo cronológico é interrompido pela enunciação de narrativas não-verídicas, a potência do falso. Quando, na escola, o menino conta a história da feiticeira, temos uma transição de cena e, em seguida, sobem os créditos. Nos deparamos, então, com uma versão quase idêntica ao conto literário baseado na mitologia animista *khmer* que seria adaptado pelo cineasta posteriormente no longa-metragem *Mal dos trópicos* (2004).

Comolli propõe, aqui, um deslocamento em relação ao realismo revelatório baziniano, levando em conta o que ele chama de "inscrição verdadeira", que implica a presença simultânea de um ou vários corpos junto ao dispositivo maquínico e o registro sincrônico da ação, ou seja, caracteriza-se sobretudo uma inscrição do tempo.

Independentemente de quais artificios se lance mão, a máquina cinematográfica participa de uma partilha real, atesta uma interação entre corpos e o desgaste destes corpos expostos, pela passagem do tempo. "Arte figurativa por excelência, é inicialmente sobre o realismo de suas representações da figura humana que o cinema constrói seus estilos" (Comolli, 2008, p. 220). Portanto, o cinema é uma arte física, filma-se "não os seres ou as coisas como tais (ainda que seja reconfortante acreditar nisso), mas sua relação com o tempo" (Comolli, 2008, p. 226).

Agamben recupera da tradição, etimologicamente, o sentido da expressão "força vital", em Heráclito, associada ao tempo eterno, intensivo e disruptivo, Aion. Para dizer desse outro modo de ser temporal que se opunha à sucessão e à continuidade de Chronos, Heráclito o associava ao modo de ser da criança: "Se é verdade que aquilo com que brincam as crianças é a história, e se o jogo é o relacionamento com os objetos e os comportamentos humanos que capta nestes o puro caráter histórico-temporal, então não parecerá irrelevante que, em um fragmento de Heráclito – nas origens do pensamento europeu, portanto -, Aion, o tempo em seu caráter originário, figure como uma 'criança que joga com os dados', e que a dimensão aberta neste jogo seja definida como 'reino de criança'. Os etimologistas remetem a palavra aion a uma raiz *ai-w, que significa 'força vital'" (Agamben, 2014, p. 88).

Também, a criança nos revela que aquela história era contada por um tio – o que reforça a relevância da oralidade como substrato primordial aos filmes de Apichatpong Weerasethakul.

Neste momento, vemos em cena uma casa de madeira no estilo rural tailandês, filmada do interior, em *travelling*, com as janelas abertas para uma densa floresta (Figura 7) – sendo que este mesmo estilo de tomada, em exploração da parte interna de uma locação, seria revisitado posteriormente no curta-metragem *Uma carta para o Tio Boonmee* (2009) (Figura 8), que precede, como filme de pesquisa, o longa-metragem *Tio Boonmee, que podia recordar suas vidas passadas* (2009). Neste sentido, *Objeto misterioso* parece se configurar, praticamente, como um manancial de opções formais e um repositório de histórias nunca abandonadas por Apichatpong. Em outras palavras, como uma ampla pesquisa de campo que manifesta certo interesse etnográfico, ao localizar histórias e mitos, encontrando cenários e sugestões de cenografia, enquadramentos e soluções formais que viriam a ser retomadas em filmes posteriores.

Figura 7 – Travelling no interior de uma casa



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

Figura 8 – Travelling no interior de uma casa



Fonte: Frame de *Uma carta para o Tio Boonmee* (2009).

Mais cedo ainda no filme, uma velha aldeã se põe a fabular acerca de um “objeto misterioso”, redondo, que teria saído rolando de dentro da saia de Dogfahr no momento em que o menino paraplégico a encontrara desmaiada no chão. Consultando inicialmente o marido, atento ao fundo do campo, ela pergunta à equipe do filme sobre a possibilidade deste objeto se tornar uma criança (Figura 9). Quando lhe é concedida carta branca para continuar a história, é a um universo de ficção científica a que ela se reporta: trata-se de um objeto voador que desce à terra, de onde sai um menino vidente. A ideia do menino vidente reapareceria, muitos anos mais tarde, reformulada, na personagem da médium em *Cemitério do esplendor* (2015) que conta a Jenjira lembrar-se de uma vida passada, quando era um menino e morreu ao cair de uma árvore. Seguimos notando como *Objeto misterioso ao meio-dia* antecipa motivos fabulatórios a serem explorados pelo cineasta em filmes subsequentes. Ou seriam os filmes posteriores que os rememoram? Logo a seguir, notamos que a história do menino caído do céu tem correspondência com o fragmento de um programa de televisão tailandês apropriado na fatura do filme: nele, vemos a entrevista (algo espetacular) com a família de um bebê, o único sobrevivente de um acidente de avião no Camboja (Figura 10). Atribui-se o milagre a dois amuletos de grande poder que o menino usava durante o voo. Em outras sequências, é a mídia radiofônica que funciona como voz de fundo na banda sonora a narrar situações em paralelo ao que vemos na imagem. A mesma velha aldeã,

agora mais animada e desinibida, após ter sido estimulada pela equipe com um pouco de bebida, continua a história, contando-a como se fosse um sonho (Figura 11). Ela chega a mencionar uma esposa falecida que vem visitar o marido à noite – outra sugestão fabulatória, esta seria retomada em *Tio Boonmee, que pode recordar suas vidas passadas* (2009) – antes de se perder outra vez em suas próprias divagações. Ela dialoga com a equipe: “De noite ou ao meio-dia? Quando foi que colhemos as laranjas para a festa?”. O próprio Apichatpong, enquanto interlocutor, responde que teria sido à noite. No entanto, ela afirma enfaticamente: “Não, foi ao meio-dia!”. O diálogo nos remete ao próprio título do filme em outras línguas, conferindo centralidade ao modo espontâneo de fabulação daquela anciã (que assume aqui, igualmente, a espontaneidade das crianças). Então, o segmento final, que sucede à cena da escola, será intitulado “Meio-dia”, e se distingue do restante do filme pelo anúncio de um intertítulo, apresentado como uma espécie de epílogo que abriga diversas situações lúdicas: crianças jogando bola em um campinho, nadando e correndo pelas vielas de um vilarejo, etc.

Na última sequência do filme, três meninos amarram um carrinho de brinquedo ao pescoço de um cachorro, para vê-lo arrastar o objeto (Figura 12). Nesse momento, a fabulação enquanto ato de fala se rarefaz e restam somente os ritos coletivos dos meninos, a vida convertida em jogo, como no país dos brinquedos de Pinóquio ao qual Agamben (2014) alude para demonstrar que, quando a vida é invadida pelo jogo, há implicações temporais concretas: isto é, a percepção do tempo se acelera e, no mesmo lance, destitui-se o calendário. Desse modo, a dimensão temporal diacrônica perde relevância diante da potência sincrônica que os eventos lúdicos instauram.

Figura 9 – Aldeã é convidada a participar do jogo



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

Figura 10 – Cena televisiva



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

Figura 11 – Aldeã retorna à cena, agora mais animada



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

Figura 12 – Cachorro entra na brincadeira dos meninos



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

Em uma narrativa folclórica da tradição tailandesa recuperada por Supaporn Vathanaprida (1994), notamos que as crianças também são associadas a uma mesma força de invenção irrestrita. Reelaborado a partir de memórias de infância do autor, este conto foi livremente intitulado *Os mentirosos competem*. Retomemos a narrativa, de modo resumido, sem perder, contudo, o cerne de sua estrutura: Diz-se que, no passado, cada vilarejo tinha seus grandes contadores de histórias, muito reputados entre as populações locais. A eles eram designadas casas específicas onde pudessem reunir a comunidade para ouvi-los. Elas eram construídas ao modo das antigas casas tailandesas de regiões alagadiças, apoiadas sobre palafitas, com um espaço vago embaixo. Certo dia, um contador de histórias forasteiro, recém-chegado, propôs-se a desafiar o contador local. Chegando à sua casa, lá encontrou apenas o filho do nativo. Ao ser avisado de que o pai estava tirando um cochilo, o forasteiro pensou em se divertir um pouco às custas do menino e lhe perguntou se acaso ele não teria visto o seu búfalo, que estava perdido: seria muito fácil reconhecê-lo, pois seus chifres eram tão longos que quase alcançavam o céu. Então a criança retrucou: “Ah, sim, caro homem velho, eu vi o seu búfalo. Ele atravessou por debaixo da minha casa não faz muito tempo. Ele foi naquela direção” (Vathanaprida, 1994, p. 5, tradução nossa¹¹). Ao ouvir a resposta do menino, o forasteiro empalideceu e se deu conta que, se naquele vilarejo o filho do contador de histórias mais famoso era capaz de acolher e prosseguir com uma mentira tão despropositada, seu pai deveria contar histórias ainda melhores. Às pressas, o forasteiro saiu então do vilarejo, convicto de que seria necessário preparar-se melhor antes de desafiar aquela família de contadores. Enfim, este conto tradicional tailandês, de estrutura sintética, atesta, igualmente, que a criação fabulatória é uma virtude da criança, dada sua incrível capacidade de imaginação, desconcertante a qualquer expectativa de coerência. Apichatpong se vale dessa noção em *Objeto misterioso*, não se eximindo de incluir as crianças como operadoras exemplares do jogo *cadavre exquis*.

Procuramos reconhecer, até aqui, a singularidade dos atos de fabulação em *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000), conforme compreendemos seu modo de operação no interior da construção diegética: trata-se de liberar a *auto-mise-en-scène* de personagens reais

11

No original: “Oh yes, Dear Old Man, I did see such a buffalo. It walked under my house not long ago. It went in that direction” (Vathanaprida, 1994).

que, juntos, chegam a co-instituir um mundo comum, cuja coerência (parcial) cabe à montagem organizar. A princípio, a história gira em torno de Dogfah e de seu aluno e em seguida avança em derivas da imaginação. Parece-nos evidente que essa definição de jogo fabulatório não será suficiente para caracterizar os filmes posteriores de Apichatpong – quando a encenação já não depende do improviso de personagens reais, mas propriamente de uma organização da *mise-en-scène*, contando com o trabalho de atores. Porém, vimos aqui, como o exercício da fabulação, neste filme, engendra elementos, de modo seminal, que serão trabalhados mais à frente na obra do cineasta, resguardando sua “força vital” e promovendo o imbricamento entre estratos temporais diversos interiores à *mise-en-scène*.

Por fim, reconhecemos que o gesto de fabulação, enquanto força propulsora de situações cênicas, não será jamais abandonado por Apichatpong, sendo elemento constitutivo de seus filmes mais conhecidos, como *Mal dos trópicos* (2004), *Tio Boonmee* (2009) e *Cemitério do esplendor* (2015). Em nossa compreensão, a fabulação adquire, isto sim, outros modos, operando no interior da *mise-en-scène*, que nos informa, sobretudo, a respeito da grande permeabilidade e profusão de crenças cosmológicas que competem às contribuições das tradições budista e animista, onipresentes no âmago da vida cotidiana e no imaginário do povo tailandês. Nesse sentido, os atos de fabulação resguardariam, em filmes subsequentes, uma função de mediação, como destacamos em *Objeto misterioso*, quer dizer, a garantia ao espectador de acesso a um universo do imaginário popular e local, cuja estranheza, por se admitir a possibilidade de convivência entre seres humanos e fantasmas, por exemplo, é validada pela convenção da ficção. Parte-se de um imaginário religioso, arraigado ao cotidiano, para em seguida se levar a cabo um trabalho de figuração de seres espectrais, tornados visíveis em cena, a coabitar o mundo com os humanos, ao modo de uma vizinhança. Essa coabitação nos leva a indagar sobre a complexidade temporal de tais cenas, de natureza heterocrônica. Trata-se, a princípio, de um abandono de certo paradigma diacrônico, que prezaria, na montagem, pela sucessão coerente de eventos narrativos, em favor dos atos de fabulação, cuja potência encontra-se em seu caráter sincrônico, acontecimental, intensivo, instaurando em cena um aspecto de coexistência entre mundos ou camadas temporais.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. *Infância e história: destruição da experiência e origem da história*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

BERGSON, Henri. *As duas fontes da moral e da religião*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

COMOLLI, Jean-Louis. *Ver e poder: a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2011.

DELEUZE, Gilles. *Crítica e clínica*. São Paulo: Editora 34, 1997.

DELEUZE, Gilles. *O bergsonismo*. São Paulo: Editora 34, 1999.

GUIMARÃES, Cesar. *O rosto do outro*. Belo Horizonte: Catálogo Fórum DocBH, 2000.

PAPE, Toni. The vitality of fabulation: improvisation and clichés in Mysterious Object at Noon and the Adventures of Iron Pussy. In: *Nocturnal fabulations. Ecology, Vitality and Opacity in the cinema of Apichatpong Weerasethakul*. Londres: Open Humanity Press, 2017.

PIMENTEL, Mariana Rodrigues. *Fabulação: a memória do futuro*. Tese de doutorado em Letras. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2010.

QUANDT, James. Mysterious object at noon. In: QUANDT, James (org.). Apichatpong Weerasethakul. *Filmmuseum Synema Publikationen*, v. 12, 2009, p. 31-42.

VATHANAPRIDA, Supaporn. *Thai tales: folktales of Thailand*. Libraries Unlimited, 1994.

WEERASETHAKUL, Apichatpong. A memória de Nabua. In: AZZI, Daniella; AZZI, Francesca (orgs). *Apichatpong Weerasethakul*. São Paulo: Iluminuras, 2014.

A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana

The Sci-Fi Constellation: an investigation of the contradictions of capitalism in science fiction cinema from the perspective of Frankfurtian Critical Theory

Victor Finkler Lachowski¹

Resumo

Esta pesquisa investiga as contradições do capitalismo no cinema de ficção científica a partir de filmes nos quais os meios de comunicação possuem relevância em suas narrativas: *They Live* (1988), *Bacurau* (2019) e *Videodrome* (1983). A discussão teórica se realiza à luz da Teoria Crítica Frankfurtiana, utilizada por ser uma abordagem materialista histórico-dialética que possibilita analisar produções culturais a partir de uma crítica à lógica produtiva a qual estas obras são atreladas, bem como dos conteúdos artísticos das obras fílmicas. A metodologia utilizada é o Método das Constelações, que busca a relação dialética entre ideias e fenômenos. Como resultados, as ideias observadas e desenvolvidas para formação da constelação são as que nomeiam os eixos de análise: Indústria Cultural, Luta de Classes e Dominação Tecnológica, desenvolvidas por meio da estrutura de Conspiração dentro dos fenômenos, de maneira que a Origem da Ficção Científica, a Revolução Industrial Burguesa e o desenvolvimento do capitalismo imperialista, são mediados por uma vasta dimensão alegórica de objetos, locais, núcleos de personagens e cenas.

Palavras-chave: Ficção Científica; Teoria Crítica; Cinema; Escola de Frankfurt.

Abstract

This research investigates the contradictions of capitalism in science fiction cinema from films in which the media has relevant presence in the narratives: *They Live* (1988), *Bacurau* (2019) and *Videodrome* (1983). The theoretical discussion is

1

Doutorando em Comunicação (PPGCOM-UFRP), Mestre em Comunicação (PPGCOM-UFRP), Bacharel em Publicidade Propaganda (UFRP), integrante do Núcleo de Estudos de Ficção Seriada e Audiovisualidades (NEFICS). Sócio da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual (SOCINE). Bolsista CAPES-DS. Escritor, roteirista e redator.
E-mail: victorlachowski@hotmail.com

A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana
Victor Finkler Lachowski

conducted in light of the Frankfurt School's Critical Theory, chosen for its historical-dialectical materialist approach that allows the analysis of cultural productions through a critique of the productive logic to which these works are tied, as well as the artistic content of the films. The methodology employed is the Constellation Method, which searches for the dialectical relationship between ideas and phenomena. As a result, the ideas observed and developed to form the constellation are those that name the axes: Cultural Industry, Class Struggle and Technological Domination, developed through the Conspiracy structure within the phenomena, so that the Origin of Science Fiction, the Industrial Revolution and the development of imperialist capitalism are mediated by a vast allegorical dimension of objects, locations, character groups and scenes.

Keywords: Science Fiction; Critical Theory; Cinema; Frankfurt School.

Introdução – Um Céu sem Estrelas

A definição do que caracteriza uma produção cultural enquanto uma "ficção científica" normalmente se ancora na relação dialética "estranhamento-cognição" (Suvin, 1979; Sobchack, 1997; Rodrigues, 2013) a partir de uma "extrapolação", isto é, um "exagero" intencional que exacerba a divisão entre a obra e a realidade vivida pela humanidade.

Essas considerações, quando erroneamente interpretadas como meramente transcendentais (devido à sua ênfase no que é estranho e novo, supostamente "inexistente") podem levar à percepção equivocada de que a ficção científica se afasta da realidade social e da materialidade histórica. Contudo, do ponto de vista da intencionalidade do artista, a ficção científica pode ser justamente onde a realidade é representada. Para ilustrar essa reflexão, Ursula Le Guin, constata: "a ficção científica não prevê; descreve" (Le Guin, 2014, p. 9). Descreve o quê? As considerações do autor sobre a realidade humana, utilizando-se do estranhamento cognitivo, para oferecer uma visão ampliada e provocativa, pois

[...] escritores de ficção, pelo menos em seus momentos mais corajosos, realmente desejam a verdade: conhecê-la, dizê-la, servi-la. Mas seguem um caminho tortuoso e peculiar, que consiste em inventar pessoas, lugares e eventos que nunca existiram ou existirão de verdade, contando essas histórias fictícias de forma extensa, detalhada e com uma boa dose de emoção; e então, quando terminam de escrever esse monte de mentiras, dizem: "Aí está! Eis a verdade!" (Le Guin, 2014, p. 10).

A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana
Victor Finkler Lachowski

A realidade, a “verdade” observável pelos sentidos e a cognitividade do autor de ficção científica, constitui um conjunto de fenômenos, eventos, lugares, personalidades e comportamentos a serem descritos e minuciosamente alterados. Essas modificações têm o propósito de criar narrativas que, ao final, não apenas nos oferecem visões do futuro, mas também transfiguram o passado e o presente para que estes sejam refletidos e impulsionados (Le Guin, 2014).

Na ficção científica (FC), Darko Suvin (1979) reforça que essa encontra na realidade uma importância empírica, pois busca potencialidades históricas a serem exploradas, tematizadas e, de certa maneira, representadas. O estranhamento cognitivo da FC, viabilizado pelo *novum*, é a capacidade de fazer quem vem ao seu encontro tentar compreender uma cientificidade ficcional, permitindo assim o consumidor de uma ficção científica refletir a realidade de maneira simultaneamente imanente-transcendente. Isso é viabilizado pela ferramenta dialética, de constante diálogo com temas, atitudes e paradigmas de outras produções culturais fora da ficção científica, mas principalmente pelos processos dialéticos com a ciência, filosofia e materialidade socioeconômica.

Por isso, ergueu-se o questionamento para problematização dessa pesquisa: como a ficção científica, que possui em si as características de uma contradição de imanência e transcendência, identidade-estranhamento, capacidade dialógica, dialética e analógica, irá representar as contradições do capitalismo em obras críticas?

Para isso, são analisadas três obras: *They Live* (1988), *Bacurau* (2019) e *Videodrome* (1983). O recorte foi estabelecido na busca de filmes de FC que tenham os meios de comunicação como elementos centrais em suas narrativas, além de realizarem críticas às ideologias hegemônicas e às forças sociais dominantes. Como diretriz metodológica de uma Constelação Fílmica, o recorte não necessita seguir um padrão de realizador, país de produção ou período histórico, permitindo liberdade para seleção a partir de desencontros e distanciamentos na configuração de aproximações por extremos dialéticos, conforme explicado na seção metodológica.

A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana
Victor Finkler Lachowski

Abordagem Teórica – Ficção Científica e Teoria Crítica

A FC, como um corpo organizado de obras de arte com sentido histórico-material, tem sua origem na interação de dois fenômenos históricos. Em primeiro lugar, a Revolução Industrial Burguesa, ocorrida no século XIX (Suvin, 1979; Rodrigues, 2013); em segundo, a expansão do Imperialismo (Roberts, 2000; Rodrigues, 2013).

A Revolução Industrial Burguesa promoveu alterações profundas nas formas de viver em sociedade, afetando tanto os modos de produção quanto as interações sociais e a estrutura do tecido social. Essas mudanças se manifestaram nas relações entre os trabalhadores e os meios de produção, transformando o instrumento de trabalho em um concorrente com o qual os trabalhadores precisavam lutar incessantemente para provar seu valor, além da concentração dos meios de produção nas mãos da burguesia (Horkheimer, 1990).

Diante dessas transformações sociais, o gênero da ficção científica combinou as inovações científicas e sociotecnológicas da Revolução Industrial com as formas emergentes de opressão social resultantes das novas estruturas capitalistas e suas burguesias. As novas tecnologias suscitaram questionamentos sobre o papel das técnicas na sociedade, e esses medos e expectativas foram refletidos nas obras de FC (Suvin, 1979).

FC é compreendida como um conceito abrangente que possibilita nomear um conjunto de fenômenos aos quais compartilham ideias dentro de uma configuração dialética de extremos (imanência-transcendência/estranhamento-cognitividade). Por essa razão, este artigo compreende a FC no cinema não como um gênero cinematográfico generalista, mas como uma tendência operativa (Freedman, 2000) do que é realizado nos filmes investigados. Assim, abraçar o hibridismo intrínseco da ficção científica (Santana, 2015) torna o caminho muito mais propenso à investigação de suas ideias centrais, utilizando o materialismo histórico-dialético ao invés de um essencialismo metafísico.

Como aponta Christos Kefalis (2009), apesar de concordar que na história do cinema de ficção científica existem diversos exemplos de obras que exaltam o reacionarismo capitalista e o Imperialismo, existem diversos filmes de FC que utilizam simbolismos do imaginário para fazerem críticas sociais em uma função realista de revelar e apontar contradições, com a capacidade de

A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana
Victor Finkler Lachowski

despertar consciência por meio de suas denúncias e enunciações.

Isso implica em entender o papel e a função que a ciência e a tecnologia exercem dentro das narrativas de FC, sendo essencial compreender a influência do contexto social, cultural, político e econômico no qual a ciência está imersa, e o impacto desses elementos para o desenvolvimento técnico-científico na sociedade vista em tela (Mattos, 2018). Essa perspectiva nos possibilita investigar como se manifestam os fenômenos empíricos derivados do modo de produção capitalista nas operacionalizações de filmes de ficção científica.

Exemplo disso mostra Adam Roberts (2000), em seu debate a respeito da fetichização e da reificação na ficção científica, ao apontar um direcionamento pela relação entre pessoas e coisas, em uma dualidade que causa fascinação e que expõe o poder das coisas, de maneira que, em muitos exemplos de obras do gênero, objetos como máquinas, computadores e outras “coisas” adquirem vida ou ao menos uma consciência de sua própria existência.

Com essas narrativas, a interação entre humanidade e objetos fetichizados ganha outra proporção, e a ficção científica trabalha a reificação através de níveis de interconexão das relações humanas, materiais e imateriais. Isso ocorre também na representação das tecnologias e nas interações e convivências com essas tecnologias, suas produções de sentido sob o ser humano, e na complexidade em diferenciar o que é vivo e sentimental do que não é.

China Miéville (2014) argumenta que a realidade social vivida no capitalismo é a do fetichismo da mercadoria. Por isso, a ficção científica e demais tendências artísticas fantásticas podem ser de interesse para abordagens teóricas marxistas ao considerarmos que, na subjetividade moderna, as relações sociais entre pessoas são determinadas como uma relação entre coisas, enquanto as produções dos humanos parecem dotados de vida própria, como se independessem de suas relações com outras coisas e com os próprios humanos. Essas relações, quando abstraídas, resultam em um controle dessas mercadorias sob nossas relações sociais, que passam a ser resumidas a interações e relações entre coisas.

A Teoria Crítica proporciona uma abordagem para a análise do cinema de FC, uma vez que entende que “o cientista e sua ciência estão atrelados ao aparelho social, suas realizações constituem um momento da autopreservação

A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana
Victor Finkler Lachowski

e da representação contínua do existente, independente daquilo que imaginam a respeito disso” (Horkheimer, 1980b, p. 122-123). Por meio dessa abordagem, a ciência representada em tela será mais um setor da sociedade que irá voltar para a sua superestrutura (modelo de produção das condições de vida), pois como afirma Marcuse (1997, p. 146), em *Filosofia e Teoria Crítica*, “a totalidade da sociedade é e era determinada pelas relações econômicas, de modo que a economia não-controlada controla todas as relações humanas, também todos os não-econômicos estão contidos no econômico”.

A presente investigação se debruça sobre a ficção científica estabelecendo a Teoria Crítica como a abordagem teórica para realizar uma crítica cultural. Tal abordagem permite analisar as diversas dinâmicas sociais a partir de um conjunto de ferramentas para compreender a “estrutura homogênea que rege uma confusa multiplicidade de eventos”. O desenvolvimento das ideias na realidade é moldado pela noção dialética materialista de Marx e Engels, na qual as estruturas e dinâmicas da evolução histórica são tidas como atributos funcionais do ser humano, assim como seus conceitos e ideias são frutos do pensamento humano (Horkheimer, 1990).

Dessa forma, a tarefa da crítica dialética é decifrar quais os elementos da “tendência geral da sociedade se manifestam através desses fenômenos” (Adorno, 2002, p. 56-57). Fenômenos estes compreendidos como as próprias obras de arte. Na obra de arte, ou em qualquer forma de produção cultural, o materialismo-histórico busca arrancar a obra de sua vida determinada, de seu período de composição, transcendendo-a para incluí-la no conjunto de sua historicidade. Esse enfoque busca compreender a obra como parte integrante da totalidade do processo histórico do qual faz parte (Benjamin, 2012).

A dialética marxiana utilizada, aponta Adorno (2022), enquanto forma de pensamento crítico exige imanência de sua crítica. Ou seja, deve ocorrer onde esta se realiza. No caso de uma produção artística dentro do capitalismo, ou que represente a sociedade capitalista, a crítica deve ser conduzida considerando a maneira como ela, a partir de si mesma, se apresenta e se afirma.

Uma crítica dialética baseada nas contradições do capitalismo parte da configuração delineada por Horkheimer (1980a), que estabelece uma tensão entre o idealismo liberal e as observações empíricas na práxis reacionária

A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana
Victor Finkler Lachowski

do capitalismo. Conceitos como troca justa e economia livre, dominantes na teoria, revelam, na prática, injustiça social, exploração dos corpos e mentes da classe proletária, monopólios burgueses e miséria generalizada para grande parte da sociedade.

Quando isso significa um conceito artístico originado e desdobrado ao longo do modelo de produção capitalista (que é o caso da ficção científica e dos filmes analisados), deve-se considerar a barbárie derivada do esclarecimento, como apontam Adorno e Horkheimer (2002), e como no capitalismo as relações econômicas barram “um número cada vez maior de pessoas a felicidade que seria possível com base na abundância geral de recursos econômicos” (Horkheimer, 1990, p. 58). Segundo a Teoria Crítica, na superestrutura do capital, a retenção dos meios de produção por parte da burguesia e a monopolização do capital em si também são dependentes da redução de esforços na cultura e na ciência e do embrutecimento da vida privada e pública.

