NARRATIO
Estudos de Comunicação, Linguagens e Mídias

sãojudas universidade

Comunicação & Artes
Nº 6 • Vol. 1 • 2025

Escrevivência nas narrativas sobre mulheres migrantes com deficiência
Pág. 8

A canção urbana e a música alternativa brasileira na internet
Pág. 37

Semiosfera e cotidiano em Kiarostami e Taniguchi
Pág. 82

_Equipe Editorial

NARRATIO
Estudos de Comunicação, Linguagens e Mídias

Revista científica da área de Comunicação & Artes
da Universidade São Judas Tadeu (USJT)
ISSN 2676-0274
Nº 6 • Vol. 1 • 2025

Editor-chefe
Prof. Dr. Marcelo Monteiro Gabbay
(Universidade São Judas Tadeu, Brasil)

Editor-adjunto
Prof. Dr. José Augusto Lobato
(Universidade Anhembi Morumbi e
Universidade São Judas Tadeu, Brasil)

Direção de arte e editoração
Prof.ª M.ª Ana Elizabeth Lima Vasconcelos
(Universidade São Judas Tadeu, Brasil)

Conselho Científico
Prof. Dr. Cesar Adolfo Zamberlan
(Universidade São Judas Tadeu, Brasil)
Prof.ª Dr.ª Cintia Liesenberg
(Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Brasil)
Prof. Dr. Daniel Reis
(Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil)
Prof. Dr. Dimas Kunsch
(Universidade Metodista de São Paulo, Brasil)
Prof.ª Dr.ª Dulcília Buitoni
(Universidade de São Paulo, Brasil)
Prof.ª Dr.ª Eliane Corti Basso
(Universidade São Judas Tadeu, Brasil)
Prof.ª Dr.ª Fábia Lima
(Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil)
Prof.ª Dr.ª Fernanda Elouise Budag
(FECAP, Brasil)
Prof. Dr. Igor Sacramento (Universidade Federal do Rio de Janeiro / Fundação Oswaldo Cruz, Brasil)
Prof. Dr. Ivan Ferrer Maia
(Universidade São Judas Tadeu, Brasil)
Prof. Dr. Ivan Paganotti
(Universidade Metodista de São Paulo, Brasil)
Prof.ª Dr.ª Jaqueline Lemos
(Universidade São Judas Tadeu, Brasil)
Prof. Dr. José Augusto Lobato
(Universidade São Judas Tadeu, Brasil)
Prof.ª Dr.ª Juliana Doretto
(Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Brasil)
Prof.ª Dr.ª Laura Loguercio Cánepa
(Universidade Paulista, Brasil)
Prof. Dr. Luís Mauro Sá Martino
(Faculdade Cásper Líbero, Brasil)
Prof. Dr. Luiz Alberto de Farias (Universidade de São Paulo / Universidade Metodista de São Paulo, Brasil)
Prof.ª Dr.ª Maira Mariano
(Universidade São Judas Tadeu, Brasil)
Prof.ª Dr.ª Maria Eugênia Porém
(Universidade Estadual Paulista, Brasil)
Prof. Dr. Mateus Yuri Passos
(Faculdades Integradas de Jaú, Brasil)
Prof.ª Dr.ª Mayra Rodrigues Gomes
(Universidade de São Paulo, Brasil)
Prof. Dr. Marcelo Monteiro Gabbay
(Universidade São Judas Tadeu, Brasil)
Prof.ª Dr.ª Mayara Luma Assmar Maia Lobato
(Centro Universitário FAM, Brasil)
Prof.ª Dr.ª Melyssa Pinheiro
(Universidade São Judas Tadeu, Brasil)
Prof. Dr. Michael Samir Dalfovo
(Centro Universitário Sociesc, Brasil)
Prof.ª Dr.ª Nara Lya Cabral
(PUC Minas, Brasil)
Prof. Dr. Nivaldo Ferraz
(Centro Universitário Belas Artes, Brasil)
Prof.ª Dr.ª Patrícia Paixão
(Universidade Presbiteriana Mackenzie, Brasil)
Prof. Dr. Rafael Grohmann
(Toronto Universidy, Canadá)
Prof. Dr. Ricardo Freitas
(Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil)
Prof. Dr. Rogério Ferraraz
(Universidade Anhembi Morumbi, Brasil)
Prof.ª Dr.ª Roseli Fígaro
(Universidade de São Paulo, Brasil)
Prof. Dr. Thiago Venanzoni
(Fiam-Faam Centro Universitário, Brasil)
Prof. Dr. Vicente William Darde
(Centro Universitário FAM, Brasil)

Capa
Rio de Janeiro (RJ), 24/01/2025 – A escritora Conceição Evaristo é homenageada com mural com sua imagem na zona portuária do Rio de Janeiro que preserva diversos elementos da chegada dos africanos escravizados e da cultura produzida por eles no Brasil. Foto: Tomaz Silva/Agência Brasil

Rua Taquari, 546 - Mooca, São Paulo - SP, Brasil - CEP 03166-000

Reitor
Abilio Gomes de Carvalho Junior

Chanceler
Dr. Ozires Silva

Diretor acadêmico
Guilherme Daflon

Diretora adjunta de operações
Thiciane Lins

_Editorial

José Augusto Mendes Lobato

Marcello Monteiro Gabbay

Constituída na convergência das discussões sobre narrativas, linguagem, cultura, estética e mídia, **NARRATIO** divulga, nesta nova edição, trabalhos que exploram limites, confluências e discussões internas e ao redor de objetos midiáticos que ressaltam os vínculos entre construções narrativo-discursivas e a conformação do campo social, com tudo o que há aí de político em sentido amplo.

Chegamos a mais um ano de atividades confrontados pelos elementos que conferem riqueza e diversidade à revista; um desafio que, aliás, vemos emergir constantemente nos programas de pesquisa das instituições de ensino superior brasileiras. Confrontados com a busca de foco e especificidade, descortinamos, a cada edição, a cada ano de atividade, mais complexidade temática e de referencial teórico-metodológico nos escritos de nossas autoras e nossos autores.

Mais precisamente, notamos até aqui uma crescente quantidade de trabalhos que abarcam os universos das audiovisualidades – a cultura audiovisual em geral, a televisão, o cinema e as remediações e interações transmidiáticas –, de um lado, e reflexões sobre processos midiáticos e seus impactos sobre objetos empíricos diversificados (jornalísticos, publicitários, empresariais, ficcionais etc.), de outro. Esses temas frequentes em **NARRATIO** parecem apontar para onde as inquietações da pesquisa em Comunicação e Artes caminham hoje em nosso País, sobretudo nos eixos temáticos de nosso Foco e Escopo. E aparecem, de modo notável, nos objetos e reflexões dos textos desta edição.

Seis trabalhos compõem a seção de Artigos Livres, dos quais quatro gravitam em torno do audiovisual, e se somam a um texto na seção Iniciação à Pesquisa. O primeiro artigo, “Potencialidades do conceito de escrevivência

para a análise de narrativas sobre a trajetória de mulheres migrantes com deficiência", de Gabriela Francine Camargo, Laura Adler Lara de Oliveira e Ângela Cristina Salgueiro Marques, faz um relevante estudo dos depoimentos de mulheres migrantes com deficiência divulgados em relatórios da ACNUR, a Agência das Nações Unidas para Refugiados. O conceito de escrevivência, de Conceição Evaristo, é articulado para a análise das narrativas consideradas em contextos de escuta atenta, acolhimento e empatia, uma relação de alteridade cada vez mais necessária em tempos fragmentados, de contínuos deslocamentos e migrações.

Contextos mercadológicos e o universo da música alternativa se unem nas discussões sobre a cultura sonora em "A canção urbana no tempo da internet: a música alternativa brasileira", artigo assinado por Felipe Faraco e Sandro Pavão. O estudo reúne autores que problematizam as noções de mercado atreladas à influência da internet sobre o campo musical do País, avaliando como são os processos midiáticos – da circulação de produtos culturais à configuração de estratégias de visibilidade e marketing de artistas – associados à nova cena musical do País.

Em seguida, Marcella Ferrari Boscolo assina "Do estereoscópio à realidade virtual: um século de ruptura da tradição bidimensional no cinema". Este trabalho contextualiza a convergência entre cinema e realidade virtual explorando manifestações – RV, 3D etc. – e como estas se conectam aos esforços de evolução em estratégias imersivas, para isso recorrendo a conceitos consagrados das teorias do cinema e das mídias.

A linha de discussão em torno de objetos audiovisuais continua em "Explorando a Semiosfera: fronteira e o cotidiano em Kiarostami e Taniguchi", de Thiago Henrique Gonçalves Alves. O trabalho compara cinema e mangá a partir de conceitos como os de fronteira, semiose e semiosfera, associados à semiótica da cultura, bem como por meio do conceito de cotidiano e seus reflexos nas obras de Abbas Kiarostami e Jiro Taniguchi – respectivamente, o filme "Onde fica a casa do meu amigo?" e o mangá "O homem que passeia".

Murilo Bronzeri é o autor do quinto texto desta edição, “Remediações Digitais e Relações Virtuais: “The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger” (2012) e “Face 2 Face” (2016)”. Trata-se de um trabalho dedicado à análise de filmes narrados por meio de *desktop*s, examinando os processos de remediação das obras e a abordagem de relacionamentos constituídos em ambiente virtual, com uma abordagem que reúne a análise fílmica bordwelliana e trabalhos sobre o *screenlife* em distintos gêneros e formas do cinema.

Fechando a seção de Artigos Livres, um texto sobre jornalismo, poder, visibilidade e liberdade de expressão propõe uma discussão extranarrativa, sobre as relações entre imprensa e democracia. “Poder e liberdade de imprensa: caso Rubens Valente explicita os riscos ao direito à informação” é assinado por Ana Elizabeth Vasconcelos, Moacir Assumpção e Rosinei Naves e analisa o caso da condenação do jornalista Rubens Valente após a publicação de seu livro “Operação Banqueiro”, explorando as relações entre os círculos de poder, o sistema judiciário e o capitalismo e os reflexos dessa triangulação sobre a produção jornalística.

Por fim, “Vogler e K-pop: a jornada do herói no trailer do álbum NOEASY do grupo Stray Kids”, de Gabriela Glória de Oliveira e da orientadora Fernanda Elouise Budag, apresenta na seção Iniciação à Pesquisa um estudo que aplica as etapas e funções da narrativa conforme a perspectiva da jornada do herói retrabalhada por Christopher Vogler para analisar o trailer do álbum NOEASY, do grupo de k-pop Stray Kids. Trata-se de um interessante exemplo de aplicação dos estudos da narrativa aos objetos da cultura midiática contemporânea, cujos primeiros resultados e reflexões aparecem nesta edição.

Diante do desafio de traçar (ou tecer) linhas discursivas que unam a multiplicidade de debates dos textos selecionados, limitamo-nos a negar um relato artificial que os fusione; propomos reafirmar a importância de reconhecê-las como parte de um tecido mais amplo, fragmentado e plural, análogo às ciências da comunicação, reunindo pesquisadores de diferentes instituições e trajetórias cujas contribuições são visualizadas de modo mais pontual nos

textos das próximas páginas. Às autoras e aos autores, bem como aos mais de 12 pareceristas que avaliaram os trabalhos, nossos agradecimentos mais sinceros, bem como aos membros de nosso corpo editorial.