Procedimento Metodológico – Constelações

Desenvolvido por Walter Benjamin, o Método das Constelações visa a compreensão, distinção e categorização de uma obra ou conjunto de obras artísticas na busca pelas Ideias, Elementos, Aspectos-Extremos, Estrutura, Origem e Alegoria compartilhados entre essas obras (Benjamin, 1984). Com a adaptação pela lógica adorniana, utiliza-se conceitos e terminologia marxista para nomear essas ideias (Buck-Morss, 1977).

Nesta pesquisa, seguiu-se os passos de Sérgio Paulo Rouanet (1984) para o método ser uma “investigação estrutural” em algumas etapas:

1. O primeiro passo consiste em compreender a relação dialética entre Ideias e fenômenos e como os fenômenos se agrupam ao redor dos aspectos extremos das ideias. As ideias possuem uma Estrutura intemporal, que existe virtualmente, mas vai recebendo seu conteúdo através do desdobramento da história empírica, pela ação dos homens. O investigador no final da análise da estrutura encontrará a Origem dessa, o local de nascença daquela ideia. Através da descrição dos fenômenos, com uma análise de sua estrutura, é encontrada a origem da ideia;

A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana
Victor Finkler Lachowski

2. A forma de um conceito auxiliar abstrato (como a FC) é a Ideia, e as obras daquele conceito são os Fenômenos. Os elementos que constituem os aspectos extremos dos fenômenos precisam ser analisados enquanto uma polarização básica, na qual o movimento de *Aufhebung* corresponderá à configuração geral do fenômeno;
3. A partir do momento que essa Estrutura é descoberta, aprofunda-se as leituras e interpretações históricas sobre os elementos que a constituem. Assim, é necessário realizar o caminho inverso e, após encontrar a Estrutura, essa imersão chegará na Origem: o solo histórico de constituição de mundo onde se origina aquela Ideia;
4. Essa homologia entre a Estrutura interna e conteúdos externos presentes no Fenômeno e suas Ideias é encontrada por meio da Alegoria: a relação de correspondência entre todos os elementos que formam aquela Ideia;
5. Ao fim da descoberta da Estrutura, pela análise dos aspectos extremos, atingida a Origem da Ideia, e mostrada a mediação alegórica nos fenômenos, o método de investigação está concluído e as Ideias daquele Fenômeno estão representadas.

Ideias, Estrutura, Origem e Dimensão Alegórica da Constelação Sci-fi

A investigação realizada nos filmes *They Live* (1988), *Bacurau* (2019) e *Videodrome* (1983) revelou uma vasta dimensão alegórica através de personagens, objetos, locais e situações observadas, nas quais as ideias dos fenômenos investigados foram divididas em uma tríplice relação, como um triângulo piramidal no qual cada ponta é uma ideia e seus aspectos extremos, estando cada ideia conectada com as outras duas.

A divisão de classes forma a ideia de Luta de Classes, contradição base para o materialismo histórico-dialético e a Teoria Crítica. A luta que surge das relações de produção e de troca de uma determinada época e local determinam assim qual é a Luta de Classes de um período histórico. Justifica-se assim a crítica de Horkheimer (1980b) não só ao capitalismo, mas ao modo como as ciências investigam as relações humanas ao longo

A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana
Victor Finkler Lachowski

da história. A constatação de que a organização social não corresponde ao interesse de todos, mas, ao contrário, está intrinsecamente ligada ao trabalho humano e às divisões de classe resultantes das relações de produção, evidencia que as complexidades das sociedades humanas beneficiam a classe dominante. No caso do capitalismo, essa classe é a burguesia, em detrimento da classe diretamente produtiva, representada pelo proletariado.

O capitalismo é destacado como o sistema que visa acabar com a conscientização da coletividade, sendo de interesse da burguesia o individualismo ascendente entre os seres humanos, com a coletividade sendo desejada apenas em sua forma nacionalista imaginária e reacionária, na qual a ânsia pelo poder é a mesma da burguesia dominante (Horkheimer, 1980a). Com essas considerações, buscou-se demonstrar a posição política da arte em seu duplo sentido, de argumento de discurso e disposição de imagens, com a capacidade de desmontar a história idealista para remontá-la em sua verdadeira dimensão política. Expondo, assim, os combates e lutas da humanidade no momento de tomar partido frente às contradições da realidade, bem como as imagens da arte participam dessa tomada de posição política (Didi-Huberman, 2017).

Na sequência de uma sociedade cujos processos de produção industriais capitalistas se estendem para as demais áreas da experiência de existência humana, a Indústria Cultural é fundamentada no conceito elaborado por Theodor Adorno e Max Horkheimer (2002) ao estudarem o fenômeno de produção de bens culturais dentro da sociedade do capital. Ao compreender os meios de comunicação como instâncias de produção nos quais a produção de cultura, informação e entretenimento correspondem à repetição das relações de produção e divisão social do trabalho, assim como ocorre em outros setores do modo de produção capitalista, os pesquisadores críticos conseguiram identificar os conteúdos veiculados por esses meios como formas de disseminação e perpetuação da ideologia burguesa. Essa ideologia exerce controle e sustenta o setor comunicacional/cultura, sobretudo via financiamento publicitário (Horkheimer, 2002).

Assim, o conceito de Indústria Cultural pode ser definido como o movimento global da produção cultural enquanto mercadoria, com esses produtos (filmes, programas de rádio e televisão, revistas, música) corroborando e perpetuando a racionalidade técnica dos setores produtivos



A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana
Victor Finkler Lachowski

fabris, com o mesmo esquema de organização e planejamento administrativo de uma linha de produção em massa que confere o ar de semelhança entre tudo que é consumido na sociedade contemporânea (Horkheimer, 2002).

A padronização da Indústria Cultural gera produções repetitivas nas quais as diferenças também existem para corresponder a demandas, atingindo uma cultura de consumo massivo voltada para esses produtos que trazem a serialização-padronização-divisão do trabalho (Horkheimer, 2002). O resultado dessa racionalidade técnica, advinda do modelo econômico capitalista, é a coerção da cultura para uma sociedade alienada, que assim elimina o papel filosófico-existencial da cultura (Horkheimer, 2002).

Isso porque a produção, em seu modelo, técnicas e divisão social do trabalho, corresponde à ideologia hegemônica da sociedade capitalista. Ideologia essa que se faz presente em todas as formas de comportamento humano e cujo materialismo marxista-frankfurtiano encontra-se fundamentada na teoria econômica da sociedade (Horkheimer, 1990). A cultura, na forma de arte, comunicação e entretenimento, só se torna possível em consequência da reprodução da divisão de dominantes e dominados do modelo econômico base. A Indústria Cultural revela que esses bens materiais são resultados do processo de produção e divisão de trabalho da sociedade desigualitária e monopolista do capital (Horkheimer, 1990).

A ideia de dominação tecnológica, com o aporte da Teoria Crítica, compreende as tecnologias desenvolvidas cientificamente como elementos que podem ser observados a partir de relações de poder, interesses de classe, local nos meios e relações de produção, formas de exploração de dominantes sobre os dominados existem por detrás delas.

Assim, é possível compreender a ciência e tecnologia como um campo de trabalho da sociedade e, como todos os demais, que funciona em codependência visando o funcionamento da totalidade social, baseada no campo econômico, de produção (Horkheimer, 1980b).

Rodrigues (2013) complementa que a ficção científica olha para o social com semelhante preocupação, ao colocar as tecnologias e ciências à frente de suas tramas, seja na constituição do plano de fundo de uma narrativa ou nos elementos subjetivos que compõem seus discursos. Os interesses de classe, do capital e os projetos de alienação e domesticação do proletariado são temáticas próximas do gênero, que tenta estabelecer exemplos de

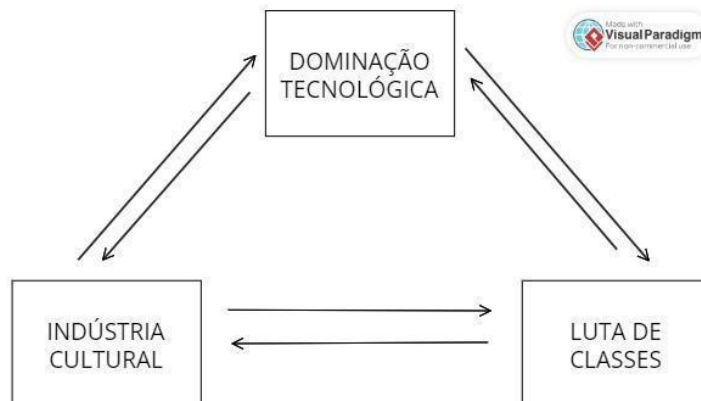


A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana
Victor Finkler Lachowski

usos antiéticos e imorais, e a visão pessimista do desenvolvimento científico quando voltado a atender os anseios da burguesia exprimem bem sua função crítica e a aplicação dessa perspectiva para negar o capitalismo tardio, o neoconservadorismo e outras variantes do modelo centrado no acúmulo de capital.

Na sequência de uma sociedade cujos processos de produção industriais capitalistas se estendem para as demais áreas da experiência de existência humana, a Indústria Cultural é fundamentada no conceito elaborado por Theodor Adorno e Max Horkheimer (2002) ao estudarem o fenômeno de produção de bens culturais dentro da sociedade do capital. Ao compreender os meios de comunicação como instâncias de produção nos quais a produção de cultura, informação e entretenimento correspondem a repetição das relações de produção e divisão social do trabalho, assim como ocorre em outros setores do modo de produção capitalista, os pesquisadores críticos conseguiram identificar os conteúdos veiculados por esses meios como formas de disseminação e perpetuação da ideologia burguesa. Essa ideologia exerce controle e sustenta o setor comunicacional/cultura, sobretudo via financiamento publicitário (Horkheimer, 2002).

Figura 1: Relação piramidal entre as Ideias da Constelação Sci-fi



Fonte: elaborado pelo autor.

Com as ideias definidas, ficou observável que a estrutura dos filmes corresponde a lógica de Conspiração, na qual a configuração dialética de extremidades apresenta a Invasão e Resistência como as classificações apropriadas por estarem ancoradas na mesma lógica de dominador/

A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana
Victor Finkler Lachowski

dominado na qual se baseiam as ideias.

Dessa maneira, as análises evidenciam as contradições do capitalismo e como essas contradições geram os conflitos de tomada de poder, no qual o antagonismo das classes representadas nos filmes toma forma como crítica ao modelo de produção capitalista.

A Origem remete à razão de devir da ficção científica, historicamente explicada pela Revolução Industrial Burguesa, quando a consolidação da burguesia, de seus valores, e do capitalismo ocorrem por novos modelos e relações de produção que constroem novas divisões da sociedade e novas formas de organização social (Suvín, 1979), e como o desenvolvimento do capitalismo dialoga com os contextos de produção dos objetos, como a ascensão do neoliberalismo do governo Reagan nos EUA, *They Live* (1988) e *Videodrome* (1983), bem como a ascensão do neoconservadorismo que culminou no governo de Jair Messias Bolsonaro no Brasil, *Bacurau* (2019).

Com essas ideias de Luta de Classes, Dominação Tecnológica e Indústria Cultural vislumbradas na estrutura da ficção científica podemos observar por uma investigação histórica como os filmes trazidos reinterpretam o contexto histórico-material dos períodos em que foram desenvolvidos, fazendo um caminho que nos leva a origem do sci-fi: a consolidação do modelo de produção capitalista e da burguesia como classe dominante através da sua Revolução Industrial (Suvín, 1979; Rodrigues, 2013), que resulta, como aponta Elsa Margarida Rodrigues (2013, p. 48) em uma “uma expressão subconsciente da ideologia imperial, quer se trate dos impérios coloniais do século XIX, quer da hegemonia cultural norte-americana do século XX”.

A mediação entre essas ideias, suas representações em extremos, estrutura e origem da ficção científica é preenchida por uma ampla riqueza de expressões de representações alegóricas, que derivam das reformulações do simbolismo da nossa era materialista pautada pelo desenvolvimento tecnológico.

Na compreensão de Walter Benjamin (1984), a alegoria é uma forma de expressão que, segundo Didi-Huberman (2017), em seu envelhecimento, cria um conflito entre as suas significações mais antigas e recentes. É possível captar sua forma materialista histórico-dialética ao se apropriar da história

A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana
Victor Finkler Lachowski

e ao mesmo tempo a faz, além de espacializar o contínuo cronológico ao fracionar a natureza em objetos parciais, emblemas de representações em uma multidão caótica (Didi-Huberman, 2017). As alegorias podem ser uma expressão de convenções sobre as quais a história em geral também indica a função da alegoria enquanto convenção criada (Benjamin, 1984).

Adam Roberts (2000), em sua priorização do *novum*, no qual um “estranhamento”, ou “alienação” deve ser provocado no espectador quando este se depara com uma obra de ficção científica, aborda o processo de construção de um ambiente inteiro no qual a textura da ficção científica opera metaforicamente. Esses elementos alegóricos servem como mediadores para essas ideias, agrupadas nos fenômenos e organizadas nas estruturas, e precisam estar vinculados tanto à origem, quanto ao desenvolvimento científico no modo de produção capitalista. Esses elementos também devem se conectar às novas formas de organização social desse modelo de sociedade, abrangendo seus fenômenos empíricos e desdobramentos históricos.

Dessa forma, recorreu-se às alegorias para compreendê-las como formas de expressão, assim como expressões de convenções. Justificasse desta forma a lógica de como essas alegorias expressas em objetos, personagens, grupos, locais etc. são incorporadas e apresentam momentos de mediação com as estruturas internas dos filmes analisados. Isso inclui a maneira como são utilizadas e descartadas com objetivos específicos dentro dessas lógicas internas.

Em *They Live* (1983) os óculos revelam ser uma alegoria para a dimensão da Indústria Cultural ao representar tanto a conscientização de Nada quanto a sua anterior alienação. O encontro dos óculos é diretamente vinculado à Justiceville, local que media momentos extremos desde a vivência comunitária pacífica até a repressão policial violenta. Os óculos acompanham Nada para outras expressões alegóricas do funcionamento da Indústria Cultural, como a dimensão representativa dos anúncios, nas formas de outdoors, revistas, anúncios de televisão, quando desveladas de sua máscara, revelam sua face objetivamente alienante.

A *televisão* constitui outra alegoria relevante para a estrutura do filme considerando que conecta os diversos momentos de Conspiração e

A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana
Victor Finkler Lachowski

Contraconspiração. Isso ocorre ao apresentar tanto no início as tentativas dos revolucionários quanto de ser o local de revelação final que indica que o plano rebelde funcionou.

Espaços intermediários na estrutura de *They Live*, como a igreja e o banco em que Nada adentra, desempenham papéis progressivos na história. A igreja funciona como um falso espaço religioso, uma vez que acoberta a Contraconspiração. Por outro lado, o banco é o local onde Nada sequestra Holly e a conhece. O beco onde Nada e Frank lutam é a mediação entre a alienação e a conscientização entre dois personagens que estão na mesma dimensão: a de aliados. O esconderijo da resistência desempenha um papel crucial como mediação, representando a luta de classes ao funcionar como o quartel-general dos oprimidos, aliados que buscam emancipação. Ao mesmo tempo, torna-se o local onde Holly entrega informações para enganá-los, uma vez que ela já havia entregado a localização da resistência para a polícia.

A polícia, equipada com drones e várias armas (assim como os rebeldes), em suas diversas cenas de brutalidade e violência, manifesta-se como o braço forte do poder da burguesia. Este poder burguês é encapsulado, sobretudo, na figura do alienígena, representando o estrangeiro que visa dominar e subjugar um povo tido como “inferior”, bem como controlar a vida dos dominados em sua totalidade. Os burgueses são amplamente alegorizados como alienígenas em roupas elegantes, ocupando cargos de poder. O local que melhor reflete essa dinâmica é o Salão de Banquete, onde a luta de classes, sob a perspectiva do opressor, é expressa com a revelação da amplitude dos planos e do poder mantido pelo status quo. A dimensão dos inimigos é, assim, completa: burguesia alienígena, burguesia humana e policiais a serviço desses dois grupos.

A Estação de Televisão representa um ambiente corporativo de extrema relevância alegórica, pois expressa o funcionamento da Indústria Cultural. É neste local que o sinal alienante é transmitido para toda a humanidade ser controlada sem que ela perceba, além de funcionar como ponto de mediação para o desfecho final da Luta de Classes. A Antena é o objeto de transmissão, expressão do processo de Dominação Tecnológica, a ser destruído para os rebeldes libertarem a humanidade.



A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana
Victor Finkler Lachowski

Bacurau (2019), por sua vez, apresenta uma riqueza de alegorias muito peculiar, pelas próprias características do filme. O uso da televisão como potencial alegórico também é evidente, mas com uma abordagem distinta. Enquanto os moradores assistem jornais e vídeos violentos nas telas, a televisão se torna o local onde os primeiros sinais da Conspiração, que envolverá os cidadãos, se tornam perceptíveis. Ela desempenha um papel mediador na cena da escola, onde é utilizado um mapa antigo, simbolizando a relação entre o passado e a modernidade.

O carro-de-som que dissemina notícias e atualizações para a comunidade realiza essa presença tecnológica antiquada, porém inovadora. Esse elemento dialoga com o momento na estrutura da obra em que o espectador conhece o Prefeito da cidade, uma personagem que personifica tanto a opressão que o povo sofre quanto a sua resistência histórica.

O Museu Histórico de Bacurau se mostra um local de mediação, sendo mencionado quando os sulistas chegam à cidade. É também o local essencial para o confronto contra os estrangeiros, pois é onde alguns dos gringos são mortos (e de onde a população retira seu arsenal para lutar).

Os Sulistas se mostram enquanto um grupo de personagens que levam o espectador a conhecer a Conspiração e os demais grupos de personagens que compõem o núcleo de inimigos. Os Estrangeiros, ou Gringos, representam os alienígenas que vêm de longe para oprimir quem consideram inferiores. O Esconderijo deles será o local de desenvolvimento da conspiração e no qual descobre-se o envolvimento de empresários e autoridades locais com os planos genocidas destes. O local funciona como expressão alegórica do sci-fi sertão que acontece em Bacurau: uma mansão antiga, abandonada, recheada de monitores modernos, equipamentos de última geração e um dormitório que lembra o interior de uma nave espacial.

Os estrangeiros, que possuem drones assim como a polícia de *They Live*, também os utilizam para vigiarem seus alvos, acompanhando quem quer que seja para os gringos matarem usando armas vintage, objetos de opressão que também serão os de resposta da população de Bacurau.

A festa em Bacurau funciona como momento de mediação para preparação para a batalha entre os grupos, e onde a capoeira representa a cultura local. Da cultura local também se insere o uso de drogas, um

A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana
Victor Finkler Lachowski

alucinógeno utilizado para momentos difíceis que aumenta a concentração dos moradores, a mescla entre místico e religioso com o rigor estratégico e técnico do embate.

A Escola Municipal de Bacurau é um espaço alegórico importante para todo o filme, sendo mediador desde o início da descoberta da conspiração, bem como local utilizado na luta final pelos moradores para se esconderem e atirarem nos estrangeiros invasores. A Igreja, assim como em *They Live*, é desprovida de seu objetivo sacro para ser o local onde os moradores espalham as cabeças dos inimigos mortos, o desprezo pela religião institucional é explicitado em vários momentos, como a declaração que o prédio virou um depósito. Ao final, o Prefeito representa alegoricamente a classe política a mando da burguesia, concretizando a conspiração dos estrangeiros.

O núcleo de aliados de Bacurau abarca praticamente toda a comunidade da cidade, com acréscimo da gangue do Lunga. O núcleo dos inimigos é composto pelos estrangeiros, pelos sulistas, pelo prefeito e pelos empresários locais.

Em *Videodrome* (1983) a dimensão simbólica inflama a obra por sua própria proposta. É impossível desvencilhar a televisão enquanto alegoria. Sua presença marca o início e o fim do filme, bem como media a estrutura do filme. Está presente no apartamento de Max, no ambiente corporativo de seu canal de televisão, na sede do projeto de O'blivion, no carro de Barren e nas alucinações que Max sofre por conta do sinal videodrome. Toda Dominação Tecnológica que aflige Max é transmitida do virtual para o orgânico através da exposição à tela da televisão.

A Antena se faz presente como alegoria de dominação tecnológica (mesmo que sua função seja falsa, como se descobre na parte final do filme). Este objeto expressa a capacidade de obtenção de poder comercial, além de ser um artifício para enganar Max. A Fita-Cassete, por outro lado, é o item que contém em si o videodrome, e que expressa essa qualidade de ter em si e inserir esse conteúdo, tanto para ser reproduzido em uma televisão quanto para intensificar o controle de Barren sob Max. Dessa forma, as Armas, assim como a fita-cassete, tornam-se objetos com objetivos que desempenham a mediação entre o orgânico e o tecnológico, o virtual e o

A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana
Victor Finkler Lachowski

real. Isso ocorre à medida que a arma se integra ao corpo de Max e ele a retira da tela da televisão. O processo de coisificação de Max é mediado por essas alegorias ao longo da estrutura da obra, evidenciando a interconexão entre elementos tecnológicos e orgânicos na narrativa.

O par de Óculos e o Dispositivo Visor que Max utiliza também expressam essa lógica de alienação e consciência de sua própria situação, um controle dominador disfarçado de libertação, a qual Max nunca mais chegará a experimentar. A Loja de Óculos será o local derradeiro para essa conspiração ser potencializada por Barren contra Max.

Dentro dos locais que realizam essas mediações, o Apartamento de Max acompanha diversas cenas, com finalidade de ser um ambiente de individualidade onde ele cede à tentação de ficar cada vez mais controlado pelo videodrome. Como consequência desse projeto de Conspiração, também constitui o local onde a personagem desenvolve seu relacionamento com Nicki.

O ambiente empresarial, assim como em *They Live*, também é composto com corredores e salas de reuniões, porém é a expressão desses espaços de negócios e de disputa capitalista entre a burguesia, complementado por outros locais, como o restaurante que Masha e Max vão para acordar trocas comerciais.

A Sala de Sinal Clandestina constitui o local de mediação entre expressar a captação do sinal do videodrome pela Antena, como parte do funcionamento da Conspiração, assim como da revelação desta ao final.

Esses espaços estão em diálogo com o Estúdio do programa de televisão, que reúne diversas autoridades da mídia. Todos esses são cenários nos quais a Indústria Cultural se mostra como produtos, nos quais a burguesia e especialistas dão suas opiniões sobre seus próprios feitos.

Por fim, o Centro da Missão Catódica, coordenada por Bianca O'blivion e por seu falecido pai, é um local de mediação entre as telas da televisão para mediação com as classes pobres. É lá que a dominação tecnológica assume o papel de cura do corpo e mente humana, em uma transformação do virtual em religião. Neste espaço, Max descobre a conspiração e a contraconspiração, sendo espaço para que o controle sob sua mente e corpo passe de uma para a outra. Os conceitos apresentados, anteriormente, em cada filme foram condensados e resumidos no Quadro 2:



A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana
 Victor Finkler Lachowski

Quadro 1 – Dimensão Alegórica e Vínculos com as Ideias

	Indústria cultural	Dominação tecnológica	Luta de classes
They Live	Óculos; Anúncios; Televisores; Estação de TV; Luta no beco.	Antena; Drones; Armas.	Quebras de sinal; Esconderijo rebelde; Sala de banquete; Polícia; armas; Alienígenas burgueses; Rebeldes; Luta armada.
Bacurau	Televisores; Programas Jornalísticos Apagamento dos serviços de comunicação; Carro de Som; DVDs.	Drones; Armas; Tecnologia avançada; Tecnologia vintage.	Museu Histórico; População Local; Sulistas; Gringos; Políticos locais; Esconderijo gringo; Escola local; Cangaceiros modernos; Festa em Bacurau; Luta armada.
Videodrome	Estação de TV; Estúdio de TV; Óculos-Visor.	Sala de sinal clandestina; Antena; Fita-cassete; Arma; Apartamento de Max.	Ambiente empresarial; Centro da Missão Catódica.

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Com essa dimensão mapeada, percebe-se a riqueza de Alegorias nos objetos analisados, expressos em objetos, personagens, locais e momentos que movem as Estruturas dos filmes através de imagens-dialéticas que trazem as Ideias de Luta de Classes, Dominação Tecnológica e Indústria Cultural circundando esses Fenômenos.

A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana
Victor Finkler Lachowski

A dimensão alegórica da FC se torna responsável por articular passado, presente e futuro, juntamente com suas contradições, através da instauração de um anacronismo. Esse anacronismo refere-se à falta de uma cronologia linear de inserção de ações, fatos, objetos, personagens e ideais numa época distinta daquela à qual supostamente pertenceriam. Esse fenômeno é evidenciado nas tecnologias alienígenas de *They Live* (1988), nas disponíveis aos gringos no futuro próximo de *Bacurau* (2019) e nas evoluções dos meios de transmissão e reprodução para controle da mente em *Videodrome* (1983).

Considerações finais

Por meio das análises dos filmes, chegou-se à seguinte divisão de ideias para formação da Constelação Sci-fi: Luta de Classes, Indústria Cultural e Dominação Tecnológica. Com as ideias definidas, fica observável que a estrutura dos filmes corresponde à lógica de Conspiração na qual a configuração dialética de extremidades apresenta a Invasão-Conspiração contra uma Resistência-Contraconspiração como as classificações apropriadas por estarem ancoradas na mesma lógica de dominador e dominado na qual se baseiam as ideias.

A Origem dessas ideias remete à razão de devir da ficção científica. É, então, historicamente explicada pela Revolução Industrial Burguesa, quando a consolidação da burguesia, de seus valores, e do capitalismo ocorrem por novos modelos e relações de produção, que produzem novas divisões da sociedade e novas formas de organização social (Suvin, 1979), e o modo como o desenvolvimento do capitalismo dialogam com os contextos de produção dos objetos.

Uma vastidão de elementos alegóricos, que inclui objetos, locais e personagens (individuais ou em núcleos), formam a dimensão das Alegorias que mediam essas Ideias e dialogam com a Origem e Estrutura dos filmes.

Conclui-se que a Teoria Crítica e o Método das Constelações fornecem a possibilidade de observar esse conjunto de obras através de suas diferenças e transformações. Consequentemente, torna-se possível compreender, como aponta Horkheimer (1980), a interligação do cientista e da ciência por ele desenvolvida com o aparelho social ao seu redor.

A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana
Victor Finkler Lachowski

A abordagem visa combater o positivismo científico e o fetichismo funesto da ciência, enquanto Marcuse (1997, p. 157) enfatiza a necessidade de uma “constante crítica da cientificidade considerando cada nova situação social”.

Espera-se que esta pesquisa tenha revelado possibilidades e potencialidades para investigação da Ficção Científica, do cinema, e de produções artísticas num todo, com a capacidade de atualização e adaptação de teorias e metodologias para espaços anacrônicos e contemporâneos para obtenção de resultados expressivos e, em certa medida, inéditos quanto sua articulação.

Referências

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. O iluminismo como mistificação das massas. In: *Indústria Cultural e Sociedade*. 5ª ed. São Paulo: Paz & Terra, 2002, p. 5-44.

ADORNO, Theodor. Crítica cultural e sociedade. In: *Indústria Cultural e Sociedade*. 5ª ed. São Paulo: Paz & Terra, 2002, p. 45-61.