_Sumário

_8
Artigo

Potencialidades do conceito de escrevivência para a análise de narrativas sobre a trajetória de mulheres migrantes com deficiência

Gabriela Francine Camargo
Laura Adler Lara de Oliveira
Ângela Cristina Salgueiro Marques

_37
Artigo

A canção urbana no tempo da internet: a música alternativa brasileira

Felipe Faraco
Sandro Pavão

_56
Artigo

Do estereoscópio à realidade virtual: um século de ruptura da tradição bidimensional no cinema

Marcela Ferrari Boscolo

_82
Artigo

Explorando a Semiosfera: fronteira e o cotidiano em Kiarostami e Taniguchi

Thiago Henrique Gonçalves Alves

_101
Artigo

Remediações Digitais e Relações Virtuais: "The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger" (2012) e "Face 2 Face" (2016)

Murilo Bronzeri

_126
Artigo

Poder e liberdade de imprensa: caso Rubens Valente explicita os riscos ao direito à informação

Ana Elizabeth Lima Vasconcelos
Francisco Moacir Assunção Filho
Rosinei A. Naves (Rose Naves)

_144
Iniciação à Pesquisa

Vogler e K-pop: a jornada do herói no trailer do álbum NOEASY do grupo Stray Kids

Gabriela Glória de Oliveira
Fernanda Elouise Budag

_Artigo

Potencialidades do conceito de escrevivência para a análise de narrativas sobre a trajetória de mulheres migrantes com deficiência[1]

Potentialities of the concept of escrevivência *for the analysis of narratives about the trajectories of migrant women with disabilities*

Gabriela Francine Camargo[2]
Laura Adler Lara de Oliveira[3]
Ângela Cristina Salgueiro Marques[4]

1 A realização deste trabalho contou com o apoio do CNPq, da Capes e da Fapemig.

2 Graduada em Jornalismo pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG, 2019-2023), foi Bolsista de Iniciação Científica (ADRC/PRPq, 2020-2020); Bolsista de Extensão (APEX/PROEX, 2021-2022) na Assessoria de Comunicação da Pró-Reitoria de Extensão da UFMG; e Bolsista de Iniciação Científica (PIBIC/CNPq, 2022-2023), visando observar a potencialidade do conceito de escrevivência na trajetória de mulheres migrantes com deficiência. Pesquisadora vinculada à linha "Comunicação, Territorialidades e Vulnerabilidades", do PPGCOM-UFMG. E-mail: g_fc@outlook.com

3 Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social (PPGCOM/Fafich) da Universidade Federal de Minas Gerais. Graduada, também pela UFMG, em Jornalismo. Trabalha como Assessora de Comunicação/Social na Secretaria de Estado de Planejamento e Gestão de Minas Gerais. Pesquisadora vinculada à linha "Comunicação, Territorialidades e Vulnerabilidades", do PPGCOM-UFMG. Email: lauraadlerlaradeoliveira@gmail.com

4 Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da UFMG. Pesquisadora bolsista do CNPq. Tradutora dos seguintes livros de Jacques Rancière: O trabalho das imagens (Chão da Feira, 2021) e O método da cena (Quixote + Do, 2021). Com Luis Mauro Sá Martino publicou: Ética, Mídia e Comunicação (Summus, 2018); No caos da convivência (Vozes, 2020); Política, Cultura Pop e Entretenimento (Sulina, 2022) e A violência invisível em contextos organizacionais (Sulina, 2024). Email: angelasalgueiro@gmail.com

Resumo

A partir de três relatórios produzidos pela ACNUR acerca do projeto "Empoderando Refugiadas", selecionamos relatos de mulheres migrantes com deficiência que realizaram oficinas em Roraima, entre 2020 e 2022. Os relatórios foram analisados qualitativamente, em busca de narrativas que expressassem a dignidade de experiências de mulheres migrantes com deficiência, tornando-as legíveis e audíveis a partir da prática relacional do cuidado. Mostramos como relatos elaborados a partir das oficinas do projeto podem ajudar a compor escrevivências, tecidas em uma escuta atenta, na qual o acolhimento considera a interseção entre gênero, migração e deficiência em sua face institucional e emancipatória.

Palavras-chave: cuidado; hospitalidade; migração; mulheres com deficiência; relatos escreviventes.

Abstract

Based on three reports produced by ACNUR about the "Empowering Refugees" project, we selected accounts of migrant women with disabilities who attended workshops in Roraima between 2020 and 2022. The reports were analyzed qualitatively, in search of narratives that expressed the dignity of the experiences of migrant women with disabilities, making them legible and audible based on the relational practice of care. We show how accounts produced from the project's workshops can help compose escrevivências, woven through attentive listening, in which the reception considers the intersection between gender, migration and disability in its institutional and emancipatory faces.

Keywords: care; hospitality; migration; women with disabilities; escrevivência reports.

Introdução

Este artigo tem como proposta evidenciar a potencialidade do conceito de escrevivência, elaborado por Conceição Evaristo (2017, 2020a, 2020b), para nos aproximar da trajetória de mulheres migrantes latino-americanas que chegam ao Brasil em busca de uma forma de vida mais digna e justa. Entre os anos de 2020 e 2022, três relatórios da Agência da ONU para Refugiados (ACNUR) revelaram o drama de mulheres venezuelanas com deficiência que chegam ao Brasil-Roraima em busca de uma vida melhor. Os relatórios[5] detalhavam os avanços e conquistas do projeto "Empoderando Refugiadas", resultado de uma parceria entre a ACNUR, a Rede Brasil Pacto Global e a ONU Mulheres. O principal objetivo era o de acolher mulheres migrantes (nesse período houve um intenso processo migratório de mulheres venezuelanas para o Brasil)[6], entre elas mulheres com deficiência, e auxiliá-las em demandas por documentos e empregos. A empregabilidade de mulheres migrantes foi o motor de partida do projeto, que teve início em São Paulo, mas se expandiu para Roraima (a capital Boa Vista recebeu a maior parte de migrantes venezuelanos e venezuelanas entre 2020 e 2022).

O projeto foi criado em 2015 e, até 2023 (em sua oitava edição), atendeu pessoas oriundas da Venezuela em busca de refúgio no norte do Brasil, abrindo turmas em Boa Vista (RR). Visando a empregabilidade de mulheres refugiadas e migrantes, o projeto conta com o apoio de empresas para a contratação dessas mulheres. A parceria entre o ACNUR, a Rede Brasil do Pacto Global e a ONU Mulheres apostou em cursos de capacitação profissional para que mulheres refugiadas, sobretudo aquelas com deficiência, possam aprimorar e buscar novos conhecimentos, assegurando os saberes que já trazem consigo para que, no Brasil, possam reconstruir suas carreiras profissionais com dignidade, cientes de seus direitos. O apoio de empresas como Renner, MRV, Iguatemi, Sodexo e Facebook tornam o projeto um polo atrativo de capital voltado para o empreendedorismo e a autonomia.

5 Ver em: < https://www.ACNUR.org/portugues/publicacoes/>. Acesso em 20 out. 2024.

6 Em função da forte reação contra os migrantes venezuelanos em Roraima, o governo federal brasileiro montou a Operação Acolhida a partir de 2018, com a finalidade de auxiliar o processo migratório venezuelano, construindo abrigos e providenciando o transporte a outros estados brasileiros para os migrantes que querem sair de Roraima (MOREIRA, 2021).

A chegada dos venezuelanos ao Brasil começou por volta de 2014, um ano após a posse do presidente, Nicolás Maduro, sucessor de Hugo Chávez, mas se intensificou a partir de 2017. Este deslocamento é o maior na história da América Latina e ocasiona expressivos episódios de xenofobia e violência simbólica e física contra a população migrante. A grande maioria dos migrantes se dirige a outros países de língua espanhola, especialmente Colômbia e Peru, mas muitos chegam ao Brasil, principalmente pela fronteira de Roraima (Moreira, 2021). Nas Casas de Acolhida em Roraima, as mulheres migrantes venezuelanas passavam por entrevistas e processos seletivos. Aquelas que mostravam interesse e condições para realizarem cursos formativos eram encaminhadas para oficinas profissionalizantes (muitas oferecidas pelo SENAC), recebiam orientações para a preparação de currículos e recebiam certificado de conclusão. Agentes responsáveis pelo acolhimento e profissionais de organizações parceiras se encarregavam de sensibilizar o setor privado para a criação de vagas de emprego voltadas para a integração socioeconômica das mulheres formadas pelo projeto. O relatório publicado em 2022 mostrava que o projeto "Empoderando Refugiadas" havia capacitado mais de 300 mulheres, sendo que a metade delas havia conquistado uma vaga de emprego em cidades brasileiras das regiões Norte, Sul e Sudeste.

Os três relatórios por nós analisados contêm depoimentos, links para vídeos e fotos dessas mulheres, com a intenção de oferecer alguns detalhes de suas trajetórias e lutas por melhores condições de vida. São narrativas que não buscam apenas retratá-las, mas são feitas a partir de conversas, oficinas, encontros diversos que almejam construir um espaço de acolhimento e de reconfiguração de formas de vida e experiências marcadas por variadas condições de vulnerabilidade trazidas com o processo migratório. As oficinas e encontros promovidos pelo projeto "Empoderando Refugiadas" permitem configurar um sentido de empoderamento que deriva de uma participação ativa das mulheres venezuelanas na construção de seu protagonismo. O projeto se torna uma ação cooperativa para o conhecimento de direitos, para a identificação e acionamento de rotas alternativas para se chegar ao mercado de trabalho, para o compartilhamento de saberes e experimentação de possibilidades criadas em conjunto. Falar de si mesmas e de suas necessidades, sofrimentos e desejos como fonte de agência e alianças não implica retirar das instituições sua responsabilidade diante das mulheres migrantes. Não se trata de valorizar a ideologia meritocrática, mas de construir um espaço de troca

e produção no qual as mulheres migrantes possam traduzir suas demandas para o campo do trabalho, da política institucional e da promoção de ações públicas que as atendam de maneira justa.

Nesse sentido, "empoderar" refugiadas se relaciona ao que Patrícia Hill Collins (2019) entende como valorização da própria experiência corporificada e pertencente a uma trajetória que entrelaça constantemente a memória, as narrativas e a capacidade de comunicar conhecimentos. Sob esse viés, o empoderamento dessas mulheres também rejeita os saberes que perpetuam a objetificação, a mercantilização e a violência que age sobre seus corpos. Para a autora, embora o empoderamento individual seja fundamental para promover emancipação, "somente a ação coletiva pode produzir efetivamente as transformações institucionais duradouras que são necessárias para que tenhamos justiça social" (Collins, 2019, p. 515).

Eva Illouz e Edgar Cabanas (2022, p. 13) nos alertam para o fato de que, no contexto do capitalismo neoliberal, o empoderamento é frequentemente associado à "força de vontade, resultado do treino de nossa força interior e nosso eu autêntico; única meta que faz a vida valer a pena; o padrão pelo qual devemos medir o valor de nossa biografia, o tamanho de nossos sucessos e fracassos". O enquadramento de histórias de mérito e de superação ressalta sempre como pessoas que alcançam o sucesso expressam serem fiéis a si mesmas, resilientes, motivadas, otimistas e com alto grau de inteligência emocional. Illouz e Cabanas (2022, p. 16) destacam como essas narrativas dão a entender que o processo de empoderamento é uma escolha e está alcance de todos. Assim, o sucesso ou o fracasso de ações de empoderamento são resultado único e exclusivo de escolhas e avaliações subjetivas. A ideologia meritocrática se assenta sobre a "mercantilização de histórias pessoais de transformação, redenção e triunfo pessoal, modelando o empoderamento como uma prática individualista de conquista do sucesso."

Longe desse quadro ideológico de sentidos, percebemos que o projeto "Empoderando Refugiadas" visa conjugar acolhimento, cuidado e escuta atenta de mulheres em situação de refúgio, sobretudo aquelas que apresentam um quadro de vulnerabilidade associado a deficiências. Os relatórios por nós analisados trazem depoimentos que destacam a construção de redes de apoio que vão além da capacitação e da orientação a vagas de emprego. As mulheres refugiadas relatam a importância da criação de espaços de partilha,

de enunciação de suas necessidades e dramas, de redefinição do que as coordenadoras do projeto julgavam ser "importante para elas". Nossa aposta é a de que nesses espaços é possível tecer escrevivências a partir da perspectiva do cuidado individual e coletivo, na interseção de histórias singulares e comuns da experiência migratória. Assim, a partir dos depoimentos registrados em três relatórios produzidos pelo projeto junto à ACNUR entre os anos de 2020 e 2022, buscamos compreender em que medida as narrativas dessas mulheres se aproximavam do conceito de escrevivências, tal como formulado por Conceição Evaristo. Após a leitura e análise de conteúdo dos documentos, selecionamos alguns relatos de mulheres migrantes venezuelanas com deficiência que realizaram cursos profissionalizantes em Roraima a partir do projeto "Empoderando Refugiadas". Para este artigo, vamos conferir destaque aos relatos de quatro mulheres: Carmen Bermúdez, Dashly González, Gabriela Peña e Nelys Gamboa.

Neste artigo, buscamos entender como a noção de escrevivência pode alterar a condição de vulnerabilidade de mulheres migrantes venezuelanas com deficiência, explorando a potência de outros imaginários para tematizar injustiças e lutar contra elas. Quando mulheres migrantes venezuelanas contam suas histórias entre si e para agentes do projeto "Empoderando Refugiadas", elas ativam e entrelaçam suas vivências e memórias, ressignificando suas experiências de maneira reflexiva.

Escrevivências como autoinscrições e autodefinições de mulheres migrantes

A partir da leitura dos documentos ligados ao projeto "Empoderando Refugiadas", definimos que um importante eixo do processo de empoderamento é voltado para a elaboração e comunicabilidade da própria experiência através da criação de escrevivências. Os depoimentos que foram registrados no relatório foram primeiramente compostos, partilhados e trocados entre refugiadas e facilitadoras das oficinas do projeto, em um espaço afetivo no qual múltiplas vozes, sonhos, dores e desejos confluíam para a composição de relatos que posteriormente foram registrados em documentos, vídeos, textos informativos e releases. Assim, entendemos que os depoimentos foram re-

sultado de um processo comunicativo de elaboração oral, coletiva, situada e motivada pela luta por dignidade, para, em seguida, fazerem parte dos relatórios por meio de entrevistas com as mulheres refugiadas. O processo a partir do qual os relatos tomam corpo valoriza a experiência pessoal, a interrogação sobre o entorno e sobre as perspectivas que se abrem para dar espaço e tempo à dinâmica da vida. Esse é um processo escrevivente que interroga, questiona, demanda e produz inscrição em mundos que geralmente desprezam e desvalorizam as existências de mulheres com deficiências, negras, migrantes, pobres e mães.

Segundo Conceição Evaristo (2020a e b), a escrevivência coloca em jogo a inscrição da voz, da palavra, na materialidade do corpo, dos gestos, das telas e do papel, porque é uma inscrição que nasce do cotidiano, das lembranças, das dificuldades enfrentadas, das experiências derivadas da vida das mulheres e de seus próximos. Segundo ela, uma escrevivência tem forte relação com a oralidade, com a palavra que desliza entre o corpo e o suporte material (papel, tela, corpo, muros da cidade etc.), fortalecendo-se no contato e no gesto de aproximar histórias contadas por mulheres que sofrem com experiências de discriminação e violência. É importante dizer que escrevivência é uma palavra criada pela autora para trabalhar a experiência de vida de mulheres negras, mas ela esclarece que todas as pessoas possuem suas próprias escrevivências e são capazes de narrá-las (Evaristo, 2020b).

De acordo com Conceição Evaristo (2007, p18), um processo escrevivente aproxima gênero, etnia e escritura, de modo a expressar a "fala de um corpo que não é apenas descrito, mas antes de tudo vivido". O poder da leitura e da escrita está também associado à potência da memória e da oralidade, uma vez que a gênese da escrita de Evaristo está, como ela menciona, na polifonia, nas vozes de mulheres que ouviu desde sua infância e que ficaram gravadas em seu corpo e em seu imaginário.

A oralidade dos relatos escreviventes pode estar tanto na palavra grafada no papel (que guarda sonoridades e imagens acústicas quando lidas), quanto aquela grafada no corpo, nos gestos, na vocalização dos cantos e das dores (Martins, 2021). A voz, o corpo e a memória são convocadas para que as pessoas possam elaborar suas escrevivências, experienciá-las e compartilhá-las, como uma forma de vínculo que está disseminada na literatura, no relato oral, na poesia, nas artes e nos saberes ancestrais. De acordo com Fonseca

(2023), o valor coletivo de uma escrevivência se associa à dramaturgia do corpo e da voz que são convocados a agir contra a intolerância e a violência. "Escrevivência torna-se uma estratégia escritural que almeja dar corporeidade a vivências inscritas na oralidade" (Fonseca, 2023, p. 21) ou a experiências concretas de vidas que motivam a escritura e as oralituras.

Segundo Leda Maria Martins (2021), uma das maneiras de se ativar a memória, sobretudo em processos que demandam o conhecimento registrado no corpo diante da dor, envolve o recurso ao gesto, à vocalidade e à performance que inscreve uma corporeidade vivente no tempo e no espaço. Os saberes corporificados formam um repertório que pode ser acionado para elaborar relatos escreviventes que se compõem não apenas de palavras escritas, mas também de relatos orais. Martins apresenta o conceito de oralitura como as inscrições performadas pelo corpo, suas coreografias e vocalidades e que rasuram a separação entre oralidade e escritura. De acordo com ela, quando o corpo performa uma dança, um canto, um grito, um gesto, ele reativa um saber e, ao mesmo tempo, recria conhecimentos: "performar, nesse sentido, significa inscrever, repetir transcriando, revisando, e representa uma forma de conhecimento alternativa e contestatória" (2021, p. 130).

> Oralitura designa a complexa textura das perfomances orais e corporais, seu funcionamento, os processos, procedimentos, meios e sistemas de inscrição dos saberes fundados e fundantes das epistemes corporais, destacando nelas o trânsito da memória, da história, das cosmovisões que pelas corporeidades se processam. [...] Ela designa modos e meios pelos quais, no âmbito das práticas performáticas, o gesto e a voz modulam no corpo a grafia dos saberes de várias ordens e de natureza as mais variadas, incluindo-se aí um saber filosófico, em particular uma concepção alternativa do tempo, de suas reverberações e de suas impressões e grafias em nosso modo de ser, de proceder, de atuar, de fabular, de pensar e de desejar (Martins, 2021, p. 36 e 41).

De acordo com a autora, as performances orais e corporais também são fonte de escrituras de saberes cuja grafia se dá no âmbito de uma variedade de formulações. Entre essas formulações, nos arriscamos a dizer que escrevi-

vências podem se manifestar e ganhar corpo por meio de oralituras. Se, para Martins, a oralitura expressa a maneira como o corpo e a palavra enunciada ativam a memória e produzem um registro oral que inscreve o sujeito no território, para Evaristo a escrevivência ativa a memória grafada no corpo para enlaçar sujeitos, saberes e memórias. Para nós, a grafia da vocalidade nos relatos escreviventes salienta também o encontro entre as mulheres migrantes com deficiência, seus corpos e o novo território em que passam a viver, com todos os obstáculos e possibilidades.

As narrativas tecidas por Evaristo podem ser consideradas um exercício particular e coletivo que convida a fazer confluências entre suas experiências pessoais e as vivências de outras mulheres e comunidades. Assim, ela argumenta que todos possuem suas próprias escrevivências e são capazes de narrá-las, colocando a memória em constante contato com a experimentação do agora (Evaristo, 2020a). A comunicabilidade da experiência vivida é um processo importante para a emancipação e o empoderamento. No caso das oficinas realizadas pelo projeto "Empoderando refugiadas", é possível dizer que as escrevivências surgem das experiências pessoais, da busca pelo entendimento do que as rodeia, das investigações das vidas e das desventuras de pessoas que estão próximas, enfrentando dilemas semelhantes (Evaristo, 2020b).

Elas não buscam uma narrativa narcísica (na qual os sujeitos se fecham em si mesmos), mas estimulam o encontro com a alteridade, a abertura ao outro, à outra. Narrativas interdependentes e que alteram as condições de vulnerabilidade de mulheres negras e também todas aquelas e aqueles que encontram no registro do vivido uma maneira singular e coletiva de comunicar experiências, inscrevendo a si mesmo, suas crenças e suas lutas, bem como o que já viu, ouviu e viveu. Como afirma Evaristo (2007), a escrita surge a partir da observação do espaço em que se vive e se movimenta, das pessoas que são capazes de a afetar e, assim, virarem personagens. Além disso, a autora afirma acreditar que é difícil que a subjetividade de um escritor não contamine sua escrita:

> De certa forma, todos fazem uma escrevivência, a partir da escolha temática, do vocabulário que se usa, do enredo a partir de suas vivências e opções. A minha escrevivência e a escrevivência de autoria de

> mulheres negras se dá contaminada pela nossa condição de mulher negra na sociedade brasileira. Toda minha escrita é contaminada por essa condição. É isso que formata e sustenta o que estou chamando de escrevivência. [...] É uma escrita em que o sujeito se coloca no seu espaço de pertença, no seu espaço de nascença, no espaço de vivência – porque o deslocamento cria elos afetivos, com o lugar que ele passa a habitar, além da memória do espaço e de onde ele veio. Normalmente, o texto acaba muito fincado nesses espaços, que eu chamo também de geografia afetiva. O sujeito vai narrar fatos muito próximos de sua vida ou da sua coletividade, e isso é uma forma, uma produção, sem sombra de dúvida, de uma escrevivência (Evaristo, 2017, n.p.).

A escrevivência abrange também o processo de autoinscrição e autodefinição de mulheres em um mundo que está em construção, por meio do encontro e da partilha com os outros que possuem experiências afins e que anseiam pela possibilidade de transformação. Segundo Evaristo (2007), sua proposta de escrita envolve a memória, o cotidiano, o que acontece no aqui e agora, marcando os corpos, as vidas e as formas de narrar e de enfrentar o mundo. Assim, escrevivências de mulheres trazem sentimentos e palavras que tematizam o que as incomoda, deslocando as pessoas de seus lugares e trazendo a oportunidade de uma escuta atenta e hospitaleira.

> Quando nós, mulheres negras, nos autodefinimos, rejeitamos claramente o pressuposto de que aqueles em posição de autoridade para interpretar nossa realidade têm o direito de fazê-lo. Independentemente do conteúdo real das autodefinições das mulheres negras, o ato de insistir em nossa autodefinição valida nosso poder como sujeitos humanos (Collins, 2019, p. 206).

O processo de autoinscrição do sujeito em um mundo que está em constante construção requer a valorização do encontro e da partilha com as outras e os outros que estão próximos, que possuem experiências afins e que anseiam pela possibilidade de transformação. No caso das oficinas promovidas pelo projeto “Empoderando Refugiadas”, as equipes facilitadoras eram sensíveis

aos momentos em que mulheres migrantes com deficiência associavam suas necessidades de busca por trabalho com os percalços enfrentados durante o processo de preparação e saída de seu país. Nesses momentos, a polifonia dos relatos envolvia a rememoração, as práticas do cotidiano, uma tentativa de articular sua forma de vida anterior ao que acontece no aqui e agora, marcando os corpos, as vidas, as formas de narrar e de enfrentar o mundo.

Evaristo (2007) conta que seus relatos, a princípio, tiveram o objetivo de fazer ecoar uma história silenciada, a história de mulheres negras que não podiam dizer, escrever, narrar seus sofrimentos e dores. Assim, as escrevivências dessas mulheres traziam sentimentos e palavras que incomodavam, que deslocavam as pessoas de seus lugares e traziam a oportunidade de uma escuta atenta das narrativas pessoais e coletivas.

> É uma escrita em que o sujeito se coloca no seu espaço de pertença, no seu espaço de nascença, no espaço de vivência – porque o deslocamento cria elos afetivos, com o lugar que ele passa a habitar, além da memória do espaço e de onde ele veio. Normalmente, o texto acaba muito fincado nesses espaços, que eu chamo também de geografia afetiva. O sujeito vai narrar fatos muito próximos de sua vida ou da sua coletividade, e isso é uma forma, uma produção, sem sombra de dúvida, de uma escrevivência (Evaristo, 2007, p. 18).

Quando considera as opressões e silenciamentos vivenciados por mulheres negras, Evaristo (2007) nos motiva a pensar no quanto a escrevivência pode também ser uma noção que conversa com a experiência de mulheres refugiadas latino-americanas. Acreditamos que a elaboração de relatos de vida de mulheres migrantes como parte integrante de relatórios institucionais pode também conferir visibilidade a escrevivências que buscam provocar inquietação e transformação. Buscamos mostrar como depoimentos produzem relatos que permitem confluências entre experiências individuais e coletivas, na medida em que eles fornecem possibilidades de tematização de modos de existência, construídos a partir de outras relações de si para consigo e para com os outros, capazes de negociar com as estratégias de controle individual e coletivo feito pelas instituições e pelo governo.

Escrevivências não se confundem com escritas de si

A forma assumida pela escrevivência muitas vezes é entendida como o processo em que o sujeito relata a si próprio, mas Evaristo (2020, p. 34) afirma que somente uma "aproximação cautelosa" poderia ser tentada entre a escrevivência e a escrita de si, pois

> [...] ao escrever a si próprio, seu gesto se amplia e, sem sair de si, colhe vidas, histórias do entorno. E por isso é uma escrita que não se esgota em si, mas aprofunda, amplia, abarca a história de uma coletividade. Não se restringe a uma escrita de si. [...] Apesar das semelhanças com a escrita de si, com a narrativa de si, a escrevivência extrapola os campos de uma escrita que gira em torno de um sujeito individualizado (Evaristo, 2020a, p. 34 e 38).

A recusa de Evaristo se dirige ao gesto narcísico de valorização da própria experiência, dificultando a abertura à alteridade, ao eros. Assim, o que ela deseja ressaltar é a dimensão intersubjetiva da escrevivência, que não se configura como atividade isolada, mas deriva do encontro de um grupo, de uma coletividade, que pode tanto elaborar quanto reelaborar narrativas de modo a preservar a hospitalidade à diferença.