_____. *Introdução à Dialética*. 1ª ed. São Paulo: Editora Unesp, 2022.

BENJAMIN, W. *Origem do Drama Barroco Alemão*. ed. 1. São Paulo: Brasiliense, 1984.

_____. *O surrealismo: o último instantâneo da inteligência europeia*. In: LIMA, L. C. *Obras escolhidas volume 1: magia e técnica, arte e política*. 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, p. 21-35, 1987a.

_____. *Passagens*. Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial, 2009.

BUCK-MORSS, S. *The origin of negative dialectics: Theodor W. Adorno, Walter Benjamin, And The Frankfurt Institute*. 1ª ed. New York, NY: The Free Press, 1977.

DIDI-HUBERMAN, G. *Quando as imagens tomam posição – o olho da história*, I. 1ª ed. Belo Horizonte-MG; Editora UFMG, 2017.

A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da Teoria Crítica Frankfurtiana
Victor Finkler Lachowski

FREEDMAN, C. *Critical theory and science fiction*. 1ª ed. Middletown, Connecticut: Hanover-Wesleyan University Press/University Press of New England, 2000.

HORKHEIMER, M. Filosofia e Teoria Crítica. In ADORNO, T.; BENJAMIN, W.; HABERMAS, J.; HORKHEIMER, M. *Os Pensadores: textos escolhidos*. S. ed. 1. São Paulo: Abril Cultural, 1980a. p. 155-161.

HORKHEIMER, M. Teoria Tradicional e Teoria Crítica. In ADORNO, T.; BENJAMIN, W.; HABERMAS, J.; HORKHEIMER, M. *Os Pensadores: textos escolhidos*. S. ed. 1. São Paulo: Abril Cultural, 1980b. p. 117-154.

HORKHEIMER, M. *Teoria Crítica: uma documentação – Tomo 1*. Trad. Hilde Cohn. 1ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1990.

KEFALIS, C. *When science fiction meets marxism*. Dissident Voice. Fev, 2009.

LE GUIN, U. K. *A mão esquerda da escuridão*. Tradução: Suzana de Alexandria. ed. 2. São Paulo: Aleph, 2014.

MARCUSE, H. Filosofia e Teoria Crítica. In: *Cultura e Sociedade - vol 1*. 1ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, p. 137-160, 1997.

MATTOS, C. L. *Luz, Câmera, Ciência: uma análise crítica da representação da ciência em filmes de ficção científica*. 64 p. Mestrado em Educação. Instituição de Ensino: Universidade Federal de São Carlos. São Carlos: Biblioteca Depositária, Repositório UFSCar, 2018.

MIÉVILLE, C. *Marxismo e fantasia*. Revista Margem Esquerda, n. 23, p. 107-117, 2014.

ROBERTS, A. *Science Fiction*. 1ª ed. New York-NY: Routledge, 2000.

RODRIGUES, E. M. *Ecos do mundo zero: guia de interpretação de futuros, aliens e ciborgues*. 1ª ed. Coimbra-POR: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2013.

ROUANET, S. P. Apresentação. In: BENJAMIN, W. *Origem do Drama Barroco Alemão*. ed. 1. São Paulo: Brasiliense, p. 11-47, 1984.

A Constelação Sci-Fi: uma investigação das contradições do
capitalismo no cinema de ficção científica pela perspectiva da
Teoria Crítica Frankfurtiana
Victor Finkler Lachowski

SANTANA, G. O líquido céu do futuro: o cinema de ficção científica na cultura pop. In: SÁ, S. P. de; CARREIRO, R.; FERRARAZ, R. (orgs.). *Cultura Pop*. Salvador/Brasília: EDUFBA/Compós, 2015, p. 151-164.

SOBCHACK, V. C. *Screening space: the American science fiction film*. Rev. ed. of: *The limits of infinity*, 1980. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press, 1997.

SUVIN, D. *Metamorphoses of Science Fiction: on the poetics and history of a literary genre*. New Haven: Yale University Press, 1979.

Broadcast, WebTV e produções audiovisuais: as experiências televisivas em Juazeiro do Norte-CE

Broadcast, WebTV and audiovisual productions: television experiences in Juazeiro do Norte-CE

José Jullian Gomes de Souza¹

Resumo

A partir de um mapeamento sobre o processo de expansão e interiorização da televisão no sul cearense, especificamente em Juazeiro do Norte, este estudo buscou apresentar como a televisão está inserida neste território, a partir da construção conceitual de experiências televisivas. Ou seja, mediante a identificação de três modelos de televisão: broadcast, webcast e produções audiovisuais nativas digitais. Assim, nosso objetivo é discutir a sobrevivência da televisão partindo do processo de expansão, interiorização e desenvolvimento das experiências televisivas como alternativa à produção televisiva/audiovisual. Contudo, tais modelos (WebTV e produções audiovisuais nativas digitais) se baseiam na gramática estabelecida pelo padrão clássico de televisão broadcast (aberta) no Brasil.

Palavras-chave: Televisão; Broadcast; WebTV; Produção audiovisual.

Abstract

Based on a mapping of the process of expansion and internalization of television in the south of Ceará, specifically in Juazeiro do Norte, this study sought to present how television is inserted in this territory, based on the conceptual construction of television experiences. In other words, by identifying three television models: broadcast, webcast and digital native audiovisual productions. Thus, our objective is to discuss the survival of television based on the process of expansion, internalization and development of television experiences as an alternative to television/audiovisual production. However, such models (WebTV and digital native audiovisual productions. Thus, our objective is to discuss the survival of television based on the process of expansion, internalization) are based on the grammar established by the classic broadcast television standard (open) in Brazil.

Keywords: Television; Broadcast; WebTV; Audiovisual production.

1

Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (PPGCOM-UFC)



Introdução

A presença da televisão no Sul cearense é uma realidade desde 1965, a partir da implantação da primeira antena retransmissora (Casimiro, 1985; Feitosa, 2013), instalada no município de Juazeiro do Norte. Esse foi o primeiro contato com o cenário televisivo da localidade e dos indivíduos com a mídia audiovisual. Entretanto, quando discorremos sobre empresas locais e experiências televisivas de proximidade, percorremos uma linha do tempo até o ano de 1999, quando surgiu a pioneira emissora de televisão em Juazeiro do Norte, a TV Padre Cícero. Em estudo anterior, Souza (2023) apresentou o processo de surgimento e desenvolvimento dessa experiência televisiva no interior do Sul cearense – que nos possibilita compreender o processo de implantação e desenvolvimento da televisão na região.

Já no presente estudo, buscamos investigar o fenômeno da expansão e interiorização da televisão a partir do que estamos conceituando de experiências televisivas, especificamente em Juazeiro do Norte. Assim, nosso objetivo é compreender como ocorreu a presença da televisão neste território por meio das diversas e diferentes possibilidades de experiências televisivas, a partir de três modelos identificados: TV broadcast, WebTV e produções audiovisuais nativas digitais.

Entendemos que a história e as transformações da televisão (aparelho, emissora, linguagem, gramática e formato) neste território ainda necessita de pesquisas mais aprofundadas, que se debruçam a mapear, registrar, analisar e compreender a presença da televisão a partir das suas mais variadas formas e modelos de funcionamento, especialmente quando tratamos de um território do interior nordestino. Assim, corroborando para a ampliação dos estudos em história da mídia televisiva no sul cearense, esta pesquisa objetiva preencher essa lacuna histórica e possibilitar que novos estudos, bem como outros(as) pesquisadores(as) possam ter acesso a um material acadêmico e científico sobre a televisão em Juazeiro do Norte.

A descentralização dos estudos em história da mídia televisiva local é fundamental para que a população tenha conhecimento da sua trajetória, implantação, desenvolvimento e as formas que a televisão assumiu ao longo do tempo de acordo com as transformações socioculturais, políticas, econômicas e tecnológicas. Logo, é exatamente a partir das transformações

e mudanças tecnológicas (barateamento de equipamento e ferramentas de captação, edição e disponibilização) e do acesso à internet e as plataformas digitais como o YouTube, que a descentralização e o espalhamento da produção televisiva (e audiovisual) foi possível, sobretudo em territórios mais afastados dos grandes centros urbanos. Assim, como empresas e pessoas que possuem recursos e investimentos mais limitados – diferentemente de grandes empresas televisivas (seja em nível nacional ou regional).

Como procedimentos metodológicos adotamos a pesquisa qualitativa, exploratória-descritiva e mapeamento das experiências televisivas em Juazeiro do Norte. Para a realização do mapeamento utilizamos a combinação dos descritores “Televisão”, “WebTV” + “Juazeiro do Norte”. Na fase de mapeamento, identificamos um total de 9 experiências televisivas. Já no segundo momento, buscamos nos sites das TVs e/ou nos canais disponibilizados no YouTube as informações sobre cada uma das experiências televisivas registradas. A partir dos dados coletados foi possível apontar o surgimento, o funcionamento, a localização, a estrutura e a produção de conteúdo televisivo local.

Os processos e possibilidades de expansão da televisão

De acordo com o Dicionário Online de Português (2024), expansão significa 1) qualidade do que se alarga, amplia, cresce e/ou 2) ato de expandir-se. As duas possibilidades de compreensão do conceito dialogam com o nosso estudo, tendo em vista que a expansão da televisão, ao longo do tempo, acarretou no seu alargamento, ampliação e presença desse aparelho, linguagem e veículo midiático pelo território brasileiro desde a década de 1950, quando surgiu a primeira emissora com a TV Tupi, em São Paulo. Ao falar de expansão televisiva, Caparelli (1982) sinaliza duas fases: a primeira, marcada pelo oligopólio da Rede Tupi (1950-1960), e a segunda, pelo oligopólio da Rede Globo (de 1964 em diante). Ou seja, uma inicial forma de expansão marcada pelas emissoras.

Entretanto, a visão de expansão apresentada pelo autor, hoje, é considerada delimitada. Pois, ele retrata um cenário específico representado pelas emissoras, concessões e sobrenomes (Chateaubriand e Marinho) – o que não representa o cenário contemporâneo de diversificação de possibilidades



de compreensão da expansão da televisão. Em nossa visão, o fenômeno da expansão da televisão engloba outras possibilidades de existência (e sobrevivência) da televisão, seja com o aparelho (dispositivo), a linguagem (gramática), a estrutura e os conteúdos (modo de produção).

É preciso destacar também que essa expansão não ocorreu a partir de uma única maneira tendo em vista que a inserção da televisão ocorreu de diferentes modos e, em diferentes tempos, no território brasileiro. Sendo assim, é fundamental considerarmos os aspectos geográficos, culturais, históricos, econômicos, políticos, tecnológicos e estéticos acerca do fenômeno da televisão. De tal modo, entendemos que a expansão da televisão é um fenômeno de interesses e necessidades de existência e sobrevivência desse veículo, incorporando desde as emissoras, as linguagens, os conteúdos, os interesses econômicos e políticos (como no caso dos anúncios publicitários) e a busca por uma interligação pelas diversas localidades, a partir da televisão.

Este fenômeno também é decorrente das transformações e tecnologias de cada época, ou seja, se nas primeiras décadas a televisão era mais caracterizada pelo aparelho e pelas emissoras, ao longo do tempo, o conteúdo e a forma foram (re)adaptados para dialogar com a miniaturização das telas, o contexto da comunicação em mobilidade, da criação das redes sociais digitais e, atualmente, do cenário de plataformação, abrangendo desde o YouTube até os serviços de streaming.

A periodização de cada fase não objetiva delimitar a presença anteriormente ao período apontado, mas destacar que, a partir de então, houve uma maior identificação desse modelo televisivo. Ademais, também precisamos apontar que, em Juazeiro do Norte, não necessariamente houve (e/ou há) todas essas fases, o que também corrobora para afirmarmos a necessidade da crítica realizada sobre a história da televisão brasileira. Sobretudo, quando refletimos na proposta de expansão de Caparelli (1982), compreendendo a concentração midiática, uma vez que as dimensões econômicas, regulatórias e culturais favorecem a permanente concentração do poder midiático em poucas mãos (Pasti, 2023), o que também pode ser visto no contexto da expansão.

Para compreendermos melhor o processo de expansão, propomos a construção de diferentes fases, apresentadas na tabela a seguir. A elaboração ocorreu a partir da proposta de periodização de Mattos (2010), porém,



Broadcast, WebTV e produções
audiovisuais: as experiências televisivas
em Juazeiro do Norte-CE
José Jullian Gomes de Souza

diferentemente do autor, propomos a existência de fases mais específicas, como o caso das WebTVs, do YouTube e da TV nas redes sociais digitais.

Tabela 1 – Processos da expansão da televisão brasileira.

Processos	Período	Descrição
Televisor e das emissoras	1950-1960	Expansão dos aparelhos e das emissoras de televisão pelo território brasileiro (a exemplo da TV Tupi).
Primeiras inovações tecnológicas, popularização da linguagem e da programação oriunda do eixo Rio-São Paulo	1960-1970	Introdução do videoteipe, do sistema micro-ondas e transmissão via satélite. Chegada da Rede Globo, em 1965, de uma popularização da linguagem televisiva e de um modelo de programação em construção.
Afiliação de emissoras, padronização de conteúdo e implantação das antenas parabólicas	1970-1980	Expansão das emissoras (especialmente da TV Globo) a partir do processo de afiliação, visando sua presença nos territórios locais de norte a sul do Brasil, a partir de uma padronização do conteúdo e da implantação das antenas parabólicas nos territórios mais afastados dos grandes centros urbanos.

Broadcast, WebTV e produções
audiovisuais: as experiências televisivas
em Juazeiro do Norte-CE
José Jullian Gomes de Souza

TV por assinatura e a segmentação da televisão	1990	Início da segmentação de conteúdo, a partir da criação do canal de notícias Globonews, em 1996.
WebTVs no Brasil	1997	Criação das primeiras experiências com televisão na internet, as chamadas WebTVs, a exemplo da TV UOL, em 1997.
YouTube	A partir de 2005	Início da operacionalização da plataforma televisiva/ audiovisual. A plataforma é utilizada tanto por amadores, quanto por determinadas emissoras para expandir a presença do seu conteúdo audiovisual na internet. Além disso, no cenário do século XXI, é possível observar a emergência de produções próprias, os chamados "Canais", que produzem conteúdos com linguagem e gramática oriundos da televisão broadcast.
Implantação da TV digital	A partir de 2007	Busca por uma melhoria da qualidade televisiva, processo de convergência e adoção do sistema de televisão digital.

Broadcast, WebTV e produções
audiovisuais: as experiências televisivas
em Juazeiro do Norte-CE
José Jullian Gomes de Souza

A televisão nas redes sociais	A partir de 2010	Processo de fragmentação do conteúdo em sites de redes sociais como Facebook, X (antigo Twitter), Instagram e TikTok
TV no streaming	A partir de 2015	Disponibilização do conteúdo televisivo sob demanda em plataformas de streaming, iniciado com o Grupo Globo com o Globoplay, em 2015

Fonte: elaborado pelo autor.

Explicitada a discussão e os processos da expansão da televisão, partimos para refletir e compreender o fenômeno da interiorização, uma vez que essa questão dialoga diretamente com a presença das experiências televisivas em Juazeiro do Norte.

O fenômeno da interiorização da televisão

O fenômeno da interiorização se aproxima com a descentralização da televisão para os territórios que estão além dos grandes centros urbanos, representados, majoritariamente, pelas capitais brasileiras – onde o desenvolvimento da televisão ocorreu inicialmente. No caso de Juazeiro do Norte, a interiorização perpassa desde a instalação da primeira antena retransmissora até o surgimento de produções com linguagem televisiva presentes em plataformas digitais, como no caso do YouTube (utilizado como plataforma de compartilhamento e acesso).

Assim, seja com a implantação de emissoras (próprias ou afiliadas), a criação de WebTVs ou a produção de conteúdo audiovisual em portais, o fenômeno da interiorização da televisão também está atrelado com o desenvolvimento tecnológico, o barateamento dos equipamentos de captação, como o uso de câmeras de smartphones, além de aplicativos digitais que corroboram para o processo de edição das imagens. O domínio da técnica e linguagem extrapola o quadro das grandes corporações midiáticas (TV Globo, SBT, TV Record e Band, por exemplo), adentrando em novas possibilidades de construção de um audiovisual de proximidade,



com marcas e características que podem destoar da imagem tradicional apresentada cotidianamente pelas emissoras com maior poder aquisitivo.

Assim, entendemos que a interiorização da televisão é um processo que busca se inserir nas localidades interioranas do Brasil, valorizando as diferentes realidades e condições de produções a partir de um determinado território geográfico, social, cultural, histórico, econômico, político, tecnológico e estético, visando um diálogo com esse eixo mais próximo do local, da estrutura ofertada pelas empresas, dos sujeitos e das questões que dialogam com a proximidade, o pertencimento e a construção de identidades.

Logo, acerca da interiorização da televisão em Juazeiro do Norte, podemos explicitar que esse fenômeno ocorreu desde a chegada do aparelho e do sinal de retransmissão, na década de 1960, com a TV Jornal do Comercio (Recife), passando pela inserção do sinal da TV Ceará, no final dessa mesma década, da inserção do sinal da TV Verdes Mares, em 1970 (ambas em Fortaleza), da implantação da primeira experiência televisiva com a TV Padre Cícero, no final da década de 1990, do surgimento das primeiras emissoras (com concessão), no início dos anos 2000 até a presença atual das WebTVs funcionando no YouTube e na TV a cabo, com a empresa Brisanet.

Diante do exposto sobre o contexto da expansão e interiorização da televisão, destacamos inicialmente os casos das emissoras que foram fundamentais para que a televisão ocupasse o território brasileiro, a exemplo da Rede Tupi e Rede Globo (Souza; Lima, 2023; Lima; Souza, 2023). É a partir delas que apresentaremos a trajetória da televisão, das capitais aos interiores do Brasil. É uma conjuntura que nos direciona para analisarmos as demais formas de expansão da televisão, tais como a digitalização, a chegada da internet e das tecnologias, ferramentas e dispositivos digitais, até a sua entrada no streaming, a partir da plataformação televisiva.

Mas, afinal, o que são as experiências televisivas?

O percurso até aqui nos apresentou as mudanças e transformações da televisão, estabelecendo um diálogo com os processos de expansão e interiorização. É no contexto dessas (re)configurações que propomos a compreensão das experiências televisivas para dialogar com o território de Juazeiro do Norte. Entendemos que tais experiências partem do cenário



da convergência, ubiquidade, mobilidade, telas, plataformas e integração de diferentes mídias. Além disso, é sob o aporte das experiências que podemos perceber como o modelo broadcast com a sua linguagem e gramática funciona para a existência de determinadas formas de TV no interior cearense.

As mudanças no ambiente televisivo, de acordo com Finger e Souza (2012), estão relacionadas com a introdução da comunicação em mobilidade, com os dispositivos móveis (smartphones e tablets) e das novas formas de assistir televisão onde, como e quando o indivíduo quiser. Assim,

A era da convergência mediática veio ampliar a oferta de conteúdos televisivos, num esforço constante da TV para manter o volume de audiências que a afirmou como o *medium* de massas por excelência. A centralidade é, agora mais do que nunca, das audiências, as quais constituem não só um número precioso para a atribuição de valor à atenção e, por conseguinte, de rentabilidade das empresas de mídia, mas também se assumem como um conjunto de sujeitos ativos, que produzem conteúdos, que emitem opinião e que se apropriam dos conteúdos produzidos pelos profissionais (Serra; Sá, 2017, p. 9).

A alteração é significativa quando apontamos que a centralidade da TV, enquanto aparelho, já não é a mesma no tempo presente. Atualmente, com o fenômeno da segunda tela e dos serviços de streaming o tempo dedicado para assistir televisão deixou de estar focado somente nas empresas – a exemplo da grade de programação das emissoras – e passou a ser decidido também pelos espectadores/usuários, orientados pela lógica dos arquivos/catálogos, além dos canais distribuídos pelo YouTube.

Com o surgimento da internet e das mídias digitais, Montaño (2015, p. 13) reflete sobre as novas possibilidades de construção do audiovisual. Assim, de acordo com a pesquisadora “[...] o audiovisual [na web] se atualiza de uma forma própria, na qual toda e qualquer montagem pode ser posta em novas e infinitas justaposições outras”. Essa montagem, ainda segundo a autora, favorece as relações entre dispositivos, usuários, vídeos e web. Entendemos que é possível, assim, identificar novas possibilidades de



montagem de uma linguagem audiovisual própria na internet.

Porém, quando observamos o mapeamento das experiências televisivas na RCM e analisamos as suas produções, não observamos a exploração ou mesmo a emergência das possibilidades citadas pela autora. No caso das WebTVs, identificamos o uso e a exploração da linguagem tradicional broadcast, como mencionado pela WebTV TV Mães das Dores, na pesquisa desenvolvida por Rodrigues e Souza (2023). Com isso, as experiências televisivas estão somente ligadas no âmbito da produção. Elas também integram a utilização de novas plataformas, de novos recursos, equipamentos, estrutura, pessoal, e até mesmo, o conhecimento sobre a produção televisiva. Queremos explicitar que, mesmo diante das infinitas possibilidades, as WebTVs em Juazeiro do Norte, como a TV Padre Cícero, estão mais preocupadas em utilizar a internet, as mídias digitais e o YouTube (como plataforma) para produzir televisão a partir do broadcast. É uma experiência televisiva local que parte de outra experiência já existente.

Refletir sobre as experiências televisivas nos direcionou para um campo além do acadêmico, a exemplo do trabalho realizado pelo crítico de televisão Maurício Stycer. Buscando dialogar com as mudanças na televisão brasileira, Stycer (2016) afirma que as constantes inovações na televisão (desde o videoteipe) têm como base duas premissas principais: o aprimoramento do meio e a melhoria na experiência do espectador. Com base nestas premissas, é que as empresas televisivas, com o decorrer do tempo, buscaram se adaptar tanto ao contexto tecnológico, quanto ao do mercado televisivo. E, assim, oferecer ao seu público novidades para que os mesmos se mantivessem sintonizados no canal.

Contudo, enquanto crítico, Stycer (2016) considera que a TV aberta de hoje pouco mudou em comparação com a TV da década de 1960 – quando ele observa a sua programação. Por este motivo

[...] já são visíveis os sinais que o modelo de negócios sobre o qual está baseado o funcionamento da TV aberta também foi colocado em xeque. [Pois] a multiplicação de produtores de conteúdo, o YouTube, os serviços de programação a la carte e de *streaming* (Netflix) vêm drenando de forma implacável o número de espectadores dos canais abertos (Stycer, 2016, p. 31).

Quando direcionamos a discussão acima para o contexto das experiências televisivas, entendemos que as novas plataformas impactam em dois processos interligados: difusão e consumo. Sob estes dois pilares, o conteúdo televisivo vem encontrando a sua sobrevivência e diálogo com o quadro contemporâneo dos novos modos de acesso à televisão. Para além disso, a aproximação entre televisão e novas mídias é configurada pelas marcas de produção, de gênero, textuais e narrativos. Ou seja, é a coexistência entre a velha e nova televisão. Pois, determinados modos televisivos, principalmente os apresentados na televisão aberta funcionam como modelos para os demais experimentos. As transformações televisivas sempre ocorrem na história desse veículo. Assim, as

[...] mudanças significativas no seu dispositivo e, conseqüentemente, na maneira como as pessoas se relacionam com ela e com os seus diferentes produtos. As mudanças trazidas pela televisão não ficaram restritas ao tempo do seu surgimento, mas, pelo contrário, continuam acontecendo, lenta e continuamente, transformando hábitos e formas de espetatorialidade (Muanis, 2013, p. 173).

Mediante ao exposto pelo autor, entendemos que as transformações e mudanças do cenário televisivo brasileiro abarcam: (1) a forma como as grandes empresas midiáticas atuam na televisão broadcast, na distribuição dos seus produtos (desde os sites até os serviços de streaming), no diálogo com os dispositivos de acesso (como o *smartphone*) e das plataformas digitais (redes sociais) e (2) sobretudo pelas diferentes formas de consumo televisivo pela audiência. Pois, com a produção de telas e dispositivos de acesso, o ato de assistir televisão tem sido muito modificado ao longo desses mais de 70 anos de presença da televisão no Brasil.

Essa ampliação das possibilidades de televisão é importante quando refletimos sobre empresas e produtores que não estão relacionados com os grandes conglomerados midiáticos. É o caso de algumas experiências televisivas locais que fazem uso do barateamento das ferramentas de captação e edição de imagens, do YouTube como plataforma de distribuição e armazenamento de vídeos, da popularização do *smartphone*, das redes sociais digitais e das próprias alterações na forma de consumir televisão.

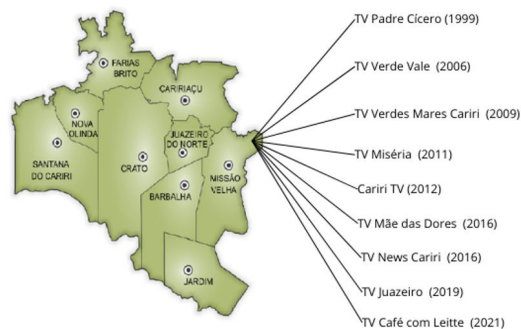


Com isso, as experiências televisivas podem ser compreendidas como produções audiovisuais elaboradas em ou para outras plataformas, como a digital, mas que utilizam como base/padrão para o desenvolvimento de seus produtos e/ou conteúdos o modelo televisivo já estabelecido, como o broadcast. A partir da gramática, linguagem e formato televisivos identificamos uma expansão dos moldes televisivos para outros ambientes audiovisuais. É o que ocorre com as WebTVs em Juazeiro do Norte. É importante observarmos o movimento das WebTVs, no contexto da expansão e interiorização da televisão, como uma forma de descentralização da produção e do consumo audiovisual. Além disso, essas empresas não fazem parte dos grandes conglomerados midiáticos. Todavia, isso não as isentam de também estarem coadunadas com as questões políticas, econômicas, culturais e tecnológicas de uso e apropriação desses canais para o compartilhamento de suas ideias e daqueles que também financiam as suas produções na internet.

Mapeamento e discussão das experiências televisivas em Juazeiro do Norte

No território de Juazeiro do Norte, mapeamos a existência de nove experiências televisivas: TV Padre Cícero (1999), TV Verde Vale (2006), TV Verdes Mares Cariri (2009), TV Miséria (2011), Cariri TV (2012), TV Mãe das Dores (2016), TV News Cariri (2016), TV Juazeiro (2019) e TV Café com Leite (2021). A seguir, está o mapeamento realizado das experiências televisivas em Juazeiro do Norte (2024):

Figura 1 – Mapa das experiências televisivas em Juazeiro do Norte



Fonte: elaborado pelo autor.

Broadcast, WebTV e produções
audiovisuais: as experiências televisivas
em Juazeiro do Norte-CE
José Jullian Gomes de Souza

Para além do mapeamento, na Figura 2, apresentam as identidades visuais das experiências televisivas identificadas em Juazeiro do Norte.

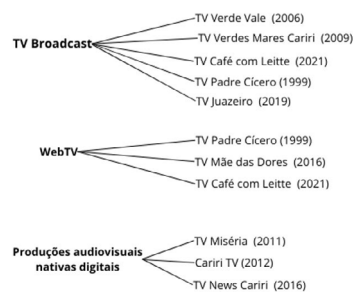
Figura 2 – Identidades visuais das experiências televisivas em Juazeiro do Norte



Fonte: elaborado pelo autor.