Autoras como Judith Butler (2015), Leonor Arfuch (2010) e Ida Lúcia Machado (2016) salientam como a elaboração de relatos de si se difere dos discursos autobiográficos, ou dos depoimentos confessionais tradicionais, em que o indivíduo parte para uma busca introspectiva de si, pela escrita, tendo em vista reencontrar sua verdade essencial supostamente alojada no fundo da alma, na própria interioridade. Elas destacam como a produção de um relato de si projeta o sujeito para fora de si mesmo, em um exercício que o reconecta com os outros, pois sua condição só pode ser transformada se também for reconfigurada a teia intersubjetiva que possibilita sua existência. Essa perspectiva conecta o relato de si a uma dimensão da escrevivência que é central para Evaristo: o eros.

Segundo Byung Chul Han, o eros retoma o enigma que perturba o ser pela proximidade; ele "possibilita uma experiência do outro em sua alteridade,

resgatando-nos de nosso inferno narcisista" (2017, p. 11). A relação erótica, "que arranca o sujeito de si mesmo e direciona-o para o outro" (Han, 2017, p. 10), requer uma tessitura simultânea da singularidade com a pluralidade; e demanda uma maneira de escapar à simetria, à hierarquia e à ordenação racional dos seres e do mundo. E requer, sobretudo, um movimento do eu na direção do outro que se orienta pela hospitalidade.

A relação erótica com o Outro não se confunde com a sexualidade, muito menos com a necessidade de sua posse. Pelo contrário: o eros é acolhimento do "estrangeiro" que se apresenta diante de nós e que demanda nossa consideração. Na relação erótica, o Outro nos retira de nossa interioridade para respondermos responsavelmente à sua interpelação. O ponto em questão não é a possibilidade de amar o outro, mas a impossibilidade de amar para além do consumo imediato ou da redução do outro àquilo que define o "si mesmo".

Ida Lúcia Machado (2016; 2025) afirma que relatos de si podem aparecer em gêneros diversos tais como entrevistas concedidas a jornais, em poemas, em trocas comunicativas diversas, onde, em meio a outros assuntos, certos sujeitos-falantes contam aspectos de suas existências, conectando-as com acontecimentos intersubjetivos que os marcaram profundamente. Esses fragmentos de vida, imersos em outros gêneros que ultrapassam o genealógico, produzem o erotismo do qual nos fala Han (2017). Relatar a si mesmo é um gesto relacional, voltado na direção de uma alteridade interligada ao "si mesmo", formando uma coletividade situada, dependente do contexto imediato no qual se observa a elaboração de uma narrativa a respeito da própria pessoa e de suas várias alianças e interdependências.

Buscamos destacar justamente essa poética relacional e erótica que define tanto as escrevivências quanto os relatos de si. Ambas essas práticas de liberdade atuam "contra as formas contemporâneas de controle biopolítico dos corpos, em busca de afirmação de novos modos de expressão subjetiva, política e social, em defesa da dignidade, da justiça social e da ética" (Rago, 2013, p. 56). A busca pela autoafirmação e pela autoinscrição na esfera de visibilidade social implica a reconfiguração das redes que sustentam e alimentam as experiências cotidianas dos sujeitos. Tais redes costuram o público e o privado de modo a rememorar o passado, a trabalhar a experiência do agora e a imaginar alternativas à existências fora do individualismo capitalista. Por isso, quando se trata de produzir uma escritura que recusa sujeições, desi-

gualdades e opressões, é vital compreender ela "diferencia-se radicalmente da cultura do narcisismo do mundo contemporâneo, em que o indivíduo se torna incapaz de sair de dentro de si mesmo e de ter distância em relação ao mundo" (Rago, 2013, p. 45).

O biográfico, indica Leonor Arfuch (2010, p. 101), é uma "coexistência intertextual de diversos gêneros discursivos" e também um entrelaçamento de posições de sujeito que configuram densas coletividades de saber, de troca e de relacionalidade emancipatória. Dessa maneira, relatos biográficos assumem uma forma que possibilita a criação de relações consigo e com os outros, fundamentadas em um contexto constantemente negociado de reconhecimento de valores em uma comunidade. A autodefinição identitária, resultante dessas práticas narrativas, abrange identidades singulares e coletivas, que são importantes quando se trata de pensar na recomposição de vínculos entre sujeitos bem como é possível identificar nos relatos temporalidades individualizadas e comuns, marcando a constante passagem entre o particular e o comunitário.

Elaborar uma escrevivência, assim como criar um relato de si, nos leva a explorar os documentos nos quais essas narrativas se tornam visíveis e passam a circular junto a outros textos, compondo uma coexistência de diversas narrativas em torno de experiências reais de luta contra injustiças. Dessa maneira, as narrativas dos sujeitos encontram espaços diversos aos quais, em um movimento de tensões e resistências, se adequam para a valorização das vidas de mulheres migrantes.

O desenho e a inscrição de uma nova vida: relatos escreviventes

As oficinas preparadas pelo projeto "Empoderando Refugiadas" visavam o acolhimento, a capacitação e preparação de mulheres migrantes recém chegadas ao Brasil para que pudessem ser encaminhadas ao mercado de trabalho brasileiro. Esse encaminhamento conta com a parceria de empresas, instituições e lideranças que, em processos de seleção, observam e avaliam o potencial contratação das mulheres participantes do projeto. No contexto das oficinas, o foco era fornecer orientações para que elas pudessem adquirir co-

nhecimentos acerca das possibilidades de empregos, das principais informações a serem indicadas no aprimoramento e desenvolvimento de currículos, além de conhecimentos para adquirirem desenvoltura nos comportamentos profissionais. Temas como violência contra mulher, racismo, capacitismo e educação financeira também eram trazidos pelas facilitadoras e pelas convidadas, em palestras específicas que costumam criar um ambiente propício à partilha de relatos de vida e testemunhos.

Os relatórios que consultamos mencionam que as mulheres refugidas venezuelanas com deficiência, tiveram treinamento para concorrerem a vagas no mercado de trabalho, receberam indicações de cursos gratuitos, participaram de palestras formativas para o entendimento da cultura brasileira, receberam o acompanhamento de mentoras e de equipes multidisciplinares.

> As mulheres refugiadas e migrantes estão sujeitas a uma série de vulnerabilidades e, muitas vezes, a pesada carga de trabalho de cuidado não remunerado as impede de ingressar no mercado de trabalho formal, ainda que sejam qualificadas para tal. O Empoderando Refugiadas é um projeto que faz uma ponte importante entre essas mulheres e o setor privado para garantir que elas acessem trabalho decente (ACNUR, 2020, s.p., online).

Compreendemos que as oficinas se configuravam como espaços de identificação das condições de vulnerabilidade, nos quais o amor e o cuidado podem se transformar na base para a construção hospitaleira de um processo relacional de autovalorização e autodefinição individual e coletiva. Assim, relatos escreviventes nascem em contextos de partilha e são verbalizados em diálogos entre mulheres migrantes e com agentes e mentoras do projeto. Nos encontros proporcionados pelas oficinas, não se trata apenas de receber capacitação e, nos momentos de partilha, não se trata apenas de contar a própria história (embora saibamos que essa agência é muito importante), mas trata-se, sobretudo, de perceber como um relato individual se conecta com as vivências de outras mulheres refugiadas. Vimos anteriormente como a escrevivência é uma produção coletiva que associa a vida a um processo relacional de inscrição em um espaço de escuta que também pode ser compreendida como uma escritura intimamente conectada à oralidade (Feldhues, 2021; Neres 2021).

Nossa leitura dos documentos produzidos pela ACNUR acerca do projeto "Empoderando Refugiadas", nos permitiu compreender que vários dos depoimentos de mulheres migrantes ali registrados, tinham conexão com o processo de partilha nas oficinas, com a criação de espaços seguros propícios a autodefinição, à solidariedade e à hospitalidade (Collins, 2019). Destacamos a seguir, trechos de relatos de quatro mulheres venezuelanas com deficiência, que chegaram à cidade de Roraima entre 2018 e 2019, buscando evidenciar algumas de suas dimensões escreviventes.

Carmen Bermúdez tinha 60 anos à época de sua chegada ao Brasil e é uma mulher com nanismo. Ela saiu da Venezuela em 2019, deixando para trás seus dois filhos com o pouco dinheiro que havia conseguido economizar. Viveu nas ruas de Roraima quando ficou sem dinheiro e, por meio da indicação de uma amiga, foi acolhida em um abrigo do governo. Depois de passar pelas oficinas de capacitação do projeto "Empoderando Refugiadas", ela se sentiu pronta para enumerar seus sonhos com a certeza de que eles receberiam respaldo de uma coletividade.

> Quero um melhor futuro para meus filhos. Minha meta é poder juntar dinheiro para que minha filha, que também tem nanismo, possa fazer uma operação nos joelhos. Cruzei a fronteira para o Brasil para dar melhores condições de vida a meus filhos que estão na Venezuela. Após alguns meses aqui no Brasil, o dinheiro que trouxe acabou e fiquei em na rua até conseguir ir para um abrigo da Operação Acolhida. Eu quero um trabalho digno, quero que minha família possa dizer que o Brasil e a ONU me ergueram para ser alguém para o futuro. A situação na Venezuela está muito difícil. Esta é uma grande oportunidade que estão me dando. Graças a Deus se importaram comigo. Aqui no abrigo até fizeram um tanque para lavar roupa pequeno para que eu pudesse me sentir cômoda. Isso me faz sentir bem (ACNUR, 2020, s.p., online).[7]

No relato escrevivente de Carmen ela descreve o papel da ONU, da equipe dos abrigos e do governo federal para assumir a responsabilidade ética e moral de um cuidado que possa erguê-la, alterando suas condições de vulne-

7 Depoimento de Carmen Bermúdez.

rabilidade. Ao definir uma ampla rede de cuidado e consideração, ela evidencia como a prática política do cuidado se desenha na contínua manutenção e refazimento de vínculos de interdependência.

Como mencionamos antes, o sentido de empoderamento construído pelo projeto "Empoderando Refugiadas" se afasta de uma abordagem neoliberal, que o entende como prática individualista por meio da qual uma mulher supera obstáculos e vulnerabilidades para alcançar sucesso. Ao contrário, o projeto visa promover o cuidado, acionando a escuta e a hospitalidade como dimensões básicas do reconhecimento da legitimidade das demandas e das respostas direcionadas às mulheres migrantes com deficiência. Essa relação de responsabilidade é fundamental para pensarmos uma forma política de cuidado, entendida como um processo no qual os sujeitos se articulam e reinventam suas trajetórias, conferindo especial ênfase às potencialidades das quais se dotam, aos recursos que mobilizam, às táticas que colocam em prática, às realizações que alcançam, às solidariedades e aos imaginários que lhes permitem questionar os constrangimentos que pesam sobre eles (BRUGÈRE, 2023). Ainda que suas ações sejam constantemente limitadas pelas regras institucionais que delimitam sua vida social, os sujeitos em condições de vulnerabilidade mobilizam recursos para fraturar esquemas e enquadramentos tipificadores.

De acordo com Patrícia Hill Collins (2019), a transformação das condições de vulnerabilidade dos sujeitos está ligada a práticas de cuidado que se formam para além do sentimento de compaixão ou empatia, uma vez que, muitas vezes, esses sentimentos encerram a realização das ações na própria disposição em auxiliar. É essa dimensão que também aparece no relato escrevivente de Nelys Gamboa. Ela chega ao Brasil em 2019, com 56 anos, e comenta como o fato de ser cadeirante limitou sua possibilidade de encontrar trabalho em Roraima. Ela trabalhava na Venezuela como auxiliar de cozinha antes de buscar refúgio no Brasil e os cursos de capacitação oferecidos pelo projeto são mencionados por ela como um espaço de autoafirmação, no qual ela conseguiu aparecer politicamente diante das facilitadoras como agente no trabalho de elaborar seu caminho de autorrealização.