A importância deste mapeamento está no esforço acadêmico em registrar a situação atual da presença da televisão em Juazeiro do Norte. O que também justifica a necessidade da realização do estudo, como já apontado na introdução desta pesquisa. O desconhecimento da população, não somente sobre a história da televisão no sul cearense, bem como da diversidade das experiências televisivas, também contribui para a necessidade da apresentação, ainda que de forma breve, das informações sobre cada uma das experiências identificadas no decorrer da pesquisa. Assim, como forma de identificar e diferenciar as experiências televisivas em Juazeiro do Norte, organizamos na Figura 3, a seguir, uma divisão a partir de três modelos: broadcast, WebTV e produções audiovisuais nativas digitais:

Figura 3 – Experiências televisivas em Juazeiro do Norte



Fonte: elaborado pelo autor.

No primeiro modelo, o *broadcast*, as TVs Verde Vale, Verdes Mares, Café com Leite, Padre Cícero e Juazeiro se configuram como experiências televisivas transmitidas em sinal aberto, ou seja, funcionando a partir de uma janela de exibição clássica no Brasil: a televisão aberta, com a outorga de uma concessão pública. A importância dessa janela de exibição para o consumo televisivo em Juazeiro do Norte é importante, pois tem a possibilidade de abarcar uma maior parcela de telespectadores/usuários. Visto que, o acesso à internet no estado – representando 88,1%, conforme explicita a reportagem do jornal O Povo², em 9 de novembro de 2023, a partir de dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD).

A existência de tais modelos televisivos em Juazeiro do Norte também dialoga com o processo de desenvolvimento da região. Conhecida pelo turismo religioso (sob o viés católico) e a icônica figura do Padre Cícero, o município de Juazeiro do Norte, com seus 113 anos de existência, apresenta um importante crescimento industrial, comercial, educacional e sociocultural para o sul cearense. De acordo com Lima e Souza (2024, p. 67), compreender o processo de expansão e interiorização da televisão em Juazeiro do Norte “[...] é direcionar a atenção para alguns movimentos: (a) a busca pela ampliação da cobertura televisiva (tanto pelo grupo regional quanto nacional), e conseqüentemente a concentração midiática, e (b) o exponencial crescimento econômico deste município que funciona como sede [...]” para a visualização das experiências televisivas no sul cearense.

No caso das WebTVs, entendemos que a sua existência delas perpassa uma nova possibilidade de produzir conteúdo televisivo a partir da disponibilização de plataformas digitais de vídeos para a produção, distribuição e consumo. Além disso, também apontamos que o nascimento dessas televisões na internet ocorre por essas empresas não conseguirem a obtenção de uma concessão ou mesmo possuírem uma estrutura financeira e tecnológica para funcionar como uma televisão *broadcast*.

Assim, como WebTVs em Juazeiro do Norte, identificamos a presença das TVs Padre Cícero, Mães das Dores e Café com Leite. A repetição da TV Padre Cícero também como WebTV ocorreu mediante a averiguação de que essa experiência televisiva surge funcionando em sinal aberto, como uma TV comunitária, em 1999, enquanto aguardava a concessão para o seu

2

Disponível em: <https://www.opovo.com.br/noticias/economia/2023/11/09/aceso-a-internet-alcancou-881-dos-domicilios-no-ceara-em-2022.html>.
Acesso em: 7 ago. 2024.



funcionamento pleno. Contudo, em 2000, a concessão não foi outorgada e a TV Padre Cícero migrou para a internet, inicialmente a partir da inserção de vídeos para o site que foi criado e, posteriormente, para o YouTube – presente até o momento.

Já a WebTV Mães das Dores é uma experiência televisiva nativa digital. Criada em 2016 como uma parte do projeto de comunicação da Paróquia Nossa Senhora das Dores, ela dialoga com o público religioso, católico. Conforme os relatos para a pesquisa desenvolvida por Rodrigues e Souza (2023), o surgimento dessa WebTV foi uma forma de aproximação entre a Igreja, os fieis e os romeiros. Assim, nesse modelo televisivo são transmitidas as missas pelo canal do YouTube, as romarias e programas também de conteúdo religioso (um conteúdo nichado) sem periodicidade.

A WebTV Café com Leite, diferentemente da TV Padre Cícero, nasceu na internet, foi disponibilizada na plataforma YouTube e, desde 2021, migrou para a televisão aberta como uma emissora afiliada da TV Meio, no Piauí. A produção televisiva dessa experiência apresenta em sua programação um único programa que leva o mesmo nome da emissora, bem como produções de conteúdos informativos que carregam o molde dos modelos observados na televisão broadcast. Logo, podemos compreender essas experiências televisivas em Juazeiro do Norte são experiências híbridas entre a televisão tradicional e as potencialidades da internet.

A identificação do último modelo, produções audiovisuais, ocorreu mediante a compreensão que as TVs Miséria, News Cariri e Cariri TV não se configuram como experiências televisivas broadcast ou WebTVs. Sendo assim, foi necessário o desenvolvimento de uma classificação específica para elas. Essas três experiências apresentam semelhanças com o modelo clássico de televisão, sobretudo pela produção telejornalística.

Nos casos das TV Miséria e TV News Cariri, as produções audiovisuais nativas digitais são, sobretudo, jornalísticas. As reportagens se assemelham ao modelo clássico, apresentando características tradicionais, tais como: passagem, off e sonora³. Essa gramática da televisão broadcast aproxima a televisão aberta, bem como da WebTV e das produções audiovisuais. Pois, também apontamos que as potencialidades das plataformas digitais, bem com os seus recursos (hipertextualidade, interatividade, multimidialidade,

3

Na linguagem telejornalística, a passagem é quando o repórter surge na frente da câmera narrando/noticiando; o off, é quando escutamos apenas a voz do repórter sobreposta às imagens transmitidas e; sonora, são os recortes de entrevistas utilizados com os personagens que ajudam na construção da reportagem..

por exemplo) são pouco explorados. O objetivo dessas experiências é baseado na transmissão e no arquivamento das produções para uso posterior.

Entretanto, o caso da Cariri TV se diferencia um pouco das demais. A Cariri TV é uma experiência televisiva desenvolvida no curso de Jornalismo da Universidade Federal do Cariri (UFCA), abrigando as produções audiovisuais das disciplinas de telejornalismo. Assim, é possível assistir no canal: telejornais, programas de entrevistas, documentários, webstories e revistas eletrônicas. Ou seja, produções laboratoriais compartilhadas não somente com outros estudantes do curso e/ou instituição, mas também expandidos para a comunidade, para além dos muros da universidade.

Considerações finais

Com esta pesquisa, apresentamos e discorremos sobre as experiências televisivas em Juazeiro do Norte, no sul cearense, como forma de identificar, registrar e compreender como a mídia televisiva local existe, sobrevive e se expande na localidade. A discussão inicial sobre o processo de expansão e interiorização é fundamental, uma vez que estamos dialogando sobre uma realidade de descentralização de uma mídia massiva e presente nos mais variados territórios brasileiros. Entretanto, pouco se conhece e se registra sobre a presença de iniciativas televisivas que estão para além das grandes empresas midiáticas, como a TV Globo, SBT, TV Record, Rede TV, Band e Cultura, por exemplo. Essas emissoras, que foram se espalhando pelo Brasil, seja com a instalação de emissoras próprias ou de afiliadas, foram registradas em estudos sobre a trajetória da televisão no Brasil.

Entretanto, quando direcionamos a atenção e os interesses por iniciativas descentralizadas da produção midiática televisiva, a realidade é diferente. Além disso, em um país com dimensões continentais como o Brasil, é necessário que pesquisadores locais demonstrem interesse e tenham a iniciativa em mapear, analisar e registrar em estudos acadêmicos a existência, o desenvolvimento e o funcionamento dessas experiências televisivas.

A pesquisa também contribui para compreender o que são os fenômenos da expansão e interiorização, apresentando os seus processos,



bem como discorre sobre o que são as experiências televisivas. Essas experiências ocorrem a partir de três modelos televisivos: o broadcast, o webcast e as produções audiovisuais. Ademais, também compreendemos que há a presença de marcas oriundas do modelo broadcast na forma de produzir os conteúdos nas WebTVs e das produções audiovisuais. Isso demonstra a força e a potência que a TV aberta ainda possui no Brasil – especificamente em territórios interioranos, como é o caso da localidade analisada.

Ou seja, uma vez que não é possível constituir uma estruturada mais equipada, com o barateamento dos equipamentos, de plataformas que possibilitam a difusão como o YouTube de dispositivos como smartphones e câmeras mais acessíveis à produção audiovisual na internet tornou-se uma nova possibilidade de produzir e disseminar conteúdo. Contudo, no caso das experiências televisivas identificadas em Juazeiro do Norte, um dos grandes diferenciais é o fato dessas experimentações estarem tão próximas ao modelo vigente das emissoras de televisão, ou seja, ao modelo de televisão *broadcast*, vigente no Brasil há mais de 70 anos.

Assim, o fenômeno das experiências televisivas corrobora não somente com novas formas e formatos de conceber a televisão, especialmente em localidades mais afastadas dos grandes centros urbanos. Mas, também, está em constante processo de transformação dos modos de distribuição e consumir televisão, que vão desde ao ato de assistir televisão a partir do modelo linear (sintonizando em um determinado canal e acompanhando conforme a fruição da grade de programação), até o *self-service* nos catálogos disponíveis em plataformas digitais, onde o espectador é quem decide o quê, quando, como e onde o conteúdo será assistido.

Referências

CAPARELLI, Sérgio. *Televisão e capitalismo no Brasil*. Porto Alegre: L&PM, 1982.

CASIMIRO, Luís. *A Televisão no Cariri*. Boletim do Instituto Cultural do Vale Cariense, Juazeiro do Norte, v.1, n. 12, 1985.

EXPANSÃO. In: DICIO, *Dicionário Online de Português*. Porto: 7Graus,



2024. Disponível em <https://www.dicio.com.br/expansao/>. Acesso em: 11 abr. 2024.

FEITOSA, Emmanuelle Monike Silva Feitosa. *Nordeste Rural: O Cariri se vê por aqui? Um estudo sobre as notícias rurais na TV e o processo de desenvolvimento regional sustentável*. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Regional Sustentável). Universidade Federal do Ceará, Juazeiro do Norte, 2013.

FINGER, Cristiane; SOUZA, Fábio Canatta de. Uma nova forma de ver TV no sofá ou em qualquer lugar. *Famecos*, Porto Alegre, v. 19, n. 2, p. 373-389, mai./ago. 2012.

LIMA, Maria Érica de Oliveira; SOUZA, José Jullian Gomes de. A era Rede Globo: segunda fase da expansão e interiorização da televisão no Brasil. *Estudos em Jornalismo e Mídia*, Florianópolis, v.20, n.2, p. 207-229, jul./dez. 2023.

_____. A imagem da sereia em Juazeiro do Norte: a interiorização da TV Verdes Mares Cariri. In: SOUSA, Jorge Pedro (org.). *Jornalismo e estudos midiáticos: Memórias VII*. Porto: Publicações Fundação Fernando Pessoa, 2024. p. 61-74.

MATTOS, Sérgio. *História da televisão brasileira: uma visão econômica, social e política*. 5. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2010.

MONTAÑO, Sonia. *Plataformas de vídeo: apontamentos para uma ecologia do audiovisual na web na contemporaneidade*. Porto Alegre: Sulina, 2015.

MUANIS, Felipe. O tempo morto na hipertelevisão. In: BRASIL, André; MORETTIN, Eduardo; LISSOVSKY, Maurício (orgs.). *Visualidades hoje*. Salvador: EDUFBA, 2013. p. 173-190.



PASTI, André. Vozes concentradas: propriedade e consumo de mídia no território brasileiro. In: BANDEIRA, Olívia; MENDES, Gysele; André (orgs.). *Quem controla a mídia? Dos velhos oligopólios aos monopólios digitais*. São Paulo: Intervezes, 2023. p. 31-48.

RODRIGUES, Ligia Coeli Silva; SOUZA, José Jullian Gomes de. Fé (web) televisionada: expansão da linguagem e manutenção dos laços sociais na tv mãe das dores. In: *Congresso Internacional Media Ecology and Image Studies*, 6., 2023, Aveiro. Anais [...]. Aveiro: Ria Editora, 2023.

SERRA, Paulo; SÁ, Sónia. (orgs.). *Televisão e novos meios*. Covilhã: Labcom, 2017.

SOUZA, José Jullian Gomes de; LIMA, Maria Érica de Oliveira. Entre rastros e vestígios da primeira fase de expansão e interiorização da televisão brasileira: o caso da Rede Tupi. *Revista Brasileira de História da Mídia*, São Paulo, v. 12, n. 2, p. 187-204, jul./dez. 2023.

SOUZA, José Jullian Gomes de. TV Padre Cícero: a trajetória da primeira experiência com nome de televisão em Juazeiro do Norte (CE). *Dispositiva*, Belo Horizonte, v.12, n.22, p. 202-219, 2023.

STYCER, Mauricio. *Adeus controle remoto: uma crônica do fim da TV como a conhecemos*. Porto Alegre: Arquipélago Editorial, 2016.

Imagens feitas por Inteligência Artificial: dilemas éticos e vieses no resgate do passado

Images made by Artificial Intelligence: ethical dilemmas and
algorithmic biases

Talita Souza Magnolo¹

Resumo

A Inteligência Artificial generativa desencadeou uma revolução em várias esferas da sociedade (Boden, 2020), com criação de conteúdos novos e autênticos. Apesar de fascinante, este novo modo de criar fez surgir questões referentes à autoria e perspectivas sobre criatividade e autonomia (Santaella, 2023), a ressignificação do passado e o eminente medo da tecnologia. Este artigo busca explorar, através de uma revisão bibliográfica, os dilemas éticos (Coeckelbergh, 2024) e os vieses algorítmicos (Faustino & Lippold, 2023) na criação de imagens através de plataformas de IA. Para além deste entendimento, o trabalho propõe categorizar, com base nas teorias sobre memória (Benjamin, 2012; Halbwachs, 1990; Huyssen, 2014), as novas formas de rememoração, através de criações imagéticas que remetem ao passado. Este percurso utilizará, como apoio metodológico, a Análise de Conteúdo (Krippendorff, 2004; Sanglard, 2017; Sampaio e Lycarião, 2021). A intenção é compreender como a memória é retratada, reconstruída ou ressignificada pelas ferramentas de geração de imagens com Inteligência Artificial e compreender quais são os dilemas emergentes dessa nova forma de rememorar.

Palavras-chave: Inteligência Artificial; Imagens; Ética; Algoritmo; Memória.

Abstract

Generative Artificial Intelligence has triggered a revolution in various spheres of society (Boden, 2020), creating new and authentic content. Although fascinating, this new way of making raised questions regarding authorship and perspectives on creativity and autonomy (Santaella, 2023), the reframing of the past, and the imminent fear of technology. Through a bibliographical review, this article explores ethical dilemmas (Coeckelbergh, 2024) and algorithmic biases (Faustino & Lippold, 2023) in creating images through AI platforms. In addition to this understanding, the work proposes to categorize, based on theories about memory (Benjamin, 2012; Halbwachs, 1990; Huyssen, 2014), the new forms of remembrance, through imagery

1

Doutora em Comunicação (PPGCOM/UFJF), Professora Substituta na FACOM/UFJF, Pesquisadora Associada no PPGCOM/UFJF, Coordenadora do Projeto de Extensão Memória, vice-líder do Grupo de Pesquisa Comunicação, Cidade e Memória (CNPq).



creations that refer to the past. This path will use Content Analysis as methodological support (Krippendorff, 2004; Sanglard, 2017; Sampaio and Lycarião, 2021). The intention is to understand how memory is portrayed, reconstructed, or given new meaning by image generation tools with Artificial Intelligence and to understand the dilemmas emerging from this new way of remembering.

Keywords: Artificial Intelligence; Images; Ethics; Algorithm; Memory.

Introdução

De acordo com Santaella (2023, p. 9), o site da IBM contém uma apresentação sobre o conceito de Inteligência Artificial:

[...] certamente confiável da IA, munida de uma série de links os quais remetem a um aprofundamento seguro de seu conteúdo. [...] A inteligência artificial potencializa computadores e máquinas para imitar os recursos da mente humana para solucionar problemas e tomar decisões.

Tais objetivos fundamentalmente racionalistas, aos olhos da autora, precisam ser complementados por sistemas que simulam o sentir como pessoas. Essa percepção acentua-se desde o lançamento do “robô conversador” LaMDA (Modelo de Linguagem para Aplicativos de Diálogo) pelo ex-engenheiro do Google, Blake Lemoine. Na busca por uma definição do que seja IA, podemos recorrer a Webb (2002, p. 13) que afirma que a Inteligência Artificial é um sistema que toma decisões autônomas e, para isso, tem como tarefa a realização contínua de ações, simulando, portanto, a inteligência humana. Alguns sistemas de IA são muito extensos e realizam milhões de cálculos de forma rápida e assertiva e, da mesma forma, existem sistemas que são específicos e destinam-se a realizar uma única tarefa.

Apesar de associarmos, com certa frequência, a IA ao *machine learning* e ao *deep learning*, é preciso ficar claro que as pesquisas em IA são muito mais amplas, abrangendo uma variedade de teorias e tecnologias. Sendo assim, a IA não se refere somente à ciência da computação e à matemática, mas, também, aos campos da economia, artes, linguística, filosofia, entre outros (Boden, 2020). Portanto, devemos considerar, ao falar sobre IA, o espectro de domínios que englobam a vida artificial, o raciocínio automatizado, a computação bioinspirada, a mineração de conceitos e de



dados, agentes e controles inteligentes, representação de conhecimentos, robóticas baseadas em comportamentos e cognição, entre muitos outros campos.

Mas, e a memória? Onde ela se encaixa em uma sociedade que está acostumada a relacionar a Inteligência Artificial ao futuro? Em julho de 2023, a marca de carros Volkswagen reacendeu alguns debates sobre questões relacionadas à memória ao utilizar a técnica de *deepfake*, que trouxe Elis Regina “de volta à vida” em um comercial emocionante, onde cantava ao lado de sua filha, a cantora Maria Rita. Neste mesmo ano, o cantor Elvis Presley “retornou aos palcos” como IA, através da criação de um holograma (CNN, meio digital, 2024).

Tais possibilidades, somadas às técnicas para gerar gestos faciais e renderização de imagens em vídeos, estão sendo usadas com cada vez mais frequência para eternizar personalidades e acontecimentos do passado. Esse contexto coloca algumas questões em debate e que precisam ser estudadas e elaboradas de forma cuidadosa. Além do mais, essa nova realidade de reconstruções e lembranças abrem espaço para debates sobre a memória, considerada, até então, por Benjamin (2012), um “ato humano de resistência”.

Para este artigo, propomos, a criação de categorias de lembrança embasadas no método de Análise de Conteúdo (Krippendorff, 2004; Sanglard, 2017; Sampaio, Lycarião, 2021), através do estudo de imagens geradas por Inteligência Artificial. A categorização visa compreender quais estão sendo os debates, dilemas, riscos e potencialidades da criação imagética com o uso de IA que remetem ao passado. Para tanto, propomos apresentar alguns fatos e acontecimentos que ganharam espaço nos meios de comunicação e redes sociais, entre 2023 e 2024, apoiados na literatura sobre ética (Coeckelbergh, 2024) e vieses algorítmicos (Faustino e Lippold, 2023), na tentativa de iniciar um debate sobre o tema.

A criatividade pós-IA

A partir do momento em que plataformas passaram a redigir textos com relativa coerência, produzir imagens a partir de referências e dados de treinamento, e compor bases musicais, passou-se a questionar como ficaria a criatividade pós-inteligência artificial e quais seriam as consequências de



suas criações diante da opinião pública. Gonçalves (2023) defende que as possibilidades criativas, sob a ótica das ferramentas, sempre existiram e trouxeram contribuições ao pensamento humano, sendo a IA mais um dentre estes múltiplos instrumentos e, dependendo do seu uso, pode potencializar ou limitar a criatividade. O autor usa o termo “cr(IA)ção”,

[...] termo lúdico que proponho para representar a ideia de uma criatividade atravessada e integrada à inteligência artificial. Essa não é uma ode à tecnologia pela tecnologia, como se houvesse um antes e um depois, mas, sim, um exercício de reflexão que vai na direção de enxergarmos as plataformas de inteligência artificial como ferramentas – espelhos, que nos convidam a refletir sobre as nossas próprias condições humanas e sobre o que pela máquina pode ou não ser replicado (Gonçalves, 2023, p. 12).

Para Santaella (2023), a cada ação que realizamos nas redes provocamos a interação, que nos permite obter aquilo que buscamos. Entretanto, é através dessa interação que a máquina aprimora seu conhecimento que ela tem de cada um de nós e do mundo. Stalder (2018, p. 94-95) diz que os algoritmos do Google identificam esta interação em três níveis:

1. Como uma pessoa conhecedora (que se informa sobre o mundo, o que é conseguido graças ao registro das buscas que fazemos, nosso comportamento buscador).
2. Como uma pessoa física que é localizada e se move no mundo (um componente estabelecido pelo rastreamento de nossa localização por meio de nosso celular, o que fica muito claro quando usamos o Uber, ou por sinais do corpo).
3. Como uma pessoa social que interage com outras pessoas (uma faceta que pode ser determinada, por exemplo, seguindo nossas atividades nas redes sociais).

A conclusão à qual Santaella (2023) chega é que não somos mais individualidades, no sentido de identidade espacial e temporalmente uniforme. Segundo ela, perfis estão fragmentados e são avaliados na base

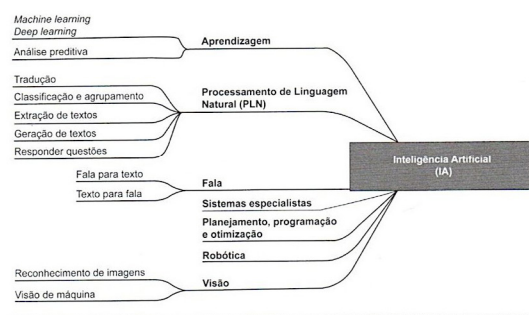


de buscas particulares que não dão conta de representá-lo como um todo. Por outro lado, a autora diz que somos feixes de uma pessoa múltipla, ou seja, podemos ocupar diferentes espaços no tempo. Essa nova forma de existir fez nascer um movimento que Accoto (2020, p. 69) vai chamar de “eu quantificado”, onde o corpo é considerado um dado e definido de várias maneiras, como, por exemplo, a informática pessoal, análise humana, vida rastreada, vida instrumentada, corpo computável, dentre outros.

É um momento paradoxal. Ao mesmo tempo em que tememos esse tipo de movimentação por parte das plataformas, não estamos dispostos a abdicar das facilidades pragmáticas e recompensas psíquicas que os nossos aparelhos eletrônicos nos fornecem. Santaella (2023) diz que estamos sendo digitalmente modelados. Não dispomos aqui de espaço para provocar uma discussão que perpasse pelos diversos campos do saber, que, de certa forma, definem o que é criatividade, portanto, vamos nos ater às possibilidades criativas relacionadas às representações do passado por programas de Inteligência Artificial.

De acordo com Gabriel (2022), as habilidades humanas mais comuns que se espera que a IA desempenhe são: (1) raciocinar; (2) planejar; (3) imaginar; (4) enxergar; (5) compreender-criar-conversar em linguagem natural. A autora afirma que a inteligência humana usa diversos órgãos e sistemas para conseguir realizar funções como a memória, raciocínio, percepção, linguística, entre outros. A IA, por sua vez, também utiliza diversos softwares (equivalentes aos sistemas biológicos de processamento) e hardware para desempenhar funções e habilidades, conforme a imagem abaixo.

Figura 1 – Principais habilidades de IA em desenvolvimento e evolução para desempenhar as habilidades humanas



Fonte: Gabriel (2022, p. 68).

Imagens feitas por Inteligência Artificial: dilemas éticos e vieses no resgate do passado
Talita Souza Magnolo

O universo que compreende a IA é vasto e, por vezes, nos dá a sensação de infinito. Entretanto, para este trabalho, consideramos que, enquanto tecnologia, a Inteligência Artificial “usa algoritmos de computador para realizar tarefas específicas que antes exigiam a inteligência humana” (Kotler et al., 2021). Um dos usos mais controversos dentro do campo da IA são as *deepfakes*², tecnologia que tem tornado cada vez mais difícil a identificação de imagens e vídeos que passaram por algum tipo de edição ou manipulação. A seguir, apresentamos dois exemplos que foram amplamente divulgados.

Figura 2 – Deepfakes geradas a partir de IA



Fonte: UOL (meio digital, 2023) e Olhar digital (meio digital, 2023).

São representados, nas imagens acima, o presidente da Rússia, Vladimir Putin, se curvando diante do presidente da China, Xi Jinping, e duas representações, pertencentes a uma série de fotografias criadas por IA, do “desastre de Cascadia”, uma tragédia com terremoto e tsunami que teria ocorrido em 2001. É necessário considerar que essa revolução tecnológica traz implicações psicológicas, culturais, éticas, sociais e históricas. Tais implicações podem ocasionar diversos problemas como campanhas de desinformação, desconfiança e perda de credibilidade pelos meios midiáticos, bem como a criação de material pornográfico, por exemplo.

Além disso, as imagens manipuladas geram controvérsia por conta de seu aspecto artificial, que seria capaz de gerar “realidades ilusórias”. Utilizando o comercial da Volkswagen como exemplo, de acordo com Lessa e Bressan Júnior (2024), foi possível perceber que diversas pessoas, através

2

Deepfake é um termo inglês para falsificação profunda. São tecnologias de manipulação de imagens e vídeos empregadas para fazer o rosto de uma pessoa ser colocado no rosto de outra pessoa, ou manipular o rosto de alguém para ter uma expressão que essa pessoa não teve. Essas tecnologias são usadas há bastante tempo, mas recentemente com o uso da IA temos visto que essas manipulações estão cada vez mais realistas..

de comentários em redes sociais, abordaram um perigo em potencial no uso da IA e da *deepfake* em breve, e o fato de recriarem pessoas que já morreram, por meio desses sistemas.

Vivemos em um mundo onde nossa relação com a realidade e a autenticidade muda em virtude da manipulação digital. Sendo assim, é possível pensar a questão da *deepfake*, através de Benjamin (2012), quando este argumenta que, por meio de recursos como a fotografia e o cinema, a reprodutibilidade técnica alterou fundamentalmente a relação das pessoas com a arte. No contexto atual, é possível dizer que as *deepfakes* representam uma evolução radical dessa ideia de reprodutibilidade.

De acordo com Benjamin (2012), mesmo na reprodução mais perfeita, haverá um elemento ausente, o que o autor chama de “o aqui e agora da obra de arte”, ou seja, sua existência única, sua aura, que dá a sensação de singularidade e autenticidade. Desta forma, a análise do autor sobre a reprodutibilidade técnica ressoa no contexto das *deepfakes*, especialmente em casos que representam ou resgatam o passado de alguma maneira, na tentativa de saciar o desejo de proximidade temporal com um passado que não se pode recuperar. A partir disso, é possível inferir que, na reprodução deste tipo de imagem, haveria, também, a ausência da aura (Benjamin, 2012), já que a IA não consegue capturar e representar a real presença do lugar ou da pessoa ali representada.