> As pessoas com deficiências precisam ser levadas em consideração. Desde que cheguei no Brasil não consegui trabalho formal, porque

> não falo o português do Brasil e porque minha condição de cadeirante não me dá acessibilidade na busca por emprego e mesmo para executar um trabalho. Espero que as pessoas com deficiência, assim como eu, se levantem a partir dos cursos e oficinas do projeto. O que estou fazendo é dar um exemplo de que é possível. Muitas vezes as pessoas se surpreendem com o que as pessoas com deficiência podem alcançar. Espero conseguir vencer, tenho vontade de vencer e vou conseguir (ACNUR, 2021, s.p., online).[8]

O relato de Nelys Gamboa destaca uma dimensão da demanda individual e coletiva pela valorização da agência das mulheres migrantes com deficiência, deslocando o olhar do espectador, na medida em que propõe a dignidade e a consideração como processo cocriado em uma rede de apoio ampla. Ainda que ela aponte que seu "exemplo" pode promover a desnaturalização de imagens estereotipadas, não se trata de uma concepção que aposta na meritocracia e na individualização de uma pretensa "superação" do enquadramento depreciativo da "incapacidade". Ao destacar a materialidade das redes de apoio e das alianças formadas nas oficinas, ela mostra como o conceito de "agência" surge como possibilidade de desmontagem de uma visibilidade hegemônica, que padroniza os sujeitos e suas experiências, negligenciando suas complexidades, interseccionalidades e capacidades enquanto indivíduos multifacetados e dignos, capazes de transitar por condições de vulnerabilidade e de alterá-las por meio do cuidado de si e dos outros (Tronto, 1995).

Dashly González sofre com uma paralisia congênita que a impede de exercer tarefas que exijam grande mobilidade física. Ela tem duas filhas, uma delas autista, e sempre contou com o apoio da mãe para construir sua autonomia financeira na Venzuela, trabalhando no comércio, realizando pequenas faxinas ou auxiliando equipes de ensino em escolas. O vínculo de amizade com sua mãe revela não apenas o cuidado associado às mulheres, mas também o quanto a experiência migratória de refazimento dos laços que amparam as existências envolve o trabalho feminino incessante de criação de territorialidades múltiplas entre as quais transitam essas mulheres: o lar, as escolas, os postos de saúde, os abrigos de acolhimento, os locais de trabalho, o comércio e as instituições legais nas quais são recebidas as demandas de refúgio.

8 Depoimento de Nelys Gamboa.

> Tenho deficiência desde meu nascimento, nasci com uma paralisia em metade do meu corpo. Desde que nasci minha mãe me apoiou e me ensinou que minha deficiência não seria impedimento para que eu pudesse vencer na vida. Fico emocionada quando lembro dessa história e de como minha mãe não me deixou desistir. Na Venezuela trabalhei em escolas, lojas de roupa e casas de família. Agora eu e minha mãe estamos juntas fazendo a capacitação do "Empoderando Refugiadas". Esse projeto nos ajuda a conseguir nosso sonho de achar trabalho mais ao sul do Brasil. Aqui em Roraima é difícil por causa do preconceito. Já vi que no sul tenho a chance de trabalhar na área de computação. Esse emprego é ótimo porque eu poderia dar base para minha mãe e minhas filhas. Uma das minhas filhas é autista e precisa de tratamento e terapias. Independentemente da minha deficiência, eu tenho meus sonhos e vou alcançá-los (ACNUR, 2021, s.p., online).[9]

Ao mostrar o cuidado como tarefa feminina, é importante tematizar as opressões de gênero que interferem na distribuição do cuidado, ampliando as condições de vulnerabilidade das mulheres (sobretudo quando consideramos suas experiências marcadas pela interseccionalidade) e reforçando padrões de dominação e organização históricos de papéis de gênero. A naturalização desses padrões se associa ao desenvolvimento de estruturas econômicas específicas e de construções ideológicas que incentivam as mulheres a assumir voluntariamente tarefas e deveres que servem à sociedade como um todo (BUTLER, 2015). Outros dispositivos, como a ideia de vocação (por exemplo, a mulher teria uma vocação inata para cuidar de crianças), asseguram com igual eficácia a invisibilização do trabalho de distribuição de responsabilidades, ao mesmo tempo que atribuem pesos morais distintos à relevância percebida de tarefas ligadas ao cuidado.

De acordo com Patrícia Hill Collins (2022), as tarefas do cuidado promovem, ao mesmo tempo, dispositivos de opressão que associam enquadramentos depreciativos às mulheres, mas também são tarefas que permitem pensar criticamente a interseccionalidade enquanto processo de transformação so-

9 Depoimento de Dashly González.

cial, como heurística (técnicas de abordagem e tratamento de problemas sociais) e como pensamento paradigmático que ilumina interseções entre relações de poder, relacionalidade, desigualdades, contexto social, complexidade e justiça. Collins elabora uma abordagem da interseccionalidade como teoria social crítica, que combina uma forma de resistência epistêmica com uma recusa ao apagamento de saberes vivenciados de maneira situada e corporificada. A interseccionalidade, para ela, nos conduz a uma avaliação crítica dos diferentes domínios de poder que se articulam para impactar experiências identitárias distintas. Neste sentido, os marcadores sociais de raça, gênero, sexualidade, deficiência e classe não apenas interagem, criando interfaces entre as combinações dos elementos, mas se relacionam de maneira articulatória, transformando os próprios marcadores em si.

O olhar interseccional atua em prol da valorização da experiência e da elaboração de conceitos que possam aproximar matrizes diferentes para oferecer caminhos promissores à reflexividade crítica e transformadora. Nos relatos de mulheres migrantes com deficiência que vimos acima, aparece a confluência entre experiência, comunidade, interdependência e ação social como bases da interseccionalidade e como forma de pensamento que auxilia a tematizar vulnerabilidades, e a mostrar como assimetrias e injustiças podem ser caracterizadas a partir de uma matriz complexa na qual se tensionam linhas de continuidade e de descontinuidade, sujeição e subjetivação.

Uma das dimensões críticas da interseccionalidade geralmente está associada ao questionamento das representações que reavivam constantemente signos injuriosos e que são aplicados às mulheres migrantes como forma de depreciação. Collins (2022) afirma que tais representações manipulam ideias sobre feminilidade, maternidade e sexualidade, restringindo a autonomia das mulheres racializadas a fim de manter sua subordinação e naturalizar as opressões e desigualdades.

O relato de Dashly González menciona as redes de apoio e cuidado que podem alterar sua condição vulnerável. Assim como a presença de sua mãe é central para a construção de uma forma de vida amparada pelo afeto, a infraestrutura do Projeto Empoderando Refugiadas é vital para garantir as infraestruturas que possibilitam o encontro, a partilha e o aparecimento político de mulheres migrantes dentro de um enquadramento que escapa ao preconceito e ao silenciamento. Geralmente, vemos que a construção de enqua-

dramentos de sentido pelas narrativas que circulam midiaticamente orienta o julgamento social e muitas vezes amplifica as condições de vulnerabilidade de mulheres migrantes. Como mencionamos antes, as oficinas do projeto podem ser entendidas como territórios de escuta, de hospitalidade, de cuidado coletivo e de aparecimento de sonhos e sofrimentos que se comunicam e mostram as interdependências entre diferentes espaços, instituições, experiências, corpos e trajetórias.

Assim, os relatos escreviventes que são tecidos nos espaços de interdependência das oficinas podem elaborar a experiência da deficiência e da migração a partir da dignidade e do respeito, por meio de um olhar que acolhe um relato e responde a ele construindo uma relação política, ética e comunicativa para além dos modos estabelecidos pelo imaginário naturalizante. Os relatos escreviventes tecidos nos encontros promovidos pelas oficinas podem tecer a deficiência como um espaço de jogo no qual as mulheres migrantes se expressam e elaboram coletivamente sua autodefinição, destacando a importância de valorizar e respeitar a si mesmas, sua autonomia e também a importância da coletividade.

Não podemos ignorar o fato de que um dos objetivos das oficinas e do projeto “Empoderando Refugiadas” é orientar as mulheres migrantes em seu processo de “integração” a uma cultura e a um mercado de trabalho. Ainda que desigualdades e opressões sejam tematizadas pelas facilitadoras, as estruturas institucionalizadas permanecem inaltaradas. Astúcias e estratégias são compartilhadas de modo a favorecer a performance das mulheres migrantes em sua busca por emprego, mas as normas que orientam as escolhas e as definições de vagas pouco variam com o passar do tempo.

Gabriela Peña tem 37 anos, é cadeirante chegou ao Brasil em 2018 e participou do projeto “Empoderando Refugiadas” para obter uma formação específica e continuada que permitiria seu ingresso no mercado de trabalho brasileiro. Formada em Administração pelo Instituto Tecnológico da Venezuela, ela trabalhava, antes de chegar ao Brasil, em um aeroporto venezuelano na área de alfândega. Após fazer as oficinas do projeto e de passar por vários processos seletivos, Gabriela foi contratada e passou a trabalhar no departamento de Recursos Humanos de uma empresa em São Paulo. Seu relato expressa justamente a dimensão institucional do preconceito e da exclusão.

> Não foi fácil e ainda não é fácil. No começo nada é fácil. Mas aqui no Brasil, existe uma lei que protege as pessoas com deficiência e que obriga empresas a ter uma cota de contratações. Se procurar, consegue achar. Eu já passei por duas empresas e não tenho o que reclamar de nenhuma das duas. Se a pessoa quer, ela corre atrás e consegue. A burocracia é gigante para pessoas refugiadas. Mesmo que eu não tenha sofrido preconceito por ser pessoa com deficiência e refugiada, digo que o papel das empresas na inclusão de diversidade no quadro de funcionários está deixando a desejar. Muitas empresas não conhecem esses processos. Mas é sempre bom dar oportunidades. Tem muitas pessoas refugiadas que querem trabalhar, nós queremos somar. Além de termos uma remuneração, buscamos uma forma de viver e de nos sustentar, nós também queremos somar e aprender (ACNUR, 2022, s.p., online).[10]

O fato de a violência estrutural aprofundar suas raízes nas sociedades latinoamericanas é um processo que limita mas não impede a produção constante de uma poética narrativa que cria fluxos de circulação e de confluências entre existências, memórias, sonhos e lutas. Experiências migratórias são sempre tecidas em um coletivo, de forma flutuante, não equivalente, próximo da figura do intervalo que caracteriza a existência de margens de manobra e de respiro. Saber que existe uma comunidade que apoia a mais simples troca dialógica é um estímulo a colocar em palavras aquelas vivências que não podem ser esquecidas: insistir na produção do relato é se opor ao vazio, à ausência, ao apagamento, valorizando o cuidado (Arfuch, 2009, 2011).

O cuidado ético e político não instaura uma relação de dominação nem de apreensão cognitiva ou de classificação da diferença do outro (reduzindo-a a tipificações e esquemas de representação que permitem governar o universo das coisas e dos seres), mas se define a partir de uma relação de responsabilidade. A agência e o cuidado são processos relacionais que se encontram distribuídos na imbricação da atuação das pessoas em várias redes entramadas de coexistência (biológicas, políticas, familiares, organizacionais etc.), mobilizando muitos detalhes e miudezas que são tão vitais para a sustentação da existência em comum.

10 Depoimento de Gabriela Peña.

De acordo com Brugère (2023) e Tronto (1995), diante de mecanismos de controle cada vez mais restritivos, a prática do cuidado requer uma sensibilidade aos detalhes que escapam às lógicas cerceadoras, aos saberes vindos da experiência vivida, uma vez que são esses conhecimentos não mapeados que muitas vezes geram condições de proteção e de reparação constante das formas de vida. Os saberes vividos, corporificados e partilhados como dádiva possuem a potência de reparar e criar elos e articulações que, justamente por não serem negligenciáveis, demandam um grande trabalho físico, moral e ético (Feldhues, 2021; Neres, 2021).

Por isso, a análise do cuidado como processo e como prática ética, e não apenas como relação interindividual ou trabalho de proximidade, permite questionar as relações que fundam uma organização e a distribuição de responsabilidades entre as suas diferentes equipes e núcleos de gestão (Brugère, 2023). Isso possibilita compreender como são consideradas as necessidades de cuidados num quadro mais amplo (institucional, político) e como são consideradas as formas de lhes dar respostas guiadas por parâmetros de justiça.

O cuidado é uma atividade moral e ética que confere atenção ao que permanece invisibilizado e, ao mesmo tempo, define o espaço político ao escutar as necessidades de quem sofre, a partir de uma atenção verdadeira aos outros, de uma proximidade que se estabelece através da responsabilidade (Tronto, 1995). Nesse viés, a ética do cuidado é uma política do cotidiano e uma política da vulnerabilidade que altera as condições de interdependência entre sujeitos e grupos. A nosso ver, ela está presente e se fortalece no processo relacional de elaboração dos relatos escreviventes.