Ainda sobre esta discussão, Santaella (2023) indaga que um artefato ou imagem que é produto de dispositivos, algoritmos e extensões tecnológicas que geram e reinterpretam a intenção de um artista ou de um tempo específico, deve receber que tipo de autoria? A verdade é que, cada vez mais, entendemos melhor a máquina do que nós mesmos, e isso parte do pressuposto de que a criatividade sempre foi algo supervalorizado como uma faculdade humana, simplesmente porque não somos capazes de entender seu funcionamento e substituímos essa falta de compreensão por uma concepção tipicamente romântica da intuição criativa.

Partindo deste contexto, indagamos, como pensar as novas possibilidades de memorização, através de questionamentos e reflexões que buscam explorar os vieses das representações feitas pela Inteligência Artificial? Este questionamento se torna ainda maior diante do fenômeno da



memória coletiva (Halbwachs, 1990), que é capaz de potencializar a relação afetiva com a imagem e a construção do passado ali representada. Sendo assim, é possível inferir que a IA simboliza um novo momento para estudos relacionados à reconstrução e recuperação da memória, quando se trata da criação de novas representações do passado.

É preciso falar sobre ética e vieses algorítmicos

O filósofo e professor Mark Coeckelbergh (meio digital, 2024), durante um encontro promovido pelo CGI.br (Comitê da Internet no Brasil), reacendeu as discussões sobre ética e Inteligência Artificial, afirmando que, diante deste novo cenário, é preciso realizar, com cada vez mais frequência, uma reflexão filosófica sobre os inúmeros cenários imaginários que existem na IA, na tentativa de compreender quais são as narrativas necessárias para decifrá-los.

O professor destaca que muitas das questões que hoje estão em efervescência já existiam no passado como, por exemplo, a substituição do humano pela máquina, desde a Revolução Industrial, ainda no século XIX. Entretanto, os questionamentos se tornam cada vez mais urgentes e, entre eles, a questão da responsabilidade, ou seja, quem é responsável pelas criações feitas através da IA? Ou quem é responsável pelo carro autônomo? Ou pela máquina na indústria?

Para além de uma questão relacionada à justiça – que não é o foco deste artigo – é preciso pensar quais são as verdadeiras consequências desta tecnologia, afinal, não conseguimos perguntar para uma máquina o porquê de ela ter feito determinada representação. E, sobre isso, Coeckelbergh (meio digital, 2024) diz que a IA, além de tudo, perpetua os vieses em virtude do treinamento de dados tendenciosos e discriminatórios, questões estas que estão na base da sociedade.

De acordo com a jornalista Renata Mielli (meio digital, 2024), partindo deste contexto, é válido e urgente pensar em regulamentação, entretanto, mesmo que discussões sobre o tema cresçam em todo o mundo, existem barreiras em virtude dos sistemas internacionais, materializados pelas Big Techs, restringindo, portanto, a garantia de conformidades e questões relacionadas à transparência, por exemplo. Dito isso, é importante



ressaltar que existe uma fronteira nebulosa em como criar camadas de responsabilidade para estes atores que operam neste ciclo de IA.

Os casos são muitos e, por vezes, difíceis de serem mapeados já que, em alguns casos, as plataformas são orientadas a remover as imagens que foram geradas ou suspender temporariamente os seus serviços de criação com a IA Generativa. Porém, a critério de ilustrar o que estamos trabalhando neste artigo, é válido mencionar que, em fevereiro de 2024, o Google precisou suspender sua IA de criação de imagens por representar, de forma excessiva, minorias, ocasionando em erros históricos (El País, meio digital, 2024), conforme imagem a seguir, cujo resultado atendeu ao *prompt* de criar os fundadores da América.

Figura 3 – Imagens geradas pela IA da Google

Certainly! Here is a portrait of a Founding Father of America:



Fonte: El País (meio digital, 2024).

Em abril de 2024, a Meta foi acusada de racismo após não conseguir gerar uma imagem de um casal interracial (Terra, meio digital, 2024), conforme figura a seguir:

Imagens feitas por Inteligência Artificial: dilemas éticos e vieses no resgate do passado
Talita Souza Magnolo

Figura 4 – Imagem gerada pela IA da Meta



Fonte: Terra (meio digital, 2024).

Pode-se exemplificar, também, casos em que a IA gerou representações sexistas. De acordo com o jornal El Comercio (meio digital, 2024), "97% dos resultados para as palavras 'CEO' ou 'diretor' mostram imagens de homens brancos. Ainda mais do que na vida real". Essa informação veio de um estudo realizado pela Universidade de Leipzig, já que depois de analisar as imagens geradas pelo DALL-E 2 e pelo Stable Diffusion os pesquisadores descobriram que os estereótipos mais comuns, como relacionar profissões poderosas a homens e as de "assistente" ou "receptionista" com mulheres, estavam sendo perpetuadas pela IA. Quando solicitada, respectivamente, para criar "uma pessoa que se dedica à ciência" e outra "que pilota avião", a ferramenta gerou as imagens abaixo:

Figura 5 – Imagens geradas pela IA



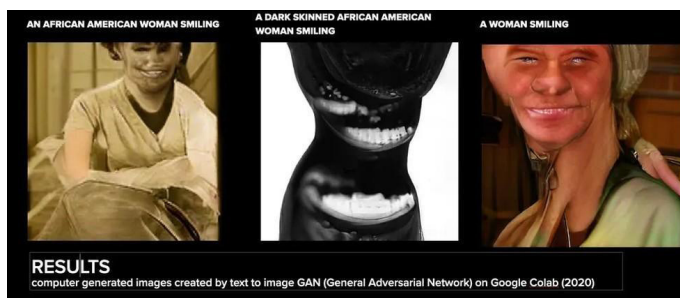
Fonte: El Comercio (meio digital, 2024).

Por fim, ainda há o viés racista presente nas ferramentas de IA. Conforme mencionamos acima, é seguro afirmar que os algoritmos têm o poder de perpetuar estereótipos e, conseqüentemente, a discriminação racial. A artista Stephanie Dinkins é uma de muitas artistas que combinam arte e tecnologia. Em 2023, alguns experimentos da artista ganharam espaço na mídia internacional, quando ela compartilhou resultados de suas tentativas de retratar mulheres negras.

“As melhorias ocultam algumas das questões mais profundas que devemos levantar a respeito da discriminação”, disse Dinkins. A artista, que é negra, acrescentou: “Os preconceitos estão profundamente enraizados nesses sistemas, tornando-se arraigados e automáticos. Se estou trabalhando em um sistema que usa ecossistemas algorítmicos, quero que esse sistema saiba quem são os negros de diversas maneiras, para que possamos nos sentir verdadeiramente apoiados” (O Globo, meio digital, 2024).

A seguir, apresentamos alguns resultados:

Figura 6 – Imagens geradas pela artista



Fonte: O Globo (meio digital, 2024).

Para Faustino e Lippold (2023, p. 17-18), apesar das profundas mudanças no capitalismo do século XX, ele continua estruturado em classes, em agrupamentos sociais divididos pela posição que ocupam na produção e na apropriação da riqueza produzida. Portanto, para os autores, a digitalização e a dataficação não eliminaram o racismo, mas o reproduziram e, em alguns casos, o expandiram pela gestão algorítmica. “Bancos de

dados que portam decisões racistas ao alimentar os sistemas algorítmicos de *machine learning*, como uma rede neural artificial, têm gerado padrões racializados e modelos racistas para tratar novos dados”.

O que IA e memória têm em comum?

A crescente virtualização da memória é uma realidade que se impôs desde a década de 1990 com o surgimento da internet comercial. Essa virtualização trouxe alguns desafios que ainda estão sendo superados, principalmente no que tange à veracidade dos fatos, tais como a existência de *deepfakes* e desinformação. E eis que surge um novo desafio para os processos da memória: a Inteligência Artificial, enquanto nova realidade em nosso cotidiano, afetando diretamente os mecanismos da nossa memória, a partir do momento em que cria conteúdos que podem alterar os fatos e impô-los como narrativa. Para além das possibilidades de rememoração, devemos pensar, ainda, como lidar com os problemas que a IA traz para os processos de lembrança e de esquecimento, influenciando, de forma direta, na percepção da sociedade sobre o passado.

Enquanto fenômeno social, a memória pode ser considerada individual ou coletiva e, portanto, comporta-se como produtora de conhecimentos, cultura e história que pertencem originalmente ao seu povo (Huysen, 2014). A memória, assim, é reconstituída por diversos fragmentos, sejam eles documentos, fotos, vídeos, imagens, arquivos e outras fontes que são capazes de guardar resíduos e rastros do passado.

De acordo com Henriques (meio digital, 2023), a palavra “memória” possui significados variados, mas, com certa frequência, é relacionada à capacidade de armazenar, reter e recuperar informações, seja no contexto humano, computacional ou cultural. Para a historiadora, quando falamos da memória humana, podemos associá-la à memória de longo ou curto prazo. Já a memória de computador, podemos falar na memória RAM, aquela que é temporária e que armazena dados e programas que estão sendo usados ativamente e, na memória de armazenamento, que funciona mesmo que o computador esteja desligado.

Ainda sobre essas diferenciações, Henriques (meio eletrônico, 2023) fala sobre a memória em eletrônica, que pode ser representada pela

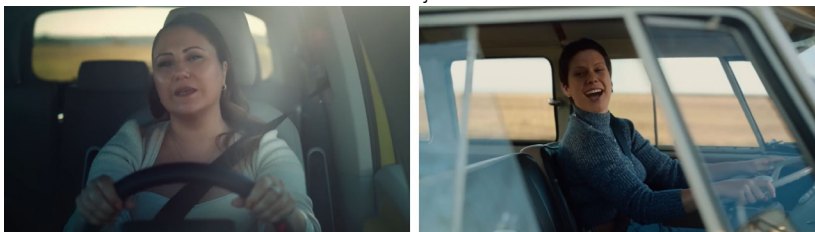


“memória flash”, ou seja, o uso de dispositivos como pen drives e cartões de memória, e a memória ROM, uma forma de memória que é gravada durante a fabricação do computador e mantém seus dados. Por fim, a historiadora nomeia a “memória histórica”, aquela que, através da memória coletiva, preserva e transmite eventos, tradições e conhecimentos ao longo do tempo por meio das gerações.

O intenso fluxo de informações que está inundando o nosso mundo globalizado, por vezes nos dá a falsa impressão de que conhecemos a diversidade de nossa sociedade, bem como sua história (Halbwachs, 1990). Nos últimos anos, nosso país presenciou uma aceleração de informações, bem como sua disseminação sem a devida checagem ou crédito jornalístico, afundando nossa sociedade em polêmicas e desinformação produzidas por robôs e/ou por Inteligência Artificial.

Para este artigo, partimos do pressuposto que a IA, através da *deepfake*, pode afetar a consciência coletiva da história e alterar formas de rememoração através da criação de imagens. Sabe-se que a história fabricada não é algo novo. Pode-se lembrar quando Joseph Stalin ordenou que seus opositores fossem apagados dos livros de história. Porém, a escala e a velocidade atual com que as falsificações podem ser criadas são impressionantes, e o problema não está somente na produção de imagens, mas, na criação de textos, por exemplo.

Figura 7 – O filme publicitário mostra Maria Rita e Elis Regina dirigindo enquanto cantam juntas



Fonte: captura de tela do YouTube.

No caso da campanha da Volkswagen, mencionada anteriormente, questões como as que estamos apontando serviram de motivação para que o Conselho Nacional de Auto Regulamentação Publicitária (Conar) entrasse com uma ação de suspensão do material audiovisual, motivado por queixas

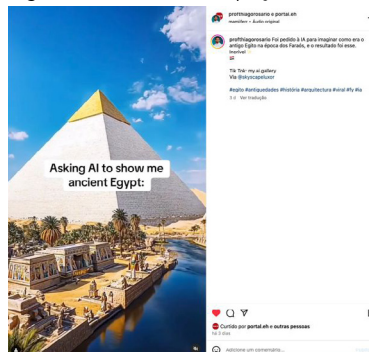
de consumidores sobre o fato da cantora Elis Regina ter sido “revivida” por ferramentas tecnológicas e IA, além da possível confusão que isso pode gerar.

Em um ensaio que escreveu no NY Times, o filósofo Noam Chomsky (NY Times, meio digital, 2023) elabora sua percepção sobre o Chat GPT, da OpenAI, pontuando que

A mente humana não é, como o Chat GPT e seus semelhantes, uma máquina estatística e glutona de centenas de terabytes de dados para obter a resposta mais plausível a uma conversa ou a mais provável a uma pergunta científica. Pelo contrário, a mente humana é um sistema surpreendentemente eficiente e elegante que opera com uma quantidade limitada de informações [...] Vamos parar de lhe chamar “Inteligência Artificial” e chama-la pelo que é e faz, um “software de plágio” pois não cria nada, mas copia obras existentes, alterando-as o suficiente para escapar às leis de direitos autorais (NY Times, meio digital, 2023).

Por outra perspectiva, a IA pode e deve se relacionar com a história, podendo ser aplicada e oferecendo oportunidades para aprimorar pesquisas, análises de dados, preservação de informações históricas, tradução de textos, reconhecimento de imagens e, até mesmo, para criar experiências educacionais. A página educacional Portal Espaço Humanas (meio digital, 2024) publicou, em outubro de 2024, um vídeo em que um professor pede à IA que recrie o Egito Antigo:

Figura 8 – Post Portal Espaço Humanas



Fonte: captura de tela do Instagram.

Iniciativas como esta podem ajudar na aprendizagem de alunos, tornando as aulas mais dinâmicas e criativas. Porém, Henriques (meio digital, 2023) também nos alerta que

Não devemos esquecer que a memória pressupõe uma dialética constante entre os processos de lembrança e esquecimento. Se lembrarmos de tudo, não esquecemos de nada, como já avisava Jorge Luis Borges em seu conto ficcional "Funes, o memorioso". É no equilíbrio entre lembrança e esquecimento que reside a memória, mesmo que possa ter uma dicotomia simplista, o esquecimento é uma forma de evitar o esgotamento psíquico. *No caso da IA, como evitar a sobrecarga de informações geradas, à revelia da própria pessoa e que não possam causar fissuras no tecido social? Como distinguir o que é memória fake da memória real?* (grifo nosso).

A partir do exposto neste tópico, consideramos para a categorização que será realizada a seguir que a memória é um cenário de disputa que acontece no presente, porém, sobre o passado, compreendendo, portanto, que as representações feitas pela IA têm impacto no presente, podendo representar, inclusive, a mudança da opinião pública sobre determinado aspecto.

Categorizando as novas formas de lembrar

A categorização que será realizada a seguir, ao invés de trazer respostas, apontará questionamentos e possibilidades de desdobramentos em próximas pesquisas. Este artigo é o pontapé inicial na formulação de uma ideia de que a IA se comporta como um meio de rememoração e, como tal, apresenta suas potencialidades e seus riscos. E é exatamente isso que pretendemos trazer aqui.

Apesar de ser considerado um método majoritariamente quantitativo, esta questão objetiva apontar reflexões e caminhos para estudos de caráter qualitativo com a possibilidade de associar outros instrumentos de análise no mesmo estudo. Sanglard (2017) defende que este é um método muito



pertinente para a área da comunicação e que suas possibilidades são inúmeras. O método, de acordo com Krippendorff (2004), é fundamentado na empiria; exploratório no processo; preditivo e inferencial.

Sobre isso, Krippendorff (1990 *apud* Sanglard, 2017, p. 124) defende a Análise de Conteúdo “como técnica que parte de dados para formular inferências que podem ser reproduzidas e aplicadas ao contexto do que se analisa, abrindo margem para aplicação que não se restringe apenas ao quantitativo, já que leva em conta um contexto”.

A inferência, portanto, permite extrair conhecimentos sobre os aspectos da mensagem analisada e a apreensão dos elementos subjacentes da mensagem, comportamento, texto, prática comunicativa. Sendo assim, o pesquisador pode fazer suposições sobre os dados de acordo com o contexto histórico, por exemplo. À vista disso, pretendemos usar desta perspectiva para trabalhar a enumeração das categorias³: (1) Lembrar/ Celebrar; (2) Imaginários do passado; (3) Ressignificar; e (4) Erros históricos. Entendemos que, a partir deste estudo e com a possibilidade de ampliar a pesquisa, eventualmente, serão pensadas novas categorias.

Para a análise, consideramos que a IA é uma ferramenta capaz de realizar tarefas através do aprendizado de máquina e seu treinamento contínuo através de bancos de dados. A maioria dos programas de IA utilizam o Processamento de Linguagem Natural (PLN) e se encontram na compreensão pelo computador da linguagem que lhes é apresentada, como apontado a seguir:

Agora não é necessário saber lidar com os caprichos da sintaxe para resumir, questionar ou traduzir um texto de linguagem natural. A matemática especificamente a estatística superou a lógica, e a tradução automática substituiu a análise sintática. No PLN contemporâneo, computadores poderosos realizam pesquisas estatísticas em enormes coletâneas de texto (Boden, 2020, p. 89).

Para este trabalho não vamos problematizar questões relacionadas à PLN, nem a parcialidade dos dados usados para treinamento, sendo importante, apenas, deixar claro que todas as etapas de treinamento de máquina carregam consigo subjetividades e interesses por trás daqueles

que fornecem as informações, em muitos casos, as Big Techs (Faustino e Lippold, 2023).

Partindo para a categorização, a primeira forma de representação do passado feita pela IA é Lembrar/Celebrar. O jornalista Brunno Sarttori (meio digital, 2024) compartilha, em sua página no Instagram, diversas criações e, uma delas, foi justamente uma homenagem que fez aos 30 anos do programa Castelo Rá-Tim-Bum:

Figura 9 – Post de Brunno Sarttori



Fonte: captura de tela do Instagram.

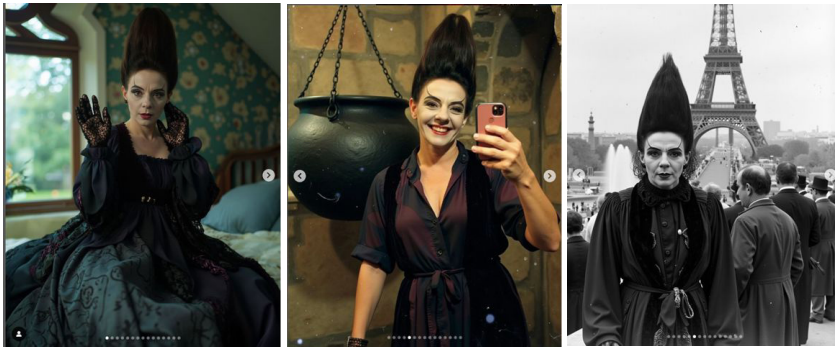
A legenda da imagem diz:

Este ano, o “Castelo Rá-Tim-Bum” comemorou 30 anos de estreia na TV Cultura. As cenas gravadas naquela época têm uma qualidade baixa, mas isso não me impediu de treinar um modelo de inteligência artificial para criar novas imagens em alta resolução. Vou publicar uma série dessas criações ao longo das semanas com os personagens do programa infantil. Nesta publicação, temos a Caipora. [...]. A personagem foi interpretada com carisma e talento por Patrícia Gaspar (@patgasppar), que trouxe à vida essa figura mítica e encantadora, conquistando o coração de muitos fãs do programa. Obrigado por dar vida à personagem, Patrícia! Agora me conta: qual personagem do “Castelo Rá-Tim-Bum” você gostaria que fosse o próximo a ser recriado com inteligência artificial? (Brunno Sarttori, meio digital, 2024).

Imagens feitas por Inteligência Artificial: dilemas
éticos e vieses no resgate do passado
Talita Souza Magnolo

Neste caso, ao relacionarmos arte e memória, alguns aspectos precisam ser considerados, principalmente quando existe uma condição nostálgica aparente. O jornalista está fazendo isso com todos os personagens, sempre deixando claro que as imagens são feitas por IA e trazendo um texto homenageando o personagem, mas, também, o artista que o interpretou, como é o caso de Morgana, interpretada por Rosi Campos, conforme figura a seguir:

Figura 10 – Imagens geradas por IA



Fonte: captura de tela.

Na segunda categoria, Imaginários do passado, trazemos como exemplo o trabalho da artista visual Mayara Ferrão (Badauê, meio digital, 2024), intitulado *Álbuns de Desesquecimentos*, projeto no qual ela usa a tecnologia de IA em fotografias e vídeos para imaginar e construir narrativas de afeto, protagonizadas por pessoas negras e indígenas.

Figura 11 – Imagem produzida por IA



Fonte: Badauê (meio digital, 2024).

Trabalhos como este propõem discussões sobre a história do Brasil, confrontando traumas e apagamentos. Novamente, é possível pensar a IA como ferramenta que consegue materializar um pensamento crítico e estético pessoal da artista, carregando consigo mensagem, sentido, conceito, emoção, denúncia e afeto. De acordo com a artista, ela é

[...] uma mente criativa em busca de ferramentas, linguagens e suportes disponíveis para me expressar e construir o imaginário que eu acredito. Uma mente muito analógica, inclusive, e acho que foi esse interesse pelo passado, pela memória, pelo arquivo, pela ancestralidade, que me fez utilizar ferramentas que costumam apontar pra imaginação de supostos futuros, para investigar e ficcionar arquivos e registros de momentos que existiram, mas que não foram documentados devido a escravidão (Badauê, meio digital, 2024).

Neste trabalho é possível identificar a motivação por trás das criações de Mayara Ferrão, que vão de encontro às condições violentas e estereotipadas em que pessoas negras e originárias, sobretudo, mulheres, conforme apontamos anteriormente, foram e são retratadas durante o período colonial brasileiro. De acordo com a artista, essas mulheres são “marcadas nas imagens de arquivos públicos como figuras exóticas, servis e hipersexualizadas, correspondendo sempre ao olhar racista e sexista predominante na sociedade” (Badauê, meio digital, 2024).

Figura 12 – Imagens produzidas por IA



Fonte: Badauê (meio digital, 2024).

Imagens feitas por Inteligência Artificial: dilemas
éticos e vieses no resgate do passado
Talita Souza Magnolo

Portanto, imagens como estas dariam conta de preencher uma lacuna nas documentações históricas do Brasil, representando a troca de afetos sob um viés amoroso. Porém, é importante reconhecer que essas lacunas na representação não significam que essas mulheres e esses amores tenham, de fato, existido, nem que suas histórias são inválidas, pois, segundo a artista,

Quando eu construo fotografias e documentos retratando mulheres negras e originárias expressando seus afetos em um contexto histórico colonial, eu estou tensionando uma narrativa de opressão, de silêncios, de violência, lacunas, e invisibilização que está escancarada nos arquivos fotográficos coloniais. Além disso, existe um convite para reimaginar e sonhar um passado que não nos favorece (Badauê, meio digital, 2024).

Dentro desta categoria, é importante destacar o trabalho do fotógrafo Pedro Garcia e seu projeto intitulado *Carnavais Artificiais*, em que ele usa a realidade e a IA para criar carnavais imaginários, pois são

Cenários que não existem, mas parecem familiares. Figuras que causam certo desconforto, mas que poderiam ser reais. Uma arte meio homem, meio máquina. Você pode conhecer Pedro Garcia pelo seu trabalho fotográfico como Cartiê Bressão no Instagram, mas sua jornada atual é mais digital. E com uma aliada: inteligência artificial. “Carnavais que nunca foram, mas que poderiam ter sido”, assim que ele define o projeto Carnavais Artificiais, onde usa um software para mesclar fotografias reais com a “imaginação” das informações que abastecem o algoritmo da inteligência artificial (UOL, meio digital, 2024).

O fotógrafo considera que este trabalho seja uma “distopia com pé na realidade” e compara suas criações com a fotografia de rua, já que grande parte das imagens nascem de fotos que foram feitas na rua. Em outras palavras, Pedro Garcia usa os programas de IA para apresentar novos caminhos e lugares imprevisíveis.

Imagens feitas por Inteligência Artificial: dilemas
éticos e vieses no resgate do passado
Talita Souza Magnolo

Além disso, é possível observar nas suas criações a retomada de estéticas históricas. É possível inferir que a tecnologia aumenta a gama de possibilidades da expressão criativa. Nas imagens a seguir é possível observar influências com a estética do francês Jean Giraud ou fantasias com toque do cineasta Alejandro Jodorowsky. Outros trabalhos, entretanto, já se inspiraram no movimento Bauhaus.

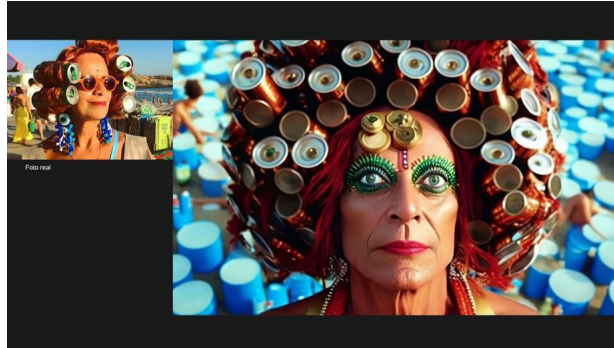
Figuras 13-14 – Imagens geradas por IA



Fonte: UOL (meio digital, 2024).

No software Midjourney, Pedro Garcia insere suas próprias fotos reais e comandos como referência para o aplicativo. De acordo com o fotógrafo, o projeto simboliza uma continuidade da fotografia e, conseqüentemente, podemos inferir um alongamento do tempo passado para o presente.

Figura 15 – A fotografia e a imagem gerada por IA



Fonte: UOL (meio digital, 2024).

Ao pensar na categoria Ressignificar, podemos trazer, novamente, o caso Volkswagen em que, curiosamente, alguns trechos da música, que foi criada para ser uma crítica social e política, foram suprimidos⁴. Isso demonstra a apropriação por parte da indústria capitalista para atender a interesses específicos. Em outras palavras, podemos dizer que a história que é contada pela Volkswagen neste comercial não é a mesma da história oficial. Além disso, não podemos desconsiderar as implicações éticas e históricas por trás do uso das *deepfakes* que, ao recriarem digitalmente a imagem da cantora após sua morte, podem levar a situações em que essas personalidades sejam retratadas de maneira inapropriada ou apareçam envolvidas em mensagens que contradizem suas próprias crenças e valores.

Outra possibilidade é materializada no trabalho do fotógrafo André Lima ao recriar um cenário da favela nos anos 1960. É interessante observar que as imagens de André carregam consigo uma estética antiga, respeitando as cores do filme fotográfico da época e, até mesmo, a “falta de qualidade” da imagem.

Imagens feitas por Inteligência Artificial: dilemas éticos e vieses no resgate do passado

Talita Souza Magnolo

Figura 16 – Postagem de André Lima



Fonte: captura de tela do Instagram.

Outro exemplo foi a criação, pelo fotógrafo, de imagens da velha guarda do carnaval carioca descendo as ladeiras do Morro da Mangueira, entre as décadas de 1960 e 1970. André destaca que se sentiu satisfeito com o resultado pois conseguiu passar para a IA a sua identidade fotográfica.

Figuras 17-18 – Imagens geradas por IA



Fonte: Captura de tela.

4

Aqui, apresento em negrito, os trechos que foram suprimidos do comercial: “Por isso, cuidado meu bem / Há perigo na esquina / Eles venceram / E o sinal está fechado para nós / Que somos jovens / [...] / Já faz um tempo que eu vi você na rua / Cabelo ao vento / Gente jovem reunida / Na parede da memória / Essa lembrança / É o quadro que dói mais”..