O relato é um ato de resistência, pois, de acordo com Evaristo (2017), a história de uma vida se apresenta como uma multiplicidade de histórias múltiplas e justapostas, sem que nenhuma seja capaz de reivindicar uma representação universal. Pela experiência diária da conversa, a dinâmica das oficinas de acolhimento e formação se configura como espaço de enunciação, interpelação e produção de sentido. Elas oferecem a possibilidade de conversas que restauram o circuito de interdependência e a prática do cuidado, recusando o individualismo e permitindo que a responsabilidade pelo Outro seja uma orientação geral para as ações e projetos fundados na prática do cuidado.

Alimentar articulações fortalece a ética do cuidado não só como atenção

aos outros, mas sobretudo como trabalho cotidiano e incansável que torna nossas vidas possíveis. Essa perspectiva visa zelar para que a dignidade das pessoas prevaleça sobre a lógica de mercado e as lógicas de controle.

Considerações finais

Nosso intuito ao longo da reflexão aqui proposta foi o de evidenciar a importância da criação de estruturas de acolhimento e escuta para receber mulheres migrantes com deficiência, abrindo possibilidades para a produção de relatos escreviventes. Tais relatos, posteriormente reelaborados em depoimentos que constam nos relatórios da ACNUR, complexificam nosso olhar e instauram um imaginário político marcado pela hospitalidade, na medida em que tornam possível a existência de outras formas de experiência e inserção relacional em comunidades de alianças para suas protagonistas. Existem outras formas de se ver e elaborar a deficiência que tensionam as narrativas sacrificiais, e partir de brechas que se abrem para fabular vivências que se desviam das normas e saberes previamente constituídos (Fonseca, 2020). Os relatos escreviventes podem articular experiências de mulheres diversas, aproximando pessoas, realidades, condições multifacetadas em prol de transformações na produção de enquadramentos institucionais e políticos.

Conceição Evaristo (2017) chama a atenção para a dificuldade de se produzir escrevivências, uma vez que se trata de inventar uma escritura que escuta não apenas os relatos felizes, mas também os gritos de dor, de agressão à carne, de violação das possibilidades de se manter vivo. No caso de mulheres migrantes com deficiência, observamos que a vulnerabilidade dos corpos costuma ser elencada como um elemento central, definidor e irreversível, que desautoriza qualquer possibilidade de ação, resistência e transformação. As vulnerabilidades são alteradas em parte, dependendo de como certas redes de apoio e amparo se articulam em torno delas – e de como elas também articulam redes e nelas se posicionam – de modo a permitir sua agência, a ampliação de seu leque de escolhas e a definição de alternativas que possam contrariar expectativas pautadas pelo colonialismo.

Quando os relatos são construídos a partir da consideração e da escuta

hospitaleira, elas atuam como fonte de autodefinição e autoestima, recusando imagens feitas para subjugar, acusar e punir. Construir enquadramentos que atuam para preservar a dignidade das vidas é uma das dimensões das escrevivências que refletem interesses e experiências pessoais e coletivas. A elaboração dos relatos escreviventes movimenta, portanto, a ética do cuidado, pois olha para as capacidades de agência das pessoas, buscando mostrar como estão se mobilizando e de que forma elas estão imaginando e desejando juntas, sonhando seu presente e seu futuro a partir do poder da autodefinição, da autonomia relacional e da interdependência.

Referências

ACNUR. **Relatório de interiorização, janeiro a dezembro de 2022.** Disponível em: https://www.acnur.org/br/publicacoes/relatorios-de-interiorizacao. Acesso em 22 out. 2024.

ACNUR. **Interiorização: uma estratégia de apoio à integração socioeconômica de pessoas refugiadas e migrantes da Venezuela.** Complemento ao relatório de 2022. Disponível em: https://www.acnur.org/br/media/interiorizacao-uma-estrategia-de-apoio-integracao-socioeconomica-de-pessoas-refugiadas-e. Acesso em 22 out. 2024.

ACNUR. **Relatório de Meios de Vida e Interiorização - janeiro a dezembro de 2021.** Disponível em https://www.acnur.org/br/publicacoes/relatorios-de-interiorizacao. Acesso em 15 nov. 2024.

ACNUR. **Relatório de interiorização, janeiro a dezembro de 2020.** Disponível em: https://www.acnur.org/br/publicacoes/relatorios-de-interiorizacao. Acesso em 15 nov.. 2024.

ACNUR. **Com deficiência e empoderadas, matéria de Lucas Novaes, 2020.** Disponível em: https://www.acnur.org/br/noticias/comunicados-imprensa/com-deficiencia-e-empoderadas-mulheres-refugiadas-e-migrantes-recebem. Acesso em 15 nov. 2024.

ANZALDÚA, Glória. “La consciencia de la mestiza: rumo a uma nova consciência”. **Estudos Feministas**, Florianópolis, v.13, n.3, p. 704-719, 2005.

ARFUCH, Leonor. **El espacio biográfico:** dilemas de la subjetividad contemporánea. Buenos Aires: Fondo de Cultura, 2010.

ARFUCH, Leonor. Mujeres que narran: trauma y memoria. **Labrys**, estudos feministas, n. 15, 2009.

ARFUCH, Leonor. Autobiographie et mémoires traumatiques. **Tumultes**, n.36, 2011, p. 163-181.

BIROLI, Flávia. **Autonomia, opressão e identidades:** a ressignificação da experiência na teoria política feminista. Estudos Feministas, v. 21, p. 81-105, 2013.

BRUGÈRE, Fabienne. **A ética do cuidado**. São Paulo: Contracorrente, 2023.

BUTLER, Judith. **Relatar a si mesmo**: crítica da violência ética. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

CIPRIANO, Ana Carolina. **Refugiada com deficiência conquista independência financeira no Brasil por meio do trabalho.** ACNUR, 10/09/2021, disponível em https://www.ACNUR.org/portugues/2021/09/10/refugiada-com-deficiencia-conquista-independencia-financeira-no-brasil-por-meio-do-trabalho/

COLLINS, Patrícia Hill. **Pensamento feminista negro:** conhecimento, consciência e a política do empoderamento. São Paulo: Boitempo, 2019.

COLLINS, Patricia H. **Bem mais do que ideias.** São Paulo: Boitempo, 2022.

EVARISTO, Conceição. A escrevivência e seus subtextos. In: DUARTE, Constância; NUNES, Isabella (orgs.). **Escrevivência: a escrita de nós**. Rio de Janeiro: Mina Comunicação e Arte, 2020a, p. 26-47.

EVARISTO, Conceição. **A escrevivência serve também para as pessoas pensarem.** Entrevista concedida a Tayrine Santana e Alecsandra Zapparoli. São Paulo: Itaú Cultural, 09/11/2020b. Disponível em: https://www.itausocial.org.br/noticias/conceicao-evaristo-a-escrevivencia-serve-tambem-para-as-pessoas-pensarem/. Acesso em: 01 jun. 2023.

EVARISTO, Conceição. Da grafia-desenho de minha mãe um dos lugares de nascimento de minha escrita. In: ALEXANDRE, Marcos (Org.). **Represen-**

tações Performáticas Brasileiras: teorias, práticas e suas interfaces. Belo Horizonte: Mazza, p 16-21, 2007.

EVARISTO, Conceição. Minha escrita é contaminada pela condição de mulher negra. Entrevista concedida a Juliana Domingos de Lima. **Jornal Nexo**, 26/05/2017. Disponível em: https://www.nexojornal.com.br/entrevista/2017/05/26/Conceição-Evaristo-'minha-escrita-é-contaminada-pela-condição-de-mulher-negra. Acesso em: 01 jun. 2023.

FELDHUES, Marina. (Foto)escrevivências, famílias negras e traumas coloniais: sobre meu encontro com as obras Pontes sobre o Abismo (2017) de Aline Motta e Travessia (2019) de Safira Moreira. In: **Anais do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, p. 1-15, 2021.

FONSECA, Maria Nazareth. Escrevivência: sentidos em construção. In: DUARTE, C.; CORTE, C.; PEREIRA, M. (org.). **Escrevivências: identidade, gênero e violência na obra de Conceição Evaristo.** Rio de Janeiro: Malê, 2023, p. 15-30.

HAN, Byung-Chul. **Agonia do eros**. Petrópolis: Vozes, 2017.

ILLOUZ, Eva; CABANAS, Edgar. **Happycracia.** São Paulo: Ubu, 2022.

MACHADO, Ida Lucia. Narrativa de vida e construção de identidade. In: LIMBERTI, Gláucia; Rita Pacheco (Org.). **Discurso e (des)igualdade social.** São Paulo: Contexto, p. 129-142, 2015.

MACHADO, Ida Lucia. **Reflexões sobre uma corrente de Análise do Discurso e sua aplicação em narrativas de vida.** Coimbra: Grácio Editor, 2016.

MARTINS, Leda Maria. **Performances do tempo espiralar.** Rio de Janeiro: Cobogó, 2021.

MOREIRA, Paula. **Imigração Venezuela – Roraima:** evolução, impactos e perspectivas. Brasília, IPEA,2021.

NERES, Vilma. **A escrita com a luz das fotoescrevivências.** Salvador: Edição do autor, 2021.

NOVAES, Lucas. **Com deficiência e empoderadas: Mulheres refugiadas e migrantes recebem capacitação para o mercado de**

nascimento de minha escrita. In: ALEXANDRE, Marcos (Org.). **Representações Performáticas Brasileiras:** teorias, práticas e suas interfaces. Belo Horizonte: Mazza, p 16-21, 2007.

EVARISTO, Conceição. Minha escrita é contaminada pela condição de mulher negra. Entrevista concedida a Juliana Domingos de Lima. **Jornal Nexo**, 26/05/2017. Disponível em: https://www.nexojornal.com.br/entrevista/2017/05/26/Conceição-Evaristo-'minha-escrita-é-contaminada-pela-condição-de-mulher-negra. Acesso em: 01 jun. 2023.

FELDHUES, Marina. (Foto)escrevivências, famílias negras e traumas coloniais: sobre meu encontro com as obras Pontes sobre o Abismo (2017) de Aline Motta e Travessia (2019) de Safira Moreira. In: **Anais do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, p. 1-15, 2021.

FONSECA, Maria Nazareth. Escrevivência: sentidos em construção. In: DUARTE, C.; CORTE, C.; PEREIRA, M. (org.). **Escrevivências: identidade, gênero e violência na obra de Conceição Evaristo.** Rio de Janeiro: Malê, 2023, p. 15-30.

HAN, Byung-Chul. **Agonia do eros**. Petrópolis: Vozes, 2017.

ILLOUZ, Eva; CABANAS, Edgar. **Happycracia.** São Paulo: Ubu, 2022.

MACHADO, Ida Lucia. Narrativa de vida e construção de identidade. In: LIMBERTI, Gláucia; Rita Pacheco (Org.). **Discurso e (des)igualdade social.** São Paulo: Contexto, p. 129-142, 2015.

MACHADO, Ida Lucia. **Reflexões sobre uma corrente de Análise do Discurso e sua aplicação em narrativas de vida.** Coimbra: Grácio Editor, 2016.

MARTINS, Leda Maria. **Performances do tempo espiralar.** Rio de Janeiro: Cobogó, 2021.

MOREIRA, Paula. **Imigração Venezuela – Roraima:** evolução, impactos e perspectivas. Brasília, IPEA,2021.

NERES, Vilma. **A escrita com a luz das fotoescrevivências.** Salvador: Edição do autor, 2021.

NOVAES, Lucas. **Com deficiência e empoderadas: Mulheres refugiadas e migrantes recebem capacitação para o mercado de trabalho no Brasil.** ACNUR, 03/12/2020. disponível em: https://www.ACNUR.org/portugues/2020/12/03/com-deficiencia-e-empoderadas-mulheres-refugiadas-e-migrantes-recebem-capacitacao-para-o-mercado-de-trabalho-no-brasil/

RAGO, Margareth. **A aventura de contar-se:** feminismos, escrita de si e invenções da subjetividade. Campinas: Unicamp, 2013.

TRONTO, Joan. Care as a Basis for Radical Political Judgments. **Hypatia**, p. 141-149, 1995.

_Artigo

A canção urbana no tempo da internet: a música alternativa brasileira

Urban music in the age of the internet: Brazilian alternative music

Felipe Faraco[1]
Sandro Pavão[2]

1 Doutor em Comunicação Social pela ECA/USP. Professor dos cursos de Graduação e Pós-Graduação Lato Sensu em Comunicação e Artes da Universidade Anhembi Morumbi/ Ânima Educação. Email: faraco.felipe@gmail.com.

2 Mestre em Comunicação Audiovisual Contemporânea pela Universidade Anhembi Morumbi, Pós-Graduado em Design, Produção e Tecnologias Gráficas, Pós-Graduado em Gestão Cultural: Cultura, Desenvolvimento e Mercado. Professor de graduação na área de Comunicação Visual da Universidade Anhembi Morumbi/ Ânima Educação. Email: sandropavao@outlook.com.