Imagens feitas por Inteligência Artificial: dilemas
éticos e vieses no resgate do passado
Talita Souza Magnolo

Por fim, conforme mencionamos anteriormente, um grande risco das criações por IA é justamente o Erro Histórico, como o caso, apresentado na figura a seguir, quando o programa Gemini gerou imagens de soldados alemães de 1943:

Figura 19 – Imagens geradas por IA



Fonte: G1 (meio digital, 2024).

De acordo com o G1 (meio digital, 2024), aparentemente, a ferramenta, ao incluir diversidade étnica e de gênero ao gerar imagens, como forma de evitar problemas de discriminação e estereótipos comuns à IA, resulta em erros históricos. O Google, na época, reconheceu que o Gemini "apresenta imprecisões em algumas representações históricas" e que está trabalhando para corrigir o problema (G1, meio digital, 2024). Na imagem acima, é possível perceber que a tecnologia criou imagens de militares negros e de pessoas não brancas.

Considerações finais

Este trabalho buscou demonstrar que o avanço das tecnologias de Inteligência Artificial na geração de imagens tem proporcionado novas possibilidades de representação do passado, trazendo implicações éticas, culturais e históricas complexas. Foi possível identificar a capacidade que a IA tem de recriar e/ou reinterpretar momentos históricos, nos fazendo questionar os limites entre memória autêntica e construção artificial,

desafiando a compreensão da memória coletiva e o papel da autenticidade.

Como discutido, a criação de imagens geradas por IA pode impactar a maneira como lembramos e representamos o passado, dando origem a riscos de distorção histórica e à perpetuação de vieses sociais. Esses riscos evidenciam a necessidade de um olhar crítico para o uso da IA, especialmente em contextos de memória e de identidade coletiva. Ao gerar deepfakes ou representações históricas, a Inteligência Artificial reproduz realidades, mas, insere interpretações que podem alterar a percepção pública e a herança cultural.

Conforme apontado pelos teóricos, a tecnologia avança mais rápido do que a reflexão ética sobre suas consequências, exigindo regulamentação e diretrizes que possam mitigar os vieses algorítmicos o que permitirá o uso responsável dessa tecnologia. As categorias elencadas neste trabalho dão início a um estudo que tem por objetivo compreender as relações estabelecidas da IA na/para/com a memória, apontando para a importância de futuras investigações que explorem de forma aprofundada os limites e as potencialidades das representações geradas por Inteligência Artificial.

Referências

ACCOTO, C. *O mundo dado: cinco breves lições de filosofia digital*. São Paulo: Paulus, 2020.

BADAUÊ. *Inteligência Artificial, decolonialidade e coragem* por Mayara Ferrão. Disponível em: <https://l1nq.com/ZqiV6>. Acesso em: 10 out. 2024.

BODEN, M. *Inteligência Artificial – uma brevíssima introdução*. São Paulo: Editora Unesp, 2020.

CNN. *Elvis Presley retornará aos palcos como inteligência artificial em 2024*. Disponível em: <https://encr.pw/WQNC4>. Acesso em: 28 out. 2024.

COECKELBERGH, Mark. *IA e os desafios éticos e sociais*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NOm113YYMFo>. Acesso em: 20 out. 2024.

EL COMERCIO. *O algoritmo é sexista e racista: eles são os chefes e*

compassivos. Disponível em: <https://acesse.dev/ZMs1Q>. Acesso em: 01 out. 2024.

EL PAÍS. *Nazistas chineses e vikings negros: Google suspende sua IA de imagem por representar excessivamente minorias*. Disponível em: <https://encr.pw/qcWsB>. Acesso em: 01 out. 2024.

FAUSTINO, D.; LIPPOLD, W. *Colonialismo digital: por uma crítica hacker-fanoniana*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2023.

G1. *Google pausa geração de imagens do Gemini após IA apresentar erros raciais e históricos*. Disponível em: <https://l1nk.dev/QWEho>. Acesso em: 28 out. 2024.

GABRIEL, M. *Inteligência Artificial: do zero ao Metaverso*. Barueri, São Paulo: Atlas, 2020.

GONÇALVES, R. *Cr(IA)ção: criatividade e inteligência artificial*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2023.

HALBWACHS, Maurice. *Memória coletiva*. São Paulo: Centauro, 1990.

HENRIQUES, Rosali. *Virtualização da memória na internet e o novo desafio da IA*. Palestra. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Kz5e5fSQyiw>. Acesso em: 15 out. 2024.

HUYSEN, Andreas. *Culturas do passado-presente: modernismos, artes visuais, políticas da memória*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

KOTLER, P.; KARTAJAYA, H.; SETIAWAN, I. *Marketing 5.0: tecnologia para a humanidade*. Rio de Janeiro: Sextante, 2021.

KRIPPENDORFF, Klaus. *Content analysis: an introduction to its methodology*. 2nd ed. Thousand Oaks: Sage Publications, 2004.

SAMPAIO, R. C.; LYCARIÃO, D. B. S. *Análise de conteúdo categorial: manual de aplicação*. Brasília: ENAP, 2021.

LESSA, L. A.; BRESSAN JÚNIOR, M. A. O novo sempre vem: inteligência artificial como estratégia de mercado no filme "Gerações" da marca

Volkswagen. In: *Comunicação Mídia e Consumo*, [S. l.], v. 21, n. 60, 2024. Disponível em: <https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/2878>. Acesso em: 29 out. 2024.

LIMA, André. Perfil no Instagram. Disponível em: <https://l1nk.dev/hCziR>. Acesso em: 19 out. 2024.

MIELLI, Renata. *IA e os desafios éticos e sociais*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NOm113YYMFo>. Acesso em: 20 out. 2024.

NY TIMES. *Noam Chomsky: the false promise of ChatGPT*. Disponível em: <https://acesse.dev/SvAxE>. Acesso em: 28 out. 2024.

OLHA DIGITAL. *5 fotos "fakes" criadas por IA que viralizaram*. 2023. Disponível em: <https://l1nq.com/Hwp0Q>. Acesso em: 12 out. 2024.

O GLOBO. *O que essa tecnologia está fazendo com a história?: artistas negras apontam viés racista em inteligência artificial*. Disponível em: <https://l1nk.dev/PoB0q>. Acesso em: 01 out. 2024.

PORTAL ESPAÇO HUMANAS. Perfil no Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/portal.eh/>. Acesso em: 31 out. 2024.

SANGLARD, Fernanda Nalon. *Verdades possíveis: o jornalismo brasileiro e as narrativas sobre a ditadura durante o funcionamento da Comissão Nacional da Verdade*. 2017. 304 f. Tese de Doutorado em Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Faculdade de Comunicação Social. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2017.

SANTAELLA, Lúcia. *A inteligência artificial é inteligente?*. São Paulo: Edições 70, 2023.

SARTORI, Brunno. Perfil no Instagram. Disponível em: <https://acesse.one/dr4lu>. Acesso em: 04 set. 2024.

STALDER, F. *The digital condition*. Cambridge: Polity, 2018.

TERRA. *IA da Meta é acusada de racismo por não conseguir criar casal interracial*. Disponível em: <https://l1nk.dev/mT79F>. Acesso em: 01 out. 2024.

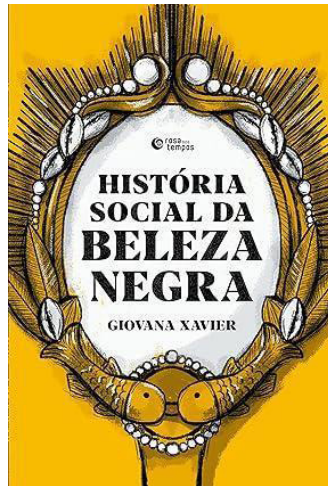
Imagens feitas por Inteligência Artificial: dilemas
éticos e vieses no resgate do passado
Talita Souza Magnolo

UOL. *Carnavais Artificiais*. Disponível em: <https://acesse.one/trZcX>. Acesso em: 29 out. 2024.

_____. *Foto de Putin se ajoelhando diante de Xi Jinping é falsa*. 2023. Disponível em: <https://l1nk.dev/SDC06>. Acesso em: 12 out. 2024.

WEBB, A. *Os nove titãs da IA*. Como as gigantes da tecnologia e suas máquinas pensantes podem subverter a humanidade. Rio de Janeiro: Alta Books, 2002.

História social da beleza negra



Resenha de: XAVIER, Giovana. História social da beleza negra. Rio de Janeiro: Rosa dos tempos, 2021.

Ana Cláudia Antunes¹

O livro *História social da beleza negra*, de Giovana Xavier, é resultado da tese de doutorado em História Social na Unicamp, lançado pela editora Rosa dos Tempos, em agosto de 2021, com linguagem adaptada pela autora para atender ao objetivo de promover discussões sobre racismo e indústria da beleza para além da universidade. Giovana é ativista científica e teórica feminista negra, com pós-doutorado pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e doutorado em História Social pela Unicamp/New York University, professora na Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), coordenadora do grupo Intelectuais Negras na mesma instituição e idealizadora do perfil @pretadotora na rede social Instagram.

A obra *História social da beleza negra* revela questões subjetivas e políticas sobre racismo e o ideal de supremacia branca, por meio do surgimento da indústria cosmética direcionada para a mulher negra nos Estados Unidos, no período da virada dos séculos XIX e XX, quando aconteceu a normatização agressiva da branquidão como padrão de beleza universal (Xavier, 2021, p. 12). A autora explora fotografias e publicidades contidas em publicações da imprensa negra da época, destacando produtos para clareamento da pele e alisamento

1

Doutoranda em Design na
Universidade do Estado de Santa
Catarina (UDESC). Endereço
eletrônico: anacantunes@outlook.
com.br.

do cabelo, em busca de uma estética “menos negra”, objetivando a melhoria de vida financeira e social. Xavier articula as discussões por meio de pensadores negros como Du Bois, bell hooks, Alain Locke e Nannie Burroughs.

Na introdução, Xavier contextualiza o momento em que o livro ficou pronto e relembra sua trajetória: uma menina negra do subúrbio carioca que sonhava em tornar-se professora de uma universidade pública federal. Anos depois, como professora na UFRJ, ela observa a diferença na instituição, agora marcada pela presença expressiva de uma comunidade negra estudantil, e situa a sua biografia em uma história global interpretada por feministas negras.

A partir deste relato, percebe-se a proximidade com os ensinamentos de bell hooks, que aponta como a educação é um meio importante para a aquisição de uma consciência crítica e mudança de condição, assim como o ato de escrever significa que “encontrar uma voz é parte essencial da luta libertadora – um ponto de partida necessário para o oprimido, o explorado –, uma mudança em direção à liberdade” (hooks, 2019, p. 55).

Da mesma forma, é possível desenhar uma semelhança, no sentido de expor marcas históricas e resistência da população negra brasileira, com a obra da professora e artista visual Rosana Paulino, *Parede da memória* (2015), apresentada na Figura 1, que utiliza a costura, a gravura e a instalação para tecer narrativas poderosas sobre a experiência negra no Brasil. Com onze fotografias de família que se repetem, Rosana apresenta uma expressiva representação de pessoas negras não escravizadas, inseridos em almofadas preenchidas com algodão e emolduradas por uma costura manual ao modo de patuás. Para a artista, a costura é como uma metáfora para a reconstrução da memória e identidade (Pinto, 2019).

Figura 1 – *Parede da memória*, Rosana Paulino (2015)



Fonte: site Primeiros Negros.

No início do livro, a pesquisadora aborda o momento pós abolição da escravidão nos Estados Unidos da América, apoiado no dilema apresentado por Du Bois (1903), sobre como era uma experiência “estranha” ser um negro norte-americano na virada dos séculos XIX e XX, para explicar o surgimento da imprensa negra, que se tornou um importante veículo de afirmação e protestos negros, pois “as políticas segregacionistas foram decisivas para que os afro-americanos criassem um mundo negro” (Xavier, 2021, p. 30).

Com a emancipação de quatro milhões de escravizados em 1865, nos Estados Unidos da América, e a promulgação das emendas constitucionais 13ª – Proibição da escravidão (1865), 14ª – Concessão de direitos de cidadania aos libertos (1868) e 15ª – Proteção dos direitos autorais dos libertos (1865), a população afro-americana vivia uma fase de luta e esperança. No entanto, a esperada integração foi tomada por um pavoroso cenário, com leis de segregação racial, conhecido como o sistema Jim Crow (Xavier, 2021, p. 28), intensificado na região Sul do país.

Milhões de negros migraram do Sul para o Norte, atrás de uma vida melhor, integrando o progresso econômico e industrial dos EUA, em uma transição do trabalho rural para urbano. Conhecido como Grande Migração, este processo é essencial para compreender a história negra no país. A autora utiliza o termo “lutas espirituais pela vida” para descrever a criação de uma cultura negra afirmativa em clubes, escolas e associações nacionais, baseada no primeiro capítulo, “Our Spiritual Strivings”, do livro *As almas da gente negra* (1903), de Du Bois, em que o sociólogo americano analisa a história do negro americano e suas lutas por afirmação, respeito e igualdade, Xavier (2021, p. 29) contextualiza como a criação de um mundo negro foi essencial para a criação da imprensa negra, base para o seu trabalho.

A miscigenação nos Estados Unidos contrapõe-se com os ideais de pureza racial da supremacia branca. O conceito de colorismo², adotado ainda no período de escravidão, significava que os negros de pele mais clara seriam considerados melhores do que os retintos e, portanto, eram selecionados para os trabalhos domésticos durante a escravidão e, posteriormente, teriam direito à melhores oportunidades de emprego.

A formação de uma cultura mulata dentro do sistema escravista

2

Ideologia racial baseada nas diferenciações internas entre negros claros e escuros, praticada desde o século XVII (Xavier, 2021).



permitiu que mulatos constituíssem um grupo diferenciado durante o período Jim Crow, tornando-se propulsores da imprensa negra e fomentando uma elite mulata com nomes influentes, como Booker T. Whashington e Fannie Barrier Williams, integrantes da pigmentocracia³. A evolução do sistema de classificação racial nos censos demográficos definiu as categorias black (negro), *mulatto* (mulato), *quadroon* (pessoas com um quarto de sangue negro) e *octoroon* (aquelas com um oitavo ou qualquer traço de sangue negro).

A discussão é ampliada sobre como “o ideal mulato era simultaneamente alimentado pelo racismo branco e pelo colorismo negro; usado por afro-americanos para construir relações internas de classe, a significação da pele clara como símbolo de beleza, inteligência e modernidade” (Xavier, 2021, p. 57).

A partir desta discussão, é possível estabelecer contrastes e similaridades com o Brasil, que, no caminho para um suposto progresso, adotou o padrão europeu como referência estética, incentivando a miscigenação da população. Segundo Pinto (2019, p. 1), “a intelectualidade do século XIX fez surgir teorias científicas do branqueamento como solução – misturar a população negra com a branca, incluindo os imigrantes europeus, geração por geração, até mudar o perfil racial do país”. A obra de Peter de Brito, intitulada *Mimese* (2005), apresenta, na Figura 2, uma fotografia impactante da lavagem de mãos de uma pessoa com vitiligo, sugerindo a remoção da cor da sua pele, em metáfora crítica sobre o branqueamento da população negra no Brasil (Zipper, 2024).

Figura 2 – *Mimese*, Peter de Brito (2005)



Fonte: site Zipper Galeria.

3

Grupo seleta de mulatos, que, com formação universitária, influência política e capital econômico, assumiu diversos projetos como líder da raça negra, em cidades como Filadélfia, Savannah, Atlanta, Nova York, Boston, Nova Orleans (Xavier, 2021 p. 51).

No entanto, o racismo se apresenta também de forma cruel no Brasil, Gomes (2019, p. 19) afirma que, no país, “quanto mais preta é a cor de pele e mais crespo é o cabelo, mais as pessoas que possuem tais características são desvalorizadas e ensinadas a se desvalorizar, não só esteticamente, mas também enquanto ser humanos”, sendo possível, então, identificar uma semelhança com a história da beleza negra nos Estados Unidos da América.

A segunda parte do livro, “As nobres mulheres de cor”, aborda o Movimento Novo Negro, formado por artistas e escritores do Harlem Renaissance, que surgiu na década de 1920. Essa efervescência cultural estimulou a formação de “líderes da raça”, onde a autora destaca o papel da nova mulher negra como figura central.

Frequente na imprensa negra, a presença de mulheres exercendo papéis de liderança foi algo que chamou a minha atenção. Considerando a visão hegemônica do mundo público como branco e masculino, passei a examinar os discursos que essas mulheres — em sua maioria, escritoras, oradoras e professoras — teciam para afirmar sua intelectualidade negra. Por meio de colunas, discursos, livros, partituras, peças teatrais, entendi que, nos debates sobre modernizar-se através da criação de novos hábitos e representações, a nova mulher negra foi uma figura central (Xavier, 2021, p. 62).

As diversas publicações da época demonstram que o objetivo era apresentar as mulheres da raça com pompa e circunstância, afim de afastar a concepção de imoralidade da mulher negra provindos do racismo que associava a mulher negra à promiscuidade, como demonstrado na Figura 3, a seguir:

Figura 3 - Capas de revista



Fonte: Xavier, 2021.

Nesse contexto, Colins (2019, p. 37), importante pensadora, demonstra como raça, classe, gênero e sexualidade constituem sistemas de opressão que se retroalimentam. Ela defende que certas qualidades supostamente relacionadas às mulheres negras são utilizadas para justificar maior opressão, citando as jezebéis, procriadoras do tempo da escravidão, e as onipresentes prostitutas negras, presentes na cultura popular contemporânea, como estereótipos negativos aplicados às afro-americanas. A valorização da nova mulher negra é marcante nos textos que articulam o protagonismo feminino e o desenvolvimento negro. Ela era apresentada como esposa e mãe de família, conquistando o que a escravidão a havia tomado, incluindo a feminilidade.

A terceira parte, intitulada “Mulher maravilha da raça e suas versões”, foca na normatização da branca como padrão universal, tendo a indústria da beleza contribuído para que a pele clara fosse considerada como referência de limpeza, urbanidade e progresso, disseminando a eugenia e os valores supremacistas brancos.

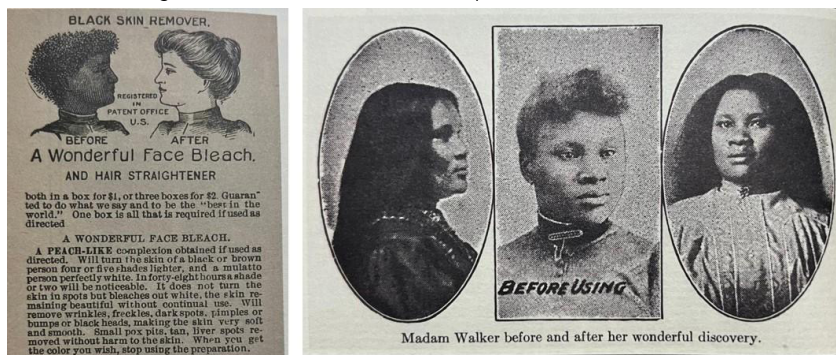
Anúncios publicitários de produtos de limpeza e beleza voltados para a população negra, no intuito de clarear a cútis, são apresentados e problematizados na obra. Contudo, destaca-se que “a cosmética negra se caracterizou pela articulação entre empreendedorismo e educação, cuidado físico e equidade social, como nas companhias Overton, Madam C. J. Walker Manufacturing Co. e Poro Hair Beauty” (Xavier, 2021, p. 81), empresas que foram grandes empregadoras de mulheres negras e incentivadoras do seu

progresso financeiro, por meio de escolas de beleza e programas para formar operadoras e vendedoras.

Um dos pontos altos do livro é o chamado para a análise errônea de reduzir as políticas do cuidado da pele negra ao desejo superficial de se tonar branco. A autora aborda com muita sensibilidade a questão de criticar a busca por “embranquecer” a pele. Dessa forma, argumentamos, como é possível julgar os negros que ansiavam por respeito e oportunidades justas de trabalho e crescimento, considerando o momento histórico marcado por cenas de violência, linchamentos e terror disseminado por supremacistas brancos em pleno período do sistema Jim Crow?

Comerciais que associavam a melhoria da aparência ao progresso racial são apresentados e analisados no livro, levantando-se a questão de como “a beleza tornou-se pauta fundamental nos projetos políticos de afirmação econômica, racial e de gênero” (Xavier, 2021, p. 91) para a população negra, como exemplificado na Figura 4. Enfatiza-se que a pressão para tentar clarear a pele era maior para as mulheres, convencidas a utilizar os bleaching (cosméticos focados em clarear a pele) para afastar a imagem promíscua e primitivista que lhes era atribuída. O grande problema desses clareadores era a composição com soda cáustica e outros abrasivos, que feriram e mataram muitos negros.

Figura 4 - Anúncio de clareador de pele e alisador de cabelo



Fonte: Xavier (2021).

As opiniões diversas sobre o uso dos clareadores provocaram uma polêmica na comunidade negra. Nannie Burroughs (1904) publicou um

artigo no *The Voice of Negro*. A líder ativista protesta contra a “negrofobia”, classificando a utilização de clareadores de pele e alisantes de cabelo como tão devastadora quanto o preconceito de cor entre os próprios negros (Burroughs, 1904, p. 104). A partir dessa crítica amplia-se a discussão acerca das práticas do colorismo. As reflexões abrangem desigualdades de gênero e raça na comunidade negra e reitera-se que a situação de vulnerabilidade das mulheres de cor as tornava mais suscetíveis ao uso dos clareadores, em busca de aprovação social.

Xavier (2021) explana que o mercado de cosméticos para negros também incluía produtos capilares. O alisamento era pautado sobre a narrativa de construção de uma imagem respeitável, mais democrática que os clareadores de pele, e eles podiam ser utilizados por todos os negros, independente da tonalidade da cútis. A história do alisamento capilar entre as mulheres negras “costuma ser tratada a partir de uma perspectiva do “pretômetro”, que atribui maior ou menor grau de consciência racial por meio de julgamentos baseados em modelos físicos e comportamentos idealizados” (Xavier, 2021, p. 117). O livro traz ainda a história de empresárias da indústria cosmética negra, como Annie Turnbo, criadora da Poro Hair Beauty Culture, e Sarah Breedlove, idealizadora de Madam C. J. Walker.

Estabelecendo uma comparação, Gomes (2019, p. 18) aponta que, no Brasil, “a textura crespa do cabelo, em um país miscigenado e racista, é sempre vista como um estigma negativo de mistura social e, por conseguinte, é colocada em um lugar de inferioridade dentro das escalas corpóreas e estéticas construídas pelo racismo ambíguo brasileiro”. Rosana Paulino é citada por Pinto (2019), afirmando que, no Brasil, “o cabelo é um definidor fenotípico mais forte que a cor da pele. Uma negra de pele mais escura de cabelo liso ‘vira’ morena. A questão dos cabelos é fator político e as artistas trazem muito isso para a sua produção”.

Gomes (2019) analisa o cabelo, no contexto atual, não apenas como parte do corpo físico, mas sim como corpo social, linguagem e símbolo de resistência cultural. Segundo a autora, para se libertar da inferiorização atribuída ao corpo negro, é necessário a construção de uma nova imagem, reassumindo a negritude por meio do resgate das técnicas e artes relacionadas com o corpo a partir das artes corporais africanas; o

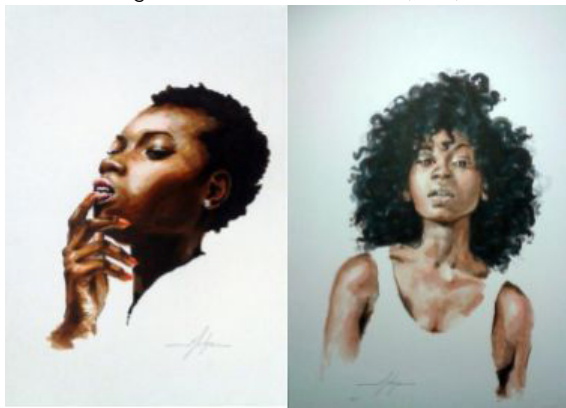


corpo humano, como estímulo de arte, é uma realidade inerente a todas as culturas, seja pintura corporal, maquiagem e tatuagem. Os estilos de penteados ilustram essa tendência universal do corpo, como objeto de beleza e estética.

Braga (2023, p. 12) afirma que “os modelos de beleza permanecem por muito tempo absolutos antes de serem relativizados, ressignificados [...] os conceitos de beleza construídos num determinado momento histórico se desfazem em momentos seguintes, transformam-se”. Esse processo de mudança carrega memórias e continuidades em relação ao momento anterior, a beleza se torna uma produção histórica, produto de uma memória ressignificada.

Neste contexto, a obra *Odara* (2013) apresenta uma série de gravuras do artista plástico brasileiro Muha Bazila, dedicada a mulheres negras, no intuito de retratá-las e exaltá-las, como apresentado na Figura 5. O artista intenta uma forma de colaborar para essa mudança de percepção do cabelo afro, a fim de romper com uma estética hegemônica branca (Geledés, 2015).

Figura 5 – *Odara*, Muha Bazila (2013)



Fonte: captura de tela do site Geledés.

O último capítulo do livro é dedicado à história da empresária da marca homônima de cosméticos Madam Walker, que se destacou como ativista antirracista e por investir fortemente na própria comunidade negra, financiando inúmeros projetos educacionais. A autora ressalta que o objetivo é apresentar aspectos da trajetória de Madam Walker sobre “o uso criativo

da posição de marginalidade por parte das mulheres negras, com destaque para sua perspicácia em transformar o mercado do cuidado capilar em um negócio altamente lucrativo, baseado em conexões entre beleza e política” (Xavier, 2021, p. 127).

Estabelecendo uma comparação, Gomes (2019) aponta como, no Brasil contemporâneo, os salões de beleza étnicos, especializados em cabelos negros, também investem na própria comunidade. Porém, através do fortalecimento identitário, estes salões se complexificaram e profissionalizaram, auxiliando as pessoas a assumirem a negritude firmada em seus cabelos como aspecto de identidade, enquanto valorizam a comunidade negra, formando espaços coletivos de desenvolvimento consciente de estratégias de sobrevivência e resistência.

No epílogo, Giovana traça “Fios com o Brasil”, afirmando que a quantidade de propagandas afro-brasileiras, apesar do menor número, quando comparada à afro-americana, é relevante, e apresenta uma cosmética negra impulsionada por projetos de afirmação racial. Assim, nos dois países, a indústria da cosmética negra representou uma importante função sobre a “reconstrução da feminilidade negra e também na criação de um sistema colorista que criava hierarquias de beleza e oportunidades dentro da comunidade negra” (Xavier, 2021, p. 139).

A obra apresenta detalhadamente como foi criado, nos Estados Unidos, um modelo de beleza cívica, sustentado por um sistema racista e colorista. Mas que, ao mesmo tempo, foi utilizado como fortalecimento da comunidade negra por meio da criação da indústria de cosméticos negra, que proporcionou emprego e formação educacional para a comunidade negra, além de ser um importante meio na luta contra o racismo.