Resumo

Este artigo investiga o impacto das novas ferramentas digitais na produção musical, especialmente no contexto da canção urbana durante a era da internet. O texto explora as inovações tecnológicas como uma resposta às necessidades de artistas marginalizados pelas empresas tradicionais do setor, analisando como o universo digital permitiu o resgate do protagonismo da criação artística oferecendo a esses músicos uma plataforma para expressar sua criatividade de maneira independente, mas não criou um espaço livre de contradições. A sequência do texto discute como as novas ferramentas digitais proporcionam condições que, anteriormente, eram acessíveis apenas através da mediação de grandes investimentos. O artigo explora o uso da internet e das tecnologias na produção artística independente sobre todas as etapas de seu trabalho, desde a criação até a distribuição e como esse contexto fortalece os discursos sobre autonomia e independência artística proporcionam liberdade para os músicos no desenvolvimento de suas carreiras. O artigo examina a ressignificação das relações com o público e o mercado musical sob o ponto de vista da relação entre a independência tecnológica e a precarização das relações de trabalho, mostrando a dualidade entre a liberdade criativa e a instabilidade profissional. Por fim, será discutido como as novas ferramentas digitais ofereçam uma plataforma para a expressão artística independente ao mesmo tempo que impõem desafios no âmbito estético, histórico, tecnológico e econômico.

Palavras-chave: Ferramentas Digitais; Produção Musical; Música Urbana; Independência Artística; Autonomia Tecnológica.

Abstract

This article investigates the impact of new digital tools on music production, especially in the context of urban song during the internet era. The text explores technological innovations as a response to the needs of artists marginalized by traditional industry companies, analyzing how the digital universe has enabled the reclaiming of artistic creation's protagonism by offering these musicians a platform to express their creativity independently, though not creating a space free from contradictions. The following sections discuss how new digital tools provide conditions that were previously accessible only through the mediation of large investments. The article explores the use of the internet and technologies in independent artistic production across all stages of work, from creation to distribution, and how this context strengthens discourses on autonomy and artistic independence, providing musicians with freedom in developing their careers. The article examines the redefinition of relationships with the audience and the music market from the perspective of the relationship between technological independence and the precarization of labor relations, highlighting the duality between creative freedom and professional instability. Finally, it discusses how new digital tools offer a platform for independent artistic expression while simultaneously imposing challenges in aesthetic, historical, technological, and economic spheres.

Keywords: Digital Tools; Music Production; Urban Music; Artistic Independence; Technological Autonomy.

Introdução

As novas ferramentas e recursos advindos da incorporação de tecnologias digitais aos processos de produção ocasionaram diversas mudanças no campo da criação musical, bem como em seus hábitos de consumo. Quando falamos sobre isso, nos referimos a tópicos que vão desde a miniaturização e o barateamento dos espaços e recursos de gravação (Vicente, 2014) até a digitalização dos processos responsáveis pela distribuição e consumo de fonogramas – a "desmaterialização" da música (Nakano, 2010). Por certo, nenhum destes fenômenos é neutro ou indica somente a superação técnica de um meio de manufatura por outro. A sua ocorrência modifica processos e fazeres em torno da produção musical de forma profunda. Nesse sentido, podemos citar como um rápido exemplo o acúmulo de tarefas que passa a ocorrer no processo de gravação musical, visto que um único profissional, com auxílio desses novos recursos, passou a estar tecnicamente habilitado a encampar diversas atividades – anteriormente executadas por equipes de especialistas. Em complemento a isto, trata-se de um acontecimento que tampouco se restringe a eventos de ordem puramente tecnológica sem repercussões sociais mais extensas. Assim, retomando o exemplo da concentração de atividades mencionado anteriormente, há uma consequente redução na demanda de mão de obra necessária aos estúdios, na mesma medida em que se espera um maior número de conhecimentos por parte do profissional que pretende trabalhar na área. Em outras palavras, podemos dizer que os as modificações tecnológicas são apenas a parte visível de um processo complexo que modifica padrões de relações humanas permeadas pela produção e pelo consumo de música. Neste sentido, nossa investigação se inicia a partir de um interesse sobre como o novo contexto tecnológico fez parte de uma série de mudanças em aspectos que incidem sobre a sociabilidade em torno das atividades das comunidades musicais.

Nosso questionamento, aqui, é o de superar as narrativas que se concentram puramente na ideia de que, com o avanço das tecnologias digitais no segmento da gravação, houve somente um impacto democratizante no acesso à produção musical, possibilitando, por exemplo, a criação de estúdios caseiros de alta qualidade. Estes, capazes de oferecer ao artista que não tem uma relação estabelecida com empresas do setor a possibilidade de inserir

suas proposições autônomas em campo. Se, por um lado, entendemos que esse fator realmente implica na entrada de uma pluralidade de vozes e estilos musicais, além de aumentar a quantidade de músicos habilitados a gravar e distribuir suas obras, diversificando o setor musical, há elementos no processo de digitalização e desmaterialização da música, com sua consequente transformação na maneira como os fonogramas são produzidos, distribuídos e consumidos, que trouxeram também mudanças que não podem ser consideradas puramente com um caráter superlativo e de continuidade em uma "linha evolutiva da produção musical". Assim, se plataformas de streaming e downloads digitais substituíram os formatos físicos, oferecendo ao público acesso instantâneo a um vasto acervo musical em qualquer lugar e a qualquer momento, não podemos esquecer que surgem, em paralelo, questões relacionadas à mudança na lógica da remuneração para a cadeia criativa que ainda não parecem ter sido inteiramente resolvidas.

Em nosso processo de pesquisa decidimos trabalhar com a categoria denominada "comunidade musical". Isto se deve ao fato de que estamos estendendo nosso interesse a todos os participantes da cadeia de produção e consumo de música (equipe técnica, público, músicos e jornalistas, por exemplo) e não somente aos artistas – o que consideramos um modo obtuso de compreensão do funcionamento do processo de produção musical, visto que é centrado no ator mais notável, mas certamente não oferece um ponto de vista pleno do campo. Para subsidiar nossa pesquisa, escolhemos observar uma comunidade específica como objeto de estudo, um grupo que denominamos como "Música Alternativa Brasileira" – que em alguns contextos foi chamada de Música Independente e, em outros, de Nova MPB. Este grupo conta com as carreiras polarizadoras de artistas como Tulipa Ruiz, Céu, Cidadão Instigado e Criolo – juntamente com uma pluralidade de atores que compõem o grupamento humano. Sua fundação remonta ao fim da década de 1990 e o ápice de atuação pode ser compreendido como o período aproximado de 2008 até aproximadamente o ano de 2015, quando contaram com especial atenção de mídia, público e crítica especializada. Apesar de ser um fenômeno de repercussão nacional, sua origem é geograficamente localizada. Trata-se de uma comunidade com parte significativa de atuação situada na cidade de São Paulo – o que não quer dizer que seus integrantes sejam majoritariamente paulistanos. Sua composição parte de um grupo heterogêneo com integrantes provenientes de várias partes do

Brasil, com presença expressiva dos estados de Pernambuco, Ceará, Minas Gerais e Rio Grande do Sul.

Um primeiro elemento distintivo diz respeito ao fato de que esta comunidade parte do que consideramos ser uma dupla fundação. Uma delas diz respeito ao seu interesse em dar continuidade estética ao legado da MPB canônica e outra que pode ser denominada como uma continuidade ética às proposições da Vanguarda Paulista. Estes atributos são responsáveis por algumas das características gerais da comunidade. Estas qualidades oferecem um entendimento, tanto a respeito da forma como as comunidades são percebidas (por consequência, como são retratadas na mídia, por exemplo) quanto da maneira como os participantes se reconhecem e pautam suas atividades. A partir daí, poderemos investigar como esses imaginários, constituídos em torno desses fenômenos, oferecem pistas sobre as estratégias, disposições e tomadas de posições dessa comunidade.

Neste sentido, há a criação de um laço de prolongamento do que seria um novo momento do fenômeno denominado MPB. Em um primeiro momento, mais abstrato, porém, com posterior estabelecimento de vínculos concretos. Trata-se, portanto, em linhas gerais, de um grupo que se oferece como perpetuador de uma música "de qualidade", entre outras variedades da produção popular brasileira (estas, frequentemente tratadas como efêmeras em oposição à sigla). Neste sentido, não é incomum vermos o tratamento "Nova MPB" ser designado a alguns de seus artistas.

Por outro lado, existe vínculo com as experiências do projeto independente, especialmente no que diz respeito à sua versão paulistana. Nele, enxergamos a continuidade do que é tratado como uma primeira fase da música independente paulistana, no que é pertinente a um (auto)reconhecimento, como processo coletivo, que foi denominado como Vanguarda Paulista. Neste último caso, traçar a continuidade é um trabalho mais concreto e, de certa forma, mais facilmente identificável.

A escolha desse grupo para analisar em nossa tarefa de pesquisa não se deu por acaso. Existem algumas características que os fazem um bom estudo de caso para observar como a implementação de novas tecnologias interferiu em modos estabelecidos nas comunidades musicais. Neste sentido, eles estão temporalmente localizados nas duas primeiras décadas do século XXI. Ou

seja, sua fundação se dá próxima dos primeiros anos do uso privado da internet no Brasil e acompanha seu desenvolvimento. Complementarmente, temos o contexto particular do uso dos recursos tecnológicos disponíveis: este grupo foi pioneiro no uso da internet como forma de interlocução com seus públicos e, também, fez-se bastante vocal em relação às possibilidades trazidas pelas tecnologias digitais para não somente uma produção doméstica de música, mas como forma de oferecer maior autonomia à cadeia criativa musical. Este, um segmento que, até então, era fortemente dependente de empreendimentos musicais de grande porte para o exercício de suas atividades.

Revisão bibliográfica

A bibliografia utilizada partiu de um mapeamento preliminar do conhecimento já produzido a respeito da comunidade da Música Alternativa Brasileira. Neste sentido, além da coleta de matérias jornalísticas, nos servimos da pesquisa acadêmica disponível. Assim, estabelecemos amplo diálogo com as pesquisas de autores que se dedicaram a objetivos semelhantes ao nosso, através do estudo da música alternativa brasileira. Cada qual com objetivos singulares, mas todos buscando comentar as novas práticas de uma esfera dos fazeres musicais. Portanto, os trabalhos desses colegas contribuem para dar subsídio bibliográfico à nossa investigação (Almeida, 2016; Dantas, 2016; Galletta, 2013; Garland, 2014; Gatti, 2015; Gonçalves, 2014).

Como apoio teórico à nossa investigação existem dois autores centrais. O primeiro deles é Pierre Bourdieu (1996a, 1996b, 2001, 2015). Dele tomamos emprestado o desenvolvimento de conceitos-chave como habitus, campo, illusio e estratégias, para buscar compreender a maneira pela qual se dá a organização do grupo em relação às disputas de poder, próprias da área de atuação, na medida em que esta é a base sobre a qual se desenrolam as atuações. Por conseguinte, temos um vínculo estreito com as digressões presentes no livro “Regras da Arte” (1996a).

Bourdieu (1996a) propõe um protocolo a ser seguido, para melhor ordenar os achados de pesquisa e constituir um tramado coerente, em diferentes níveis, de uma rede de articulações complexas. Neste sentido, o autor determina o exercício de três operações, para que se atinja tal objetivo: a neces-

sidade de se estabelecer o campo específico, a partir de suas relações mais amplas, dentro das disputas gerais de poder. Na sequência, deve-se observar o que diz respeito às suas qualidades e regras específicas na área de atuação, com ênfase ao que o campo particular tem de idiossincrásico, em relação aos outros campos de atuação. Feitos esses dois procedimentos de contextualização, deve-se compreender como se dá a gênese do habitus, que, em resumo, diz respeito ao sistema de disposições – como um "catálogo" de escolhas disponíveis àqueles que decidem ingressar neste campo específico. Este sistema, por um lado, determina as fronteiras da área e, por outro, os princípios de conduta no interior dela. A partir daí, o analista pode buscar um entendimento sobre como as posições tomadas pelos atores envolvidos e que, em última instância, resultarão nas trajetórias individuais, nos informam sobre as estratégias seguidas nesse sistema (Bourdieu, 1996a).