A discussão plural e interseccional apresentada por Giovana Xavier levanta questões subjetivas, a partir da análise sobre o surgimento de uma indústria cosmética voltada para os negros estadunidenses, mas, principalmente, para a mulher negra, bem como dialoga com a efervescência de estudos na área de gênero, raça e etnia no Brasil, apoiada em estudos feministas negros. A obra contribui para aprofundar os estudos sobre racismo na contemporaneidade, afirmando que as marcas de gênero e sexualidade são inter-relacionadas às práticas racistas.



Referências

BRAGA, A. B. *História da beleza negra no Brasil: discursos, corpos e práticas*. São Paulo: EdUFSCar, 2023.

BURROUGHS, N. H. Not color but Character. In: *The voice of the negro: an illustrated monthly magazine*. Our Woman's, jul., 1904, v. 1, n. 7, p. 277-279.

COLINS, P. H. *Pensamento feminista negro: conhecimento, consistência e a política do empoderamento*. São Paulo: Boitempo, 2019.

DU BOIS, W. E. B. *As almas da gente negra*. Rio de Janeiro: Lacerda, 1999 [1ª ed. 1903].

GELEDES. *A beleza negra de Odara*. 18 jun. 2005. Disponível em: <https://www.geledes.org.br/a-beleza-negra-de-odara/?amp=1>. Acesso em: 24 out. 2024.

GOMES, N. L. *Sem perder a raiz: corpo e cabelo como símbolos da identidade negra*. São Paulo: Autêntica, 2019.

hooks, bell. *Erguer a voz: pensar como feminista, pensar como negra*. Tradução de Cátia Bocaiuva Maringolo. São Paulo: Elefante, 2019.

PINTO, T. R. *Ser negra nas artes visuais*. Primeiros Negros, 10 ago. 2019. Disponível em: <https://primeirosnegros.com/ser-negra-nas-artes-visuais/>. Acesso em: 24 out. 2024.

XAVIER, Giovana. *História social da beleza negra*. Rio de Janeiro: Rosa dos tempos, 2021.

ZIPPER. *Mês da Consciência Negra: perspectivas pelas lentes das artes visuais*, 17 nov. 2023. Disponível em: ipergaleria.com.br/blog/125-mes-da-consciencia-negra-perspectivas-pelas-lentes-das-conheca-quatro-obras-de-artistas-contemporaneos-que-oferecem/. Acesso em: 24 out 2024

Instalação artística online *DIVISA* (2022), notas em rota de conversação: entrevista com Rubiane Maia

Online artistic installation *DIVISA* (2022), notes on the way to
conversation: interview with Rubiane Maia

Lindomberto Ferreira Alves¹

Resumo

Foram reunidos, aqui, alguns registros das conversações entre o/a autor/a da entrevista e a artista Rubiane Maia, realizadas por videoconferência nos dias 23 e 29 de março, 12 de abril e 26 de julho de 2022. Tais registros condensam um pouco do amplo espectro de aspectos, aportes e questões mobilizadas no âmbito dos processos de criação da instalação artística online *DIVISA* (2022) (www.projetodivisa.com), derivada de uma jornada de Rubiane Maia – juntamente com seu companheiro Manuel Vason e seu filho Tian Maia Vason – ao longo da região da divisa entre os estados de Minas Gerais e Espírito Santo, no Brasil. Esta jornada foi empreendida com o objetivo de que a artista (re)estabelecesse uma relação de contato e fusão com esta faixa territorial de fronteira-limite, a fim de desvelar e ressignificar as numerosas camadas da sua história individual e social, que pariam neste “entre-terras”.

Palavras-chave: Rubiane Maia; Projeto *DIVISA*; Memória; Corpo-território.

Abstract

Here are some registers of the conversations between the author of the interview and the artist Rubiane Maia, held by videoconference on March 23 and 29, April 12 and July 26, 2022. These registers condense a little of the broad spectrum of aspects, contributions and issues mobilized within the scope of the creation processes of the online artistic installation *DIVISA* (2022) (www.projetodivisa.com), derived from a journey by Rubiane Maia – together with her partner Manuel Vason and their son Tian Maia Vason – along the border region between the states of Minas Gerais and Espírito Santo, Brazil. This journey was undertaken with the aim of the artist (re)establishing a relationship of contact and fusion with this borderline territorial strip, in order to unveil and re-signify the numerous layers of her individual and social history that originate in this “between-lands”.

Keywords: Rubiane Maia; *DIVISA* Project; Memory; Body-territory.

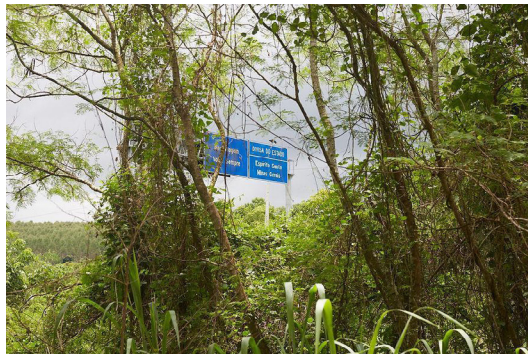
1

Artista-educador, curador e pesquisador. Doutorando em Artes (PPGArtes/UFPA) e bolsista FAPESPA. Mestre em Artes (PPGA/UFES). Licenciado em Artes Visuais (UNAR/SP) e Bacharel em Arquitetura e Urbanismo (UFBA). Integra os coletivos FURTACOR e Baile. Co-idealizador e coordenador dos projetos editoriais *AECE* (2023-) e *Rizoma-Escrita* (2022-). Autor do livro *Rubiane Maia: corpo em estado de performance* (Vitória: SECULT/ES, 2021). Co-organizador das publicações *ARTE | ÉTICA | CRÍTICA | ESCRITURA: Que nenhuma voz da realidade humana seja empurrada para baixo do silêncio da história – TOMO I* (SECULT/ES, 2023); *Desejar menor dos mundos, escrever corporeidades outras desde aí* (Editora PPGArtes/UFPA, 2023); e *Divisa: notas em rotas de travessias* (SECULT/ES, 2022). Tem transitado e atuado junto aos campos da arte, curadoria, editoria, educação, pesquisa e crítica de arte. Atualmente, se debruça em uma investigação sobre perspectivas contra-hegemônicas de escritas da crítica de arte. Email: lindombertofoa@gmail.com

Instalação artística online *DIVISA* (2022),
notas em rota de conversação: entrevista
com Rubiane Maia
Lindomberto Ferreira Alves

Em julho de 2021, a artista multimídia Rubiane Maia² (Caratinga/MG, 1979) teve aprovado o Projeto *DIVISA* no Edital Setorial de Artes Visuais 020/2020³, da SECULT-ES. O projeto buscou investigar as distintas nuances que compõem, simbolizam e materializam a relação entre memória, corpo, território e imagem, a partir do próprio deslocamento físico pela divisa, uma linha geopolítica que demarca o encontro e os limites entre os estados de Minas Gerais e Espírito Santo. Este eixo disparador não é arbitrário e é escolhido por Rubiane Maia, na medida em que é tensionado por questões ligadas à própria subjetividade e a biografia da artista; isto é, a partir de suas lembranças de travessia (originadas pelo nascimento em Minas Gerais, os primeiros anos de vida em uma cidade da divisa e o crescimento no Espírito Santo)⁴.

Figura 1 – Rubiane Maia, Projeto *DIVISA* (2022)
Instalação online. PONTO 2: -17.922970, -40.368545 RODOVIA ES 130: Montanha,
ES / Nanuque, MG – Brasil.
Fotografia, dimensões variáveis



Fonte: acervo da artista Rubiane Maia.

Tendo em vista as restrições sanitárias decorrentes da Pandemia de Covid-19, iniciada em 2020, os processos de feitura do projeto vislumbravam, como “produto” resultante, a instauração da instalação online *DIVISA*, composta por múltiplos registros (fotografias, vídeos 2D e 3D, áudios, diagramas e textos) derivados da jornada de Rubiane, feita juntamente com seu companheiro Manuel Vason e seu filho Tian Maia Vason, ao longo da região da divisa. A jornada foi encarada como uma espécie de laboratório experimental, junto ao qual ela poderia estreitar os laços com esses limites

Rubiane Maia é uma artista transdisciplinar brasileira que vive em Folkestone, Reino Unido. Possui graduação em Artes Visuais e mestrado em Psicologia Institucional pela Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil. Seu trabalho é um híbrido entre a performance, a instalação e outros modos de expressão, como a escrita, a fotografia, o vídeo e a pintura. Em geral, interessa-se pelo corpo, linguagem, memória, fenômenos e matérias orgânicas, sendo especialmente atraída por estados diferenciados de percepção e sinergia que englobam relações de interdependência e cuidado entre seres humanos e não humanos, como minerais e plantas. Frequentemente desenvolve seus trabalhos em contextos de sítio específico, sempre considerando os elementos da natureza, a paisagem e o meio ambiente como guias e co-criadores de suas obras. Para conhecer os registros memoriais e imagéticos das obras de Maia, acesse: <https://www.rubianemaia.com/>.

Eixo 2: Projeto de Formação, Pesquisa, Intercâmbio, Registro e Memória, do Funcultura da Secretaria de Cultura do Estado do Espírito Santo.

São as viagens de trem pela Ferrovia Vitória-Minas e, também, pela Rodovia BR-262, que liga ambos estados, que constituem suas mais remotas memórias de infância. Perdeu as contas de quantas vezes percorreu com os olhos as paisagens por onde o trem ou o ônibus circulava. Não viajava muito para outros lugares, mas eram comuns os deslocamentos entre Espírito Santo e Minas Gerais quando criança. Deslocamentos que emergiram por conta das constantes visitas às cidades de Aimorés e Caratinga, em Minas Gerais, nas quais até hoje reside uma boa parte de seus familiares. Tem lampejos de imagens dessas viagens. Lembra-se de olhar pela janela do trem (ou do ônibus) e notar que existiam pessoas com muitas vidas diferentes. Lembra-se de perguntar à mãe: Por que a vida deles era de um jeito e não de outro? Por que eles viviam em uma casa e não em outra? Por que eles tinham que se mudar para Vitória e não permanecer em Aimorés? Aqueles deslocamentos mobilizaram sua curiosidade e também intensificaram os “porquês” que, de tanto comparecerem, uma hora a mãe se cansava e não respondia coisa nenhuma. No seu caso, algo é certo: não tem nenhuma lembrança precisa das respostas que sua mãe lhe dava, mas se lembra perfeitamente do quanto era gostoso perguntar ao longo dessas travessias.

Instalação artística online *DIVISA* (2022),
notas em rota de conversação: entrevista
com Rubiane Maia
Lindomberto Ferreira Alves

territoriais que têm a ver com a sua própria história, de modo a fazer emergir uma posição crítica junto às complexidades que formam aquilo que, por falta de palavras melhores, chamamos de identidade e de pertencimento. Foram 20 dias consecutivos de imersão pela divisa, iniciado no dia 1º de fevereiro de 2022, no sentido Norte-Sul, partindo da tríplice fronteira, entre os estados do Espírito Santo, Minas Gerais e Bahia, próximo à cidade de Montanha/ES, até chegar à região da Serra do Caparaó, no extremo Sul do Espírito Santo. Desse modo, sendo a motivação inicial adentrar na divisa, “essa zona do ‘entre’ que perpassou toda a sua infância e juventude” (Silva, 2022, p. 27), o objetivo passou a ser, nas palavras da própria artista:

[...] ir descendo e, ao mesmo tempo, elencando pontos acessíveis de parada em locais designados como limite territorial entre os dois estados, fossem eles indicados por sinalizações oficiais nas rodovias, mapeamento via satélite ou simplesmente apontados pela população local. Durante essas paradas, os três trabalhavam para produzir marcos simbólicos em forma de ações artísticas, provocando exercícios de intimidade e contato com a paisagem (Silva, 2022, p. 25).

Jornada intensiva de descobertas e investigações que solicitam modos singulares de pensar-fazer, gestados em ato. Modos junto aos quais as intervenções vão se estruturando no próprio fazer, via desenvolvimento de um repertório sensível atravessado pelos fluxos internos de um fazer artístico mais fluido e intuitivo. Fazer artístico que, para além da instauração de uma ação que culminaria na criação de uma obra, oportuniza para Rubiane a emergência de “uma ótica que vai ao encontro do seu próprio lugar de fala, alicerçado em um corpo negro e diaspórico, resultado de processos históricos brutais que antecedem o seu próprio nascimento” (Silva, 2022, p. 27).

Dito isto, as páginas que se seguem reúnem alguns registros das conversações com a artista Rubiane Maia, realizadas por videoconferência nos dias 23 e 29 de março, 12 de abril e 26 de julho de 2022. Nelas, o leitor é convidado/a a imergir nas múltiplas camadas que conformam os interstícios, os meandros e as nuances do Projeto *DIVISA* e condensam um pouco do amplo espectro de aspectos, aportes e questões mobilizadas no



Instalação artística online *DIVISA* (2022),
notas em rota de conversação: entrevista
com Rubiane Maia
Lindomberto Ferreira Alves

âmbito dos processos de instauração da instalação online *DIVISA* (2022). Não há aqui qualquer compromisso com o encadeamento cronológico do que foi partilhado por Rubiane Maia ao longo desses nossos quatro momentos de conversação. Há, sim, um compromisso com a emergência de um diálogo que permita com que o leitor possa ascender à riqueza e à profundidade das primeiras impressões de Maia acerca do que foi e como foi essa sua experiência de (re)estabelecer uma relação de contato e fusão com esta faixa territorial de fronteira-limite, a fim de desvelar e ressignificar as numerosas camadas da sua história individual e social, que pariam neste “entre-terras”.

Lindomberto Ferreira Alves: Conte um pouco como foi essa viagem pela divisa, em termos logísticos e operacionais?

Rubiane Maia: A viagem durou 20 dias. Nós criamos um roteiro, que tinha como ideia central começar no norte e terminar no sul da linha da divisa. Não tivemos muitos contratemplos, a não ser o tempo necessário para entender como construir a dinâmica dessa viagem. Nós já sabíamos que 20 dias seriam um espaço de tempo bem apertado para desenvolver um projeto dessa escala. Nós tínhamos um percurso, um roteiro, mas, ao mesmo tempo, o que acabou sendo mais útil era seguir a viagem consultando o Google Maps ou Waze para verificar, em tempo real, o que era ou não possível de ser acessado. Isso porque, basicamente, no interior tem muita estrada de chão e nem sempre as divisas cruzam uma rodovia. Nesse sentido, seguíamos pela rodovia até certo ponto e entrávamos em estradas de chão, muitas vezes bem difíceis. Tivemos que lidar com a chuva, com o barro, mas que, no final das contas, todos esses elementos foram muito ricos para os processos de criação à céu aberto.

Desde o início da viagem estava muito forte em mim o desejo de trabalhar com a terra, com o pigmento – um desejo que começou a se manifestar há mais ou menos dois anos, aqui pela Europa. De certa forma, eu acho que foi a primeira vez que eu olhei para o Brasil dessa perspectiva. Voltar para o Brasil agora foi olhar de novo para essa terra, e olhar com uma atenção que eu nunca tinha tido antes. Ver a riqueza de cor, a pigmentação do solo, o calor aliado a umidade, a vibração que essa terra tem, seus ritmos. Isso foi muito apaixonante. E a chuva ajudava a tornar isso ainda



Instalação artística online *DIVISA* (2022),
notas em rota de conversação: entrevista
com Rubiane Maia
Lindomberto Ferreira Alves

mais evidente, porque a cor do solo ficava muito mais viva úmida do que seca. O projeto tinha algumas intencionalidades prévias, mas depois que começamos de fato a viagem, realmente encontramos a certeza da terra como o nosso elemento principal de contato. Nós produzimos basicamente fotografias, vídeos, vídeos 360°, áudios, ações e muita pintura em canvas (tecido de lona utilizado para pintura). Eu tinha comprado muitos metros desse tecido para poder trabalhar, ainda sem saber se teria realmente como usar esse material. Mas foi uma escolha acertada, porque no final das contas essa experiência com os tecidos foi uma das mais interessantes. Ela se casou totalmente com a ideia da pigmentação da terra. Fomos usando esse tecido como uma espécie de pele, revestindo os lugares com a ideia carregar conosco um pouco da memória deles, à medida em que íamos fazendo várias ações sobre a própria terra.

Figura 2 – Rubiane Maia, Projeto *DIVISA* (2022)

Instalação online. PONTO 5: -18.476325, -41.016410 Ponte sobre o Rio Preto: Vila Nelita, Água Doce do Norte, ES / Santo Antônio de Nova Belém, Nova Belém, MG – Brasil. Fotografia, dimensões variáveis



Fonte: acervo da artista Rubiane Maia.

Lindomberto: Antes de seguirmos com essa questão, poderia falar sobre os critérios que vocês seguiram para estabelecer os pontos de parada ao longo da divisa.

Rubiane: Então, nós tínhamos um mapa físico, de papel, no qual fomos observando lugares interessantes, além de usar constantemente o Google Maps. Nem toda a extensão da divisa é facilmente acessível ou

Instalação artística online *DIVISA* (2022),
notas em rota de conversação: entrevista
com Rubiane Maia
Lindomberto Ferreira Alves

demarcada. Quando ela cruza a Rodovia, é demarcada, tem placas que informam que você está no limite entre Minas Gerais e Espírito Santo. Mas, muitas vezes, esses pontos nem são informados. Especialmente quando ela cruza alguma pequena estrada de chão. Por isso, usávamos o GPS⁵ para conseguir entender a localização “exata” da divisa. Nesse movimento de verificação contínua, quando identificávamos que estávamos sobre a divisa, dizíamos: “vamos parar aqui”. Estabelecemos que o ideal seria usar essas paradas para fazer alguma ação ou intervenção. Algumas vezes, parávamos em lugares em que estávamos realmente em cima da linha da divisa. Outras vezes parávamos nas proximidades. O nosso maior esforço era sempre conseguir realizar as ações sobre a linha da divisa – e isso aconteceu na maior parte do trajeto. Em alguns pontos, por sua vez, isso não era possível, então chegávamos até onde dava para chegar.

Lindomberto: Retomando o ponto a respeito do trabalho com a terra, ao longo da divisa, de onde vem esse desejo de interesse pela terra e pela pigmentação, que te acompanha há pelo menos dois anos?

Rubiane: Eu acho que esse interesse começou, de fato, após a experiência da maternidade. Tem, por exemplo, toda uma pesquisa que me levou à realização do trabalho *Essa voz que me interrompe para remover os pés do lugar* | Livro-Performance: Capítulo 1⁶ (2018), em que eu falo sobre o pé e sua conexão com a terra, com as raízes. Eu realizei, ainda, o trabalho *Respirando memórias*⁷ (2019), onde eu trabalho com um punhado de terra cobrindo toda a minha cabeça. Nesse período, a materialidade começou a se tornar um aspecto muito importante para mim. Por outro lado, a terra surge também com a minha migração: eu me tornei imigrante. Morar em outro país me trouxe esse sentido de passagem, de sair de uma terra para ir viver em outra. Além das relações da diáspora, do banzo, que começaram a se tornar mais urgentes. Soma-se a isso, uma viagem que fiz há dois anos para Grã Canária, uma das Ilhas Canárias, na costa noroeste de África, uma ilha vulcânica. É um lugar onde, os níveis de oxidação acabaram criando solos de diversas cores: verde, roxo, rosa, azulado, etc. Esse encontro com uma montanha colorida afirmou em mim um desejo muito grande de trabalhar com pigmentos, porque era para onde eu estava olhando, era aonde eu estava conseguindo ver o novo despontar. Algo que acaba se relacionando diretamente com o meu interesse nas cosmologias

5

GPS é a sigla em inglês para Global Positioning System (Sistema Global de Posicionamento). Assim, esses aparelhos são importantes instrumentos de localização geográfica e muito utilizados para a localização de pontos específicos na superfície terrestre.

6

Para mais informações sobre o trabalho, acessar: <https://www.rubianaemaia.com/book-performance-chapter1>.

7

Para mais informações sobre o trabalho, acessar: <https://www.rubianaemaia.com/breathing-memories>.

Instalação artística online *DIVISA* (2022),
notas em rota de conversação: entrevista
com Rubiane Maia
Lindomberto Ferreira Alves

indígenas, com a vontade de exercitar uma percepção não antropocêntrica do mundo e da vida. De fato, nesse último ano, eu comecei a ficar meio obcecada com esse movimento de coletar e estudar a terra, de entender as propriedades e as cores do solo. De alguma forma, eu percebo que isso já estava em processo de incubação desde 2015, quando fiz o trabalho *O Jardim*⁸ (2015). Mas, naquelas circunstâncias, o manejo da terra foi pensando muito mais conectado com o processo de crescimento das plantas. Antes da viagem para a realização do Projeto *DIVISA*, eu já vinha estudando o pigmento para aprender a fazer tinta com terra. Só que, viajando, não dava para poder produzir um trabalho muito sofisticado, no sentido de preparar a tinta, de experimentar a textura em uma superfície, esperar secar. Na verdade, ao longo do trajeto, nós utilizamos esses grandes quadrados de canvas para ir experimentando em ato, tingindo esses tecidos a partir de diferentes experiências corporais com a terra, no meio da chuva, dentro de rios e cachoeiras. Então, nós produzimos várias pinturas de um modo bem intuitivo, onde o tecido ia se transformando numa extensão da nossa pele.

Lindomberto: Fiquei pensando nesses tecidos tingidos como espécies de testemunhas que insinuam rastros de uma experiência de trabalho com a terra que necessariamente está inscrita no corpo. Porque, querendo ou não, de uma maneira geral, o Projeto *DIVISA* está no seu corpo, no de Manuel e no de Tian. Faz sentido isso para você?

Rubiane: Sim, faz total sentido. Eu fiquei realmente muito apaixonada por essas lonas porque elas se fazem exatamente nesse processo de encontro com um lugar. Os uniformes brancos que usávamos, também, foram sendo naturalmente tingidos à medida em que avançávamos pela divisa. A própria roupa, em si, vai se transformando nesta superfície de pintura. Eu acho que uma coisa que esse projeto resgata em mim é um olhar para o desenho e para pintura; um olhar cartográfico, na qual o ponto de partida são as superfícies. Superfícies vivas. Por exemplo, recentemente realizei o trabalho *Speirein*⁹ (2021), no qual faço uma série de esculturas a partir de moldes dos meus pés, e no qual vou operando com essa ideia de pintá-los com a terra, a partir de diferentes tons de marrons terrosos que compõem as cores da nossa pele. Definitivamente, eu tenho pensado muito na terra como uma segunda pele ou como uma pele que reveste o mundo. Isso não está muito bem elaborado, mas é uma correlação que está

8

Para mais informações sobre o trabalho, acessar: <https://www.rubianemaia.com/o-jardim>.

9

Para mais informações sobre o trabalho, acessar: <https://www.rubianemaia.com/speirein>.

Instalação artística online *DIVISA* (2022),
notas em rota de conversação: entrevista
com Rubiane Maia
Lindomberto Ferreira Alves

constantemente reaparecendo nas minhas propostas.

Lindomberto: Voltando à questão que você comentou de que “20 dias seria um espaço de tempo apertado para desenvolver um projeto dessa escala”, como vocês foram lidando com essa limitação de tempo, no sentido de, minimamente, criarem uma relação de confluência com esses lugares?

Rubiane: Eu acho que a própria viagem em si, ou mesmo o fato de estamos indo para lugares diferentes, os quais nunca tínhamos estado antes, já propiciou uma ruptura com a nossa rotina, com a forma como vínhamos organizando o nosso tempo juntos. De fato, não foi difícil ir estabelecendo os pontos de parada, porque estávamos muito fascinados com a possibilidade de descobrir lugares especiais ao longo da viagem. A nossa preocupação maior era com Tian, mas sempre carregávamos várias comidinhas e muitas frutas para ele. A ideia de chegar em um lugar e compor um relacionamento com ele acabou sendo muito espontânea, e isso se alinhava com esse movimento de estarmos todos juntos, vivendo essa pequena aventura. Ao mesmo tempo, quando voltávamos para o hotel, à noite, fazíamos uma pesquisa online com as possibilidades para o dia seguinte. Algo que, às vezes, nem funcionava, porque fomos descobrindo que era muito difícil entender, por meio do Google Maps, os locais acessíveis. E o que aconteceu, muitas vezes, foi que chegávamos em um lugar que tínhamos planejado ir mas, na prática, não dava para chegar na divisa pelas condições da estrada com buracos e alagamentos provocados pela chuva.

Figura 3 – Rubiane Maia, Projeto *DIVISA* (2022)
Instalação online. PONTO 7: -18.842243, -41.241175. RODOVIA ES-164: São
Geraldo, Mantenópolis, ES / Bom Jesus da Floresta, Central de Minas, MG – Brasil.
Fotografia, dimensões variáveis



Fonte: acervo da artista Rubiane Maia.

Instalação artística online *DIVISA* (2022),
notas em rota de conversação: entrevista
com Rubiane Maia
Lindomberto Ferreira Alves

Lindomberto: Como vocês foram manejando a descoberta desses lugares com o tempo possível de permanência neles, com o objetivo de que o vínculo construído com o lugar fizesse emergir alguma possibilidade de ação performativa?

Rubiane: Tínhamos essas roupas brancas que usávamos sempre durante a hora das ações. Então, quando decidíamos que era hora de parar, trocávamos de roupa e começávamos a caminhar. Uma caminhada mais atenta e meditativa, eu diria, mais curiosa. Tian, nesse sentido, contribuiu muito. Como toda criança, ele é muito curioso e quer experimentar tudo. Nós, adultos, racionalizamos demais qualquer experiência. E, nesse processo de estabelecer um contato sensível com o lugar, era importante escapar da razão, das lógicas convencionais e ser mais intuitivo. Por isso, Tian acabou se tornando uma espécie de guia para nós. Ele nem perguntava: “o que vamos fazer agora?”. Ele simplesmente começava a brincar. Por exemplo: a primeira ação que realizamos foi, na verdade, foi uma proposta que veio de Tian: vamos pescar essas cascas de bambu? Outro aspecto interessante é que, quando voltávamos para o hotel, depois de passar o dia inteiro em trânsito, observávamos os registros. E isso nos inspirava, gerando ideias para o dia seguinte. Porque nesse movimento pensávamos: “nossa, a gente podia ter feito essa experiência por mais tempo ou podíamos ter prolongado aquele momento ali”. E aí, no outro dia, em um outro lugar – porque nunca voltávamos aos mesmos lugares – às vezes casava de aplicarmos exercícios que começamos, mas que foram interrompidos. Ou seja, durante a viagem fomos adquirindo uma espécie de repertório que ia crescendo a cada dia. Eu acho que eram as memórias do caminho que iam se instaurando no nosso corpo e nos nossos desejos.

Revedo alguns dos registros, eu me encontro com a brincadeira. Estou comentando isso agora porque aconteceu algo engraçado: para nós, obviamente, o contexto dessa viagem era realizar um trabalho. Então, espontaneamente, usávamos a palavra “trabalho” para se referir ao ato de fazer uma performance. Quando estou fazendo uma performance, eu normalmente não digo “estou fazendo uma performance”, mas, quase sempre, “estou fazendo um trabalho”. Com o envolvimento de Tian nas ações, começamos a tentar incorporar a palavra brincadeira como sinônimo de trabalho. Foi muito interessante pensar nessa simbiose entre as palavras



Instalação artística online *DIVISA* (2022),
notas em rota de conversação: entrevista
com Rubiane Maia
Lindomberto Ferreira Alves

“performance”, “trabalho” e “brincadeira”. Por mais que continuássemos usando a palavra trabalho, nós nos permitimos que ela se tornasse menos pesada, permitimos que ela também se tornasse uma brincadeira. Ao mesmo tempo, Tian começou a adotar a palavra “trabalho”. Todas as vezes que ele ia propor algo, já pedia para vestir seu uniforme falando: “agora é hora da gente trabalhar”. Tinha a coisa de vestir a roupa. Quando ele vestia a roupa, era hora de começar a trabalhar (risos). Depois do primeiro dia, no qual Tian participou, de fato, criando uma ação, nós fomos gradativamente percebendo que deveríamos deixá-lo muito livre para poder interagir, ou não, segundo suas vontades. Também deixamos claro entre nós que não haveriam erros nesses processos de interação, e que ele, Tian, sempre poderia escolher de que forma iria interagir. Nunca teria um script, no máximo, limitações de espaço de atuação. Não foi um esforço chegar a isso, afinal, ele é uma criança.

Lindomberto: O que me parece, com a presença de Tian, é que vem à tona a perspectiva de um devir-outro, despojado de uma série de filtros inerentes às percepções sua e de Manuel, por exemplo, a respeito de processos de criação...

Rubiane: Sim, um devir-criança! Com muito mais liberdade para experimentar e brincar. Apesar dele gostar de se referir a todo o processo como “trabalho”, fico pensando que isso se deu pela percepção dele de que, de alguma forma, para nós (Manuel e eu), estávamos fazendo algo que considerávamos sério e importante. No entanto, ele nos liberou completamente da ideia de erro, da pressão por acertar. Eu acredito também que o mergulho de Tian nesse projeto é um aspecto tão rico, inclusive, que pode servir de motivação para discutirmos a relação das crianças com as artes, a parentalidade, etc. Ou ainda, pensar no contexto escolar, especialmente porque a instituição-escola costuma limitar demais o protagonismo das crianças ao cumprimento de protocolos de comportamento. Eu me sinto orgulhosa de afirmar que o protagonismo de Tian aqui não é menor do que o meu ou de Manuel. Esse pequeno devir atravessa e traz fricções e contribuições, das mais preciosas. Eu acho que uma coisa que fez com que esse devir se tornasse ainda mais intenso foi a nossa escolha por não o controlar, de não o conter. Mas sim, de segui-lo, de embarcar nessa força-guia. Não é algo que estamos acostumados a fazer, mas, nessa viagem, nós

Instalação artística online *DIVISA* (2022),
notas em rota de conversação: entrevista
com Rubiane Maia
Lindomberto Ferreira Alves

abraçamos essa possibilidade de ir junto com ele.

Lindomberto: Uma das razões de fazer o Projeto *DIVISA* tem a ver com a busca por tentar entender a sua própria história, a história da sua família, a sua ancestralidade. Poderia falar um pouco como esse desejo foi sendo gestado ao longo da viagem?

Rubiane: Claro, essa foi a minha principal motivação para criar esse projeto. Eu nasci na cidade de Caratinga/MG (que não está na divisa), mas logo que nasci, meus pais foram morar na cidade de Aimorés/MG (que está na divisa), e, três anos depois, nos mudamos para Serra/ES, e em seguida para Vitória/ES. Aimorés/MG é a cidade do meu pai, por isso fomos para lá. Caratinga/MG é a cidade da minha mãe, por isso eu nasci lá. Toda a história familiar do meu pai é muito nebulosa, eu nunca conheci a sua família, porque ele ficou órfão muito cedo, sendo criado pela avó que morreu antes do meu nascimento. Ele é o filho mais velho, pois sua mãe teve mais dois filhos (meus tios), que nunca conheci. O meu pai era negro, então, ele representa a minha herança afrodescendente. E já faz alguns anos que eu estou em busca dos fragmentos da minha história por parte de pai. Ele faleceu em 2005, então, a gente acabou não tendo a oportunidade de falar muito sobre isso.

O que aconteceu é que fomos para Aimorés/MG, porque estava na divisa, e porque eu queria visitar a rua onde eu morei. Eu queria muito ver novamente a casa em que eu vivi até os três anos de idade. A minha mãe me passou o endereço de uma antiga vizinha. Eu fui até a casa dela, falei quem eu era, o que estava fazendo ali, e ela se lembrou imediatamente dos meus pais. E me mostrou a casa onde eu morei, bem próxima à dela. Depois ela me contou que eu tinha uma prima que morava ali perto, uma parente do meu pai, mais especificamente, filha de um tio do meu pai. Ela me deu o endereço, sugerindo que eu fosse até a casa dessa prima. Na hora me deu aquele frio na barriga, mas resolvi ir. E foi assim que eu reencontrei essa prima desconhecida, um pouco mais jovem que a minha mãe. Ela me contou várias histórias de família, me mostrou a foto do pai dela, um tio já falecido. Relatou que a minha bisavó (avó do meu pai) sofreu muita violência doméstica, até tomar a decisão de abandonar o marido para criar sozinha os filhos e meu pai. Falou, ainda, que ela era uma mulher forte, guerreira, que



Instalação artística online *DIVISA* (2022),
notas em rota de conversação: entrevista
com Rubiane Maia
Lindomberto Ferreira Alves

“ganhava a vida” lavando roupas para fora para sustentar a família. Depois essa prima falou o seguinte: “o lugar onde a sua bisavó morou ainda está lá. A gente só não sabe se o ‘barracão’ foi demolido ou não porque era só um cômodo velho com um fogão à lenha dentro, mas eu acho que esse lugar existe até hoje. É aqui perto, vai lá!”. E eu fui nesse lugar. Eu bati na porta, uma mulher veio ao nosso encontro. Eu disse: “Oi, boa tarde! Me chamo Rubiane. Estou aqui fazendo uma pesquisa para entender a minha história. Eu descobri que aqui foi o lugar onde a minha bisavó viveu...”. Esse lugar, hoje, é uma casa grande que foi construída, aos poucos, após a morte da minha bisavó, depois que o terreno foi vendido. O lugar que a minha bisavó viveu tinha se transformado em um cômodo da casa desta senhora. Então, ela me levou até esse cômodo e me mostrou exatamente onde ficava o fogão à lenha e a porta de entrada.

Figura 4 – Rubiane Maia, Projeto *DIVISA* (2022)
Instalação online. PONTO 8: -18.950880, -41.064740. SERRA DE CUPARAQUE E
PEDRA DO PESCOÇO MOLE: Cuparaque, MG / Alto Rio Novo, ES – Brasil.
Fotografia, dimensões variáveis



Fonte: acervo da artista Rubiane Maia.

Definitivamente, esse foi um dos momentos mais fortes que eu já vivi. Eu tenho a certidão de nascimento da minha bisavó. Ela nasceu em 06 de junho de 1895. Só consta o nome da mãe e, no lugar do pai, está um traço. Provavelmente, ela foi filha de uma mulher escravizada. Por outro lado, uma outra camada desses processos de família que eu descobri falando com a minha mãe, antes de partir para a viagem pela divisa, é que ela não nasceu em Caratinga/MG, mas em Cuparaque/MG (que também fica na divisa).

Instalação artística online *DIVISA* (2022),
notas em rota de conversação: entrevista
com Rubiane Maia
Lindomberto Ferreira Alves

Na verdade, ela se mudou para Caratinga/MG com um ano de idade. De repente, eu descobri que eu tive duas avós em dois locais diferentes da divisa do Espírito Santo com Minas Gerais: em Aimorés/MG e em Cuparaque/MG. Descoberta que colocou definitivamente Cuparaque/MG no meu roteiro. Lá, não havia endereço ou pessoas conhecidas, mas nós tentamos encontrar uma referência do lugar onde a minha avó viveu. Ela disse que era bem perto de uma grande pedra, uma pedra chamada de Pedra do Pescoço Mole. E foi lá que nós fizemos um trabalho com umas fotografias antigas do seu casamento. Enfim, esse projeto acabou me jogando no umbigo da minha existência. Coisas que acabaram acontecendo para além do que eu poderia prever ou imaginar.

Lindomberto: Retomando uma expressão que você usou antes, “criação de um repertório”, fiquei pensando: que corpo é esse que essas camadas, essas experiências, a criação desse repertório, vai fazendo emergir?

Rubiane: Bem, vou começar já antecipando que eu não tenho uma resposta para essa pergunta (risos). Mas tenho algumas considerações que, para mim, estão super relacionadas à experiência de constituição desse repertório. Dentro dessas possibilidades, me vem imediatamente à questão de se dispor à experiência, de cultivar um corpo poroso, de uma predisposição à ideia de habitar temporariamente um lugar desconhecido da minha existência. Sem dizer que esse é um projeto que, fundamentalmente, se faz através de uma travessia espaço-temporal. Nesses últimos dias, fiquei pensando muito sobre as estratégias que mobilizamos para cultivar uma receptividade afetiva com tudo o que nos cerca. E, de certa maneira, acabei caindo no livro *Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*¹⁰ (2009), que discute a cartografia como método. Então, eu li uma das pistas desse método com a qual me identifiquei imediatamente: “a paixão pela aventura”. De alguma forma, por mais que esse projeto tenha sido motivado por memórias de infância, nesta relação de tentar entender essa vida “entre” Minas Gerais e Espírito Santo, percorrer a divisa significava ir ao encontro do desconhecido.

Eu reli, também, um capítulo do livro *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Vol. 4¹¹ (1997), onde Deleuze e Guattari vão falar de território

10

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana de (orgs.). *Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2009.

11

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Vol. 4. Tradução Suely Rolnik. São Paulo: Editora 34, 1997.

Instalação artística online *DIVISA* (2022),
notas em rota de conversação: entrevista
com Rubiane Maia
Lindomberto Ferreira Alves

existencial, e que eu considero ser um conceito super caro para minhas pesquisas. E, nessa releitura, eu me senti muito afetada com uma frase muito curtiinha do texto: “o em-casa não preexiste”. Então, quando eu li este trecho, eu senti um alívio, pois imediatamente eu conectei essa afirmação com uma outra questão que estava girando na minha cabeça, que é a noção de pertencimento. Eu pensei: se o “em-casa não preexiste”, ele é só pode ser um estado, algo que tem a ver com uma vitalidade. Ou seja, significa algo bem menos sólido e muito mais volátil. Essa organização que estamos acostumados a chamar de casa – uma organização que nós definimos a partir dessa ideia de um espaço habitável – na verdade não necessariamente está ligado ao sentimento de pertencer. E eu acho que o corpo também não preexiste. Na verdade, nunca se trata de um só corpo, não é? Nós somos bilhões de corpos ao mesmo tempo, se considerarmos tudo que nos compõe: água, células, bactérias, ou seja, todos os microorganismos que formam o que percebemos como um corpo. E, à medida que esse corpo vai sendo afetado pelo ambiente, ele vai mudando. Essa é outra palavra que está muito presente no meu pensamento: ambiente. O ambiente está sempre repleto de outros corpos, não se trata apenas de um espaço. É um espaço repleto de corpos humanos e não humanos. O que eu quero dizer é que os nossos corpos estão permanentemente recebendo estímulo e respostas de tudo o que nos cerca. E essa multiplicidade toda de partilhas sensíveis está acontecendo o tempo inteiro, em continuidade. Por mais que fiquemos fabulando que as transformações mais importantes da vida aconteceram por causa de uma determinada situação, na verdade não é tão simples, tão óbvio. Nós desconsideramos tantas camadas, que sequer percebemos que estão em ação agora, atuando nesse instante.

Por outro lado, eu sempre fui muito interessada na quebra da rotina. Quando estamos a perceber muito mais, quando nos abrimos à escuta. Tem um trechinho do livro *A vida das plantas: uma metafísica da mistura*¹² (2018), de Emanuelle Coccia, que, para mim, tem a ver com essa questão dos corpos que emergem na criação desse repertório, no qual ele diz: “um mundo onde ação e contemplação não se distinguem mais, e também um mundo no qual a matéria e a sensibilidade se amalgamam perfeitamente”. Eu fiquei pensando muito nessa relação entre contemplação e ação porque isso estava em jogo todo o tempo durante a nossa viagem. Estávamos

12

COCCIA, Emanuelle. *A vida das plantas: uma metafísica da mistura*.

Tradução Fernando Scheibe.
Florianópolis: Cultura e Barbárie,
2018.

Instalação artística online *DIVISA* (2022),
notas em rota de conversação: entrevista
com Rubiane Maia
Lindomberto Ferreira Alves

experimentando a contemplação e a ação, da mesma forma, a matéria e a sensibilidade. O *DIVISA* é um projeto que envolve um contato direto com a materialidade, mas, ao mesmo tempo, considerando sempre que essa materialidade é uma energia vibrante, pulsante e viva. É uma matéria que responde ao contato. Porque, do mesmo jeito que a matéria responde ao meu ato, o meu corpo responde à matéria. Eu acredito que isso acaba tendo a ver com essa construção de um repertório, que são esses registros ínfimos de contato e intimidade que vão se acumulando no nosso corpo. De repente, eu me deparei não apenas com a linha-divisa, mas com o ambiente-divisa, que mexeu completamente com o meu estado emocional, mental e psíquico. Moveu o meu território existencial de lugar.

Figura 5 – Rubiane Maia, Projeto *DIVISA* (2022)
Instalação online. PONTO 8: -18.950880, -41.064740. SERRA DE CUPARAQUE E
PEDRA DO PESCOÇO MOLE: Cuparaque, MG / Alto Rio Novo, ES – Brasil.
Fotografia, dimensões variáveis



Fonte: acervo da artista Rubiane Maia.

Lindomberto: Asua reflexões sobre o pertencimento é particularmente muito instigante, porque, se pegarmos umas das suas principais referências bibliográficas do Projeto *DIVISA* – referência, inclusive, que te acompanhou ao longo da viagem – que é o livro *Belonging: a culture of place*¹³ (2009), da bell hooks, esse seu exercício de pensar o pertencimento vai um pouco na contramão das reflexões que ela nos apresenta...

Rubiane: Sim e não! (risos). Eu encontrei coisas muito valiosas na leitura desse livro. Ela constrói toda uma narrativa pessoal sobre a relação

13

hooks, bell. *Belonging: a culture of place* [Pertencimento: uma cultura do lugar]. New York: Routledge, 2009.

Instalação artística online *DIVISA* (2022),
notas em rota de conversação: entrevista
com Rubiane Maia
Lindomberto Ferreira Alves

de afastamento e retorno ao estado do Kentucky (EUA). Ao mesmo tempo, essa narrativa passa por questões históricas sobre os resíduos da escravidão. Apesar das particularidades e diferenças significativas sobre a diáspora na América do Norte e no Brasil, em ambos persiste a vulnerabilidade dos estados de saúde mental das pessoas negras, vinculado ao sentimento delas não se encaixarem ou não pertencerem a nada. Há um trecho em que Hooks afirma: “Há muito pouco trabalho publicado que analise a turbulência psicológica que os negros enfrentaram quando fizeram sérias mudanças geográficas que trouxeram consigo novas demandas psicológicas”. O que, nas palavras de Saidiya Hartman, no livro *Perder a mãe: uma jornada pela rota atlântica da escravidão*¹⁴ (2021), reaparece de um modo bem mais direto: “o sentimento de não pertencer ou de ser um elemento estranho está no cerne da escravidão”. Então, essa junção entre o pensamento de hooks e Hartman são primordiais para mim. São duas autoras com um conhecimento e uma sensibilidade muito profundas, ambas trabalhando nessa intersecção entre o histórico e o autobiográfico. Uma outra intervenção importante que, para mim, se alinhava com essas questões, veio das autoras Dani D’Emilia e Vanessa Andreotti, na publicação *Co-sentindo com ternura radical*¹⁵ (2020), com a afirmativa “Desative expectativas de pertencimento e se concentre em desaprender a lógica da separabilidade”. Quando eu penso na divisa, automaticamente essa frase ecoa como um desafio e como um exercício árduo e primordial para a vida.

Lindomberto: Conheci seu trabalho em 2013, quando presenciei, em Vitória/ES, a apresentação da performance *Decanto, até quando for preciso esquecer*¹⁶ (2013). Um trabalho que, naquele momento da sua trajetória, parecia estar muito mais atrelado a uma espécie de fascínio seu pela incapacidade humana de dominar o esquecimento. Quase 10 anos depois, você produz o Projeto *DIVISA*, que, a princípio, parece caminhar no sentido oposto. Como você entende esse deslocamento, essa “aparente” inversão de perspectiva, na lida com a questão da memória?

Rubiane: A memória se tornou o conceito central da minha pesquisa. É dessa fonte que eu bebo todos os dias. E, cada vez mais, eu tenho entendido que a memória compreende tudo que nós somos, incluindo o esquecimento, incluindo aquilo que não sabemos que somos. Ela é uma narrativa, mas não pode ser condensada apenas na linguagem. Não pode

14

HARTMAN, Saidiya. *Perder a mãe: uma jornada pela rota atlântica da escravidão*. Tradução José Luiz Pereira da Costa. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2021.

15

D’EMILIA, Dani; ANDREOTTI, Vanessa; GTDF Collective. *Co-sentindo com ternura radical*. São Paulo: PS_São Paulo, 2020. Disponível em: <https://lapubli.online/TernuraRadical.html>.

16

Para mais informações sobre o trabalho, acessar: <https://www.rubianemaia.com/decanto-ate-quando-for-preciso-esqu>.

Instalação artística online *DIVISA* (2022),
notas em rota de conversação: entrevista
com Rubiane Maia
Lindomberto Ferreira Alves

ser totalmente explicada porque não se resume ao conhecimento humano. Pelo contrário, a memória toca o extra-humano. Nesse sentido, cada um de nós é somente uma fagulha da história do mundo. É claro que eu estou interessada na minha própria história, nas narrativas familiares, na diáspora e na minha herança negra, mas eu não acho que acaba aí, mas sim, começa aí para ir além. Eu também estou super interessada nas memórias que estão além de mim, e que posso acessá-las. Mas eu também estou interessada nas memórias que não podem ser acessadas, que estão no campo do esquecimento. A *performance Decanto, até quando for preciso esquecer* (2013) me ajudou a compreender que o esquecimento não é o contrário da lembrança, eles atuam juntos, em um movimento de expansão e contração. O que significa que a memória é plástica, dinâmica. Ela é capaz de tomar diversas formas. Para compreender e para exercitar isso, nós precisamos evitar pensar no tempo como uma linha, como linearidade. Nós precisamos abrir mão dessa ideia de separação entre o passado, o presente e o futuro. Só assim me parece possível espelhar como os movimentos da vida vão acontecendo entre jogos de similaridades e diferenças.

Em Henri Bergson, no livro *Matéria e memória*¹⁷ (1999), lembramos aquilo que de alguma forma tem utilidade para o presente. É útil no sentido de que, de alguma forma, aquilo que retorna para nós como lembrança contribui para os movimentos de atualização coletiva do mundo. Ou seja, o passado sempre é útil para potencializar processos e acontecimentos vinculados às transformações do agora. Então, eu arriscaria afirmar que o Projeto *DIVISA* e o seu modo de operar com a questão do resgate de algumas memórias sempre esteve incubado, em vias de ocorrer. Mas aconteceu quando precisava acontecer. E, curiosamente, aconteceu quando coexiste comigo um novo descendente que é Tian. Isso, também, faz total sentido para mim, quando eu penso que realizar esse projeto, simbolicamente, significa apresentar a ele a minha terra. A presença de Tian na minha vida me trouxe a lembrança da criança que eu fui, mas também me fez olhar com muito respeito para os acontecimentos familiares que antecederam o meu nascimento. Ou seja, eu sinto que há uma magia acontecendo, justamente porque o tempo é essa espiral que nos ajuda na atualização contínua do que somos. E isso me faz refletir, como as imagens de família e de infância

Instalação artística online *DIVISA* (2022),
notas em rota de conversação: entrevista
com Rubiane Maia
Lindomberto Ferreira Alves

não estão aí apenas ao sabor do acaso, mas retornam porque são elas que materializam a expansão do meu território existencial, potencializando o futuro ou os futuros que está(ão) se abrindo no agora.

Figura 6 – Rubiane Maia, Projeto *DIVISA* (2022)
Instalação online. PONTO 7: -18.842243, -41.241175. RODOVIA ES-164: São
Geraldo, Mantenópolis, ES / Bom Jesus da Floresta, Central de Minas, MG – Brasil.
Fotografia, dimensões variáveis



Fonte: acervo da artista Rubiane Maia.

À medida em que eu faço uso da memória como um dispositivo de constituição daquilo que eu sou, eu colaboro para curar os aspectos do meu passado, das dores e traumas familiares que precisam ser curados, lembrados e ritualizados. São muitas as cicatrizes herdadas pelo colonialismo que estão silenciadas ou esquecidas – geração após geração. Algo que bell hooks (2009) diz: “curar aquele espírito significava me lembrar de mim mesma, pegar os pedaços da minha vida e juntá-los novamente. Ao relembrar a minha infância e escrever sobre os meus primeiros anos de vida, eu estava mapeando o território, descobrindo a mim mesma”. E, para completar, eu encerraria com um outro trecho, na qual, ela lindamente afirma: “mesmo quando senti que a terapia não estava ajudando, não perdi minha convicção de que havia saúde a ser encontrada, que a cura poderia vir da compreensão do passado e conectá-lo ao presente”.

Referência

SILVA, Rubiane Vanessa Maia da. A Divisa. In: ALVES, Lindomberto Ferreira; SILVA, Rubiane Vanessa Maia da (Orgs.). *DIVISA: notas em rotas de travessias*. Vitória: SECULT/ES, 2022. p. 24-33. Disponível em: <https://www.projetodivisa.com/material-educativo>. Acesso em: 19 abr. 2024.

Saída de santo: dos artefatos simbólicos à estetização do sagrado do Candomblé no Terreiro T'Aziry Ladè, de Caruaru-PE

Saint's exit: from symbolic artefacts to the aestheticization of the sacred of Candomblé at Terreiro T'Aziry Ladè, in Caruaru-PE
Leandro Tiago Ferreira¹

No agreste pernambucano, no município de Caruaru, as práticas religiosas afro-brasileiras resistem às imposições coloniais e ressignificam os espaços nos quais desdobram-se em práticas estéticas. Na região periférica do Monte Bom Jesus reside um dos pilares para a conservação do Candomblé Jeje-Mahi, o Terreiro T'Aziry Ladè. Esse espaço atua como difusor da religiosidade afrodiáspórica na região.

Dentre os processos que fomentam a continuidade das práticas da religião, é destacada a iniciação de neófitos/as, novos/as membros/as, que, após o cumprimento de ritos e interditos necessários, tornam-se um/a só ser com o sagrado. A culminação desse momento iniciático é a "saída de santo", ocasião na qual o/a Vodunsi² é apresentado/a à sociedade na condição de filho/a de santo de um terreiro, oficializando sua relação com o divino ali constituído.

Permeado por formas de simbolização inerentes à natureza humana, esse rito é marcado pela utilização de artefatos que reiteram a presença do sagrado em terra, que direcionam o olhar dos adeptos da religião do invisível a uma experiência estética, sensível. O ensaio visual apresentado a seguir objetiva, por intermédio da fotografia, a cristalização da estética dos artefatos e indumentárias compositoras do sagrado afro-brasileiro. O recorte estipulado para essa narrativa remonta a iniciação para o vodun³ Bessem, divindade ofídica cujo domínio se estende às chuvas, à temporalidade cíclica e à fecundidade.

Os registros fotográficos designados são provenientes da cartografia do campo desenvolvida na dissertação de mestrado desenvolvida no Programa de Pós-graduação em Educação Contemporânea da Universidade

1

Mestrando em Educação Contemporânea e Bacharel em Design. Universidade Federal de Pernambuco – Campus Acadêmico Agreste (UFPE - CAA), Caruaru – Pernambuco (PE) – Brasil

2

Palavra de origem Fon, proveniente dos povos do Benim. No Brasil, é empregada no Candomblé Jeje-Mahi para designar pessoas cuja iniciação na religião ainda não possui um ano completo.

3

Palavra de origem africana, comum às linguagens Fon, Gun e Ewe. Designa, de maneira genérica, "espírito". No Brasil, remete às divindades cultuadas nos Candomblés de nação Jeje, oriundos dos cultos de tais populações.



Federal de Pernambuco (UFPE). Esse processo de imersão desmistifica o olhar reservado à aforreligiosidade e decoloniza o imaginário acerca das liturgias não-hegemônicas.

Neste ensaio visual, são fotografados os artefatos que integram as cerimônias afro-brasileiras, suas participações e funções na religiosidade do candomblé. Da quartinha de Exu, que comunica a abertura dos rituais, aos atabaques e xequerês, que musicalizam o compasso sincopado dos ritos, até o adjá brandido pelas mãos de pais e mães-de-santo a guiar o vodun recém-iniciado, assim como o draká e a lança empunhada por essa divindade, em transe no corpo de seu neófito, que comunicam a presença de Bessem em terra. A orientar os sentidos para o sagrado e suas formas de circular sensivelmente o axé, tais artefatos são centrais para os ritos de terreiro.

Figura 1 - Quartinha de Exu



Fonte: acervo do autor.

Figura 2 - Atabaques e xerês em movimento



Fonte: acervo do autor.

Figura 3 – A nova Vodunsi é guiada ao centro do salão



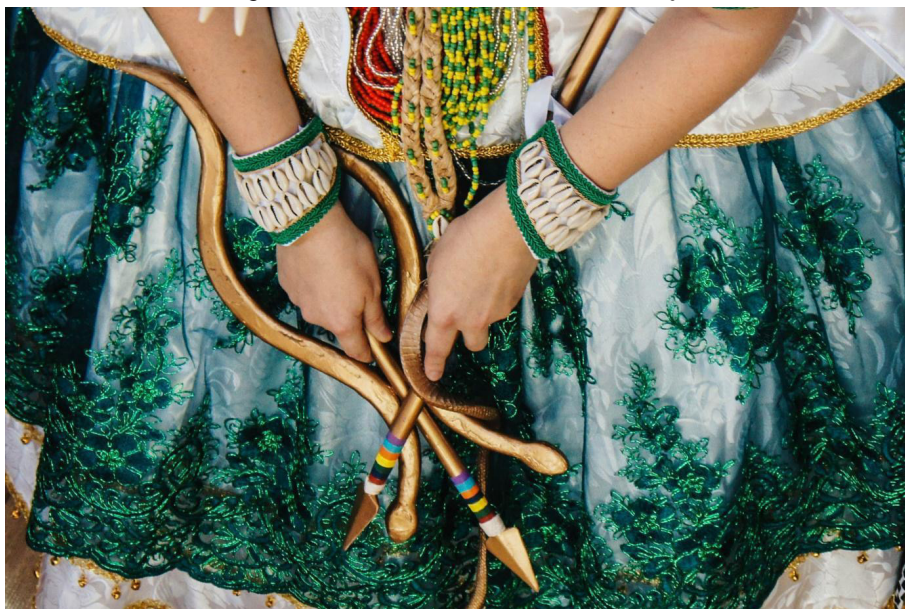
Fonte: acervo do autor.

Figura 4 – As mãos da mãe-de-santo brandem o adjá



Fonte: acervo do autor.

Figura 5 – Bessem mira ao solo o draká e a lança



Fonte: acervo do autor.

Figura 6 – Um abraço sela a união entre Bessem e as mãos que o guiaram no salão



Fonte: acervo do autor.