> A ciência das obras culturais supõe três operações tão necessárias e necessariamente ligadas quanto os três planos da realidade social que apreendem: primeiramente, a análise da posição do campo literário (etc.) no seio do campo do poder, e de sua evolução no decorrer do tempo; em segundo lugar, a análise da estrutura interna do campo literário (etc.), universo que obedece às suas próprias leis de funcionamento e de transformação, isto é, a estrutura das relações objetivas entre as posições que aí ocupam indivíduos ou grupos colocados em situação de concorrência pela legitimidade; enfim, a análise da gênese dos habitus dos ocupantes dessas posições, ou seja, os sistemas de disposições que, sendo o produto de uma trajetória social e de uma posição no interior do campo literário (etc.), encontram nessa posição uma oportunidade mais ou menos favorável de atualizar-se (a construção do campo e a condição lógica prévia para a construção da trajetória social como série das posições ocupadas sucessivamente nesse campo) (Bourdieu, 1996a, p. 243).

Não menos importante é a contribuição de Kay Kaufman Shelemay (2011) e sua proposição de restauração da categoria "comunidade" à análise antropológica. Trata-se de uma proposta que se faz mais pertinente, na medida em que teoriza sobre seu uso específico, no que diz respeito às práticas musicais. Tal aporte nos oferece uma alternativa à prevalente "cena", como proposta

por Will Straw (2006). Tal perspectiva, perpetuada por diversos trabalhos acadêmicos da área – bem como pela crítica jornalística –, em nosso entendimento e para nossas proposições, não oferece o tipo de abordagem necessária. Assim, conseguimos substituir o que consideramos ser um dinamismo com foco difuso daquilo que transcorre no "palco" (skene) pelas relações estruturadas a partir de narrativas entrelaçadas, por meio das comunidades musicais.

De acordo com Shelemay, o principal problema da aplicação dessa categoria se apresenta da seguinte maneira:

> A etimologia da palavra "cena", que vem do latim scena e, originalmente, do grego skene (tenda, palco) ressoa com a abordagem de Anderson e Hobsbawm [...], que foca na construção de entidades que variam desde subculturas até nações através de processos de invenção ou imaginação. Ao suspender a investigação em um ambiente abstrato, o framework da cena corre o risco de negligenciar aspectos culturais e históricos; o uso corriqueiro de cena como uma moldura para um evento transitório ou um momento espontâneo também se torna complicado de aprofundar. O foco no aspecto ideológico dos efeitos da música – sua capacidade de catalisar "alianças musicais" e de redesenhar fronteiras sociais – são, contudo, muito importantes para o estudo das formas pelas quais a atividade musical trabalha para gerar coletividades (SHELEMAY, 2011, p. 363).

Portanto, a cena parece não ser a melhor maneira de descrever a complexidade estrutural, que demanda uma série de processos que, por um lado, nos conduzem aos instantes que nos apresentam as variadas cenas e, por outro, desvelam o entrelaçamento destes eventos. É o que se depreende, já que esses processos são determinantes para o acontecimento dessas cenas e estão inevitavelmente contidos nelas. O contexto do teatro, origem etimológica do conceito, existe certa facilidade de a plateia esquecer o trabalho de preparação dos atores para assumir seu papel, ignorar as relações de preparação com o diretor e, mesmo, nunca se questionar no sentido de que, para as luzes estarem acesas, inevitavelmente, foi preciso um processo humano, que, mesmo quando imperceptível, é determinante. Assim, para a nossa redação, pareceu imprescindível abrir mão de tudo aquilo que poderia se esconder por detrás da "skene".

Assim, entre os diversos agentes envolvidos na produção musical, recuperar a ideia de comunidade social dentro do ambiente musical desempenha um papel importante no entendimento da formação, manutenção e transformações das relações em grupos. Assim, supera-se a ideia da avaliação do fenômeno musical puramente pelo viés do artista e se incorpora os músicos, os produtores, os técnicos e até mesmo o público – que se conecta por meio de interesses e objetivos comuns. Estas comunidades muitas vezes crescem em torno de estilos musicais, "cenas" locais ou movimentos culturais, formando redes de cooperação de apoio e de trabalho nos processos criativos produtivos. Durante essas interações sociais, os elementos fundamentais passam pela troca de ideias, a partilha de recursos e a cooperação mútua, no fortalecimento dos laços dentro da indústria, o que permite o desenvolvimento de novas expressões musicais.

Metodologia

Nossa metodologia de pesquisa se caracteriza a partir de enfoque qualitativo. No processo, além de incorporar elementos da já mencionada bibliografia específica sobre o tema como base de estruturação de nossa pesquisa e para estimular um diálogo com seus autores, também foi feito uso de ampla consulta ao material jornalístico pertinente – seja a partir da sua produção tradicional, composta fundamentalmente pelos cadernos de cultura dos principais jornais impressos brasileiros, seja por meio do material dos blogues de cultura, cuja história tem sua origem e estruturação entrelaçada à da comunidade pesquisada. Somado a isto, incorporamos entrevistas semiestruturadas, feitas ao que consideramos ser uma amostra relevante e, principalmente (ou por ser), abrangente dos atores sociais envolvidos nessa produção. O objetivo foi equiparar a presença de artistas, que, até aqui, tiveram espaço privilegiado nas pesquisas sobre o tema e agora dividem espaço com engenheiros de som, músicos contratados, jornalistas, assessores de imprensa, equipe técnica e outros segmentos relevantes à estruturação das relações sociais. Como procedimento de coleta de dados, além da prática de observação participante, com registros em diários de pesquisa, também incorporaremos a aplicação de entrevistas semiestruturadas, com roteiro produzido em coerência aos objetivos específicos do trabalho.

Após o levantamento bibliográfico sobre o tema, incluímos etapas de imersão em campo e de aplicação de entrevistas a membros selecionados do grupo na cidade de São Paulo. A partir desse levantamento de trajetórias, tivemos como principais resultados a descrição do contexto de surgimento do fenômeno; a distinção entre a maneira como se estruturam os discursos da comunidade e suas práticas; e a proposição de uma matriz de organização, capaz de dar conta da investigação acerca do grupo.

Resultado e discussão

A partir de nossa investigação pudemos identificar alguns achados que consideramos relevantes para expor características deste grupo permeadas pela prática e consumo musical no contexto tecnológico contemporâneo. Um deles é que o emprego dessas novas ferramentas tecnológicas, que no caso da comunidade da Música Alternativa cumpriram o papel central na viabilização das práticas desenvolvidas pelo grupo, acabou assumindo valores simbólicos que transcendem a esfera exclusiva do fazer técnico. Assim, o que poderia ser o mero uso de recursos tecnológicos adquiriu contornos simbólicos nas falas dos integrantes do projeto, capazes de conferir qualidades de distinção e legitimidade social às proposições do grupo. Há uma forte vinculação de sua gênese às mudanças tecnológicas ocorridas na virada do milênio. Essa vinculação passa também a ser refletida em discursos (auto)legitimadores, que dão ênfase às rupturas em relação às práticas sistematizadas pela indústria fonográfica tradicional, desenvolvida ao longo do século anterior.

Portanto, trata-se de um grupo de pessoas surgido em um momento que experimentou a acentuação da desverticalização das empresas do ramo musical, bem como de suas práticas (Nakano, 2010). Um fato ocorrido como resultado dos processos da digitalização de fonogramas e do seu compartilhamento, por meio do acesso à internet privada e, por conseguinte, apresentou novas oportunidades a propositores que desejassem ingressar nos espaços pertinentes às disputas de poder em campo. É justamente esta a "brecha" que a comunidade explorou.

Destacamos, porém, que tal constatação traz, contida em si, o que consideramos ser um dos grandes desafios para a compreensão mais profunda dos

fazeres dessa comunidade. Este diz respeito à separação entre as práticas e os discursos sustentados pelo grupo.

Por exemplo: se a gênese dessa coletividade se dá de forma indissociável às mudanças tecnológicas da virada do século, existe uma narrativa fundadora que privilegiará uma lógica da ruptura em relação a todos os processos que a antecedem. Assim, um fato que se expressa, inicialmente, como uma contingência de produção, que diz respeito, exclusivamente, a um meio de ingresso ao campo específico, posteriormente, será utilizado como forma instituir um caráter de singularidade sobre a produção, demarcando um ponto de distinção em relação a "tudo o que veio antes".

Assim, criou-se um entendimento de que as ferramentas tecnológicas vieram atender necessidades de artistas que haviam sido abandonados pelas empresas tradicionais do setor. Dentro dessas narrativas, estes artistas encontravam, na base de seus problemas, a sua aspiração ao resgate do protagonismo da criação artística sobre a produção puramente comercial. Neste sentido, destacamos o surgimento de novos recursos tecnológicos, capazes de oferecer, potencialmente, no nível individual, condições que, anteriormente, estavam disponíveis apenas, através da mediação de grandes empreendimentos. Assim, no exercício da atuação autônoma, o uso da tecnologia se tornou, mais do que uma possibilidade técnica, quando empregada pelo grupo, mas um recurso viabilizador de suas premissas conceituais de produção.

Da mesma forma, o uso do termo "independente" precisa ser recontextualizado no modo como ele é articulado pela comunidade da Música alternativa Brasileira. É diferente de usos anteriores, no qual era utilizado com a finalidade de descrever um conjunto de práticas compartilhadas ou como referência ao escopo de atuação de empreendimentos. De forma resumida, em outros contextos, o termo serviu para descrever as práticas de artistas e empreendimentos fora do sistema das grandes empresas de música do Século XX (Vicente, 2014). Contudo, quando relacionado a esta comunidade musical, parece-nos apenas uma forma de evocar de modo frouxo reminiscências classificatórias – pertinentes a estes períodos anteriores do desenvolvimento da indústria fonográfica.

Ao mesmo tempo, ao entrarmos em contato com o grupo da Música Alternativa Brasileira, também perceberemos como o uso da categoria "independente" se faz compulsório em qualquer tentativa que se faça de descrever o

grupo. Curiosamente, ambas afirmações podem permanecer lado a lado, sem que se constitua antinomia. O motivo reside no fato de que, para a comunidade, como veremos a seguir, a categoria assumirá função valorativa distinta de um sentido meramente técnico.

Assim, em primeiro lugar, há a incidência do termo nessa comunidade. Isso se revela como fato importante, já a partir de um procedimento de verificação simples: a profusão do uso entre seus membros. Vale ressaltar, porém, que não é apenas a sua frequência que lhe confere relevância. Há também o alto grau hierárquico que ocupa nestes discursos. Trata-se, portanto de uma categoria que contribui, significativamente, para a constituição do universo simbólico que compõe a Música Alternativa Brasileira.

Como foi mencionado, no entanto, para entendermos o sentido de seu emprego, devemos, também, compreender a forma particular como é utilizada. As falas que a incorporam não procuram, por seu intermédio, oferecer qualquer forma de elaboração concreta ou estanque sobre algum tipo de significado. Seu uso, então, não se dá visando oferecer a descrição rígida de um conjunto de fazeres ou padrões de atuação, em acordo com qualquer expectativa de resultados concretos – que poderiam ser entendidos como um viés técnico. Ao ser evocada, a condição independente, ocupa papel subjetivo, tornando-se elemento capaz de modular (ou informar) certas práticas.

O que queremos dizer, aqui, é que o termo “independente”, nesse contexto, assume a função de articular o que poderia ser entendido como uma qualidade ética sobre a atuação. Esta não pressupõe ações padronizadas aos integrantes do grupo, mas condiciona princípios que informam a maneira como essa comunidade age (ou deveria agir – suas disposições). Nesta condição, adquire, inclusive, o grau de caráter agregador à constituição de uma identidade coletiva. Portanto, ao verificarmos discursos, perceberemos como “ser independente” influenciará e subsidiará um entendimento de que estar imbuído deste atributo agrega um valor de distinção ao seu portador. Seu uso poderá qualificar aspectos da produção artística, lógicas do sistema de trocas, características do circuito de atuação e, mesmo, interferir na disposição sobre qualidades das relações sociais, por exemplo. Destaca-se, porém, que essas atribuições e qualificações não se pressupõem verificáveis - visto que não oferecem regras claras de aplicação.

Portanto, entendemos estar, aqui, diante de outra faceta que a categoria pode assumir, no contexto da reflexão acerca do setor fonográfico. Assim, há um viés puramente técnico. Este compreende a produção independente, através do que seria o modelo de atuação e as contingências de produção, determinados pelos empreendimentos classificados dessa maneira. Tratar-se-ia, portanto, de uma circunstância de produção, que decorre, em essência, das consequências impostas pela exploração de caminhos alternativos aos proporcionados pelas majors. Isso significa a existência de caminhos, a partir da busca por opções, para aqueles que querem se inserir no campo de produção e não dispõem dos meios de acesso, tradicionalmente instituídos, ou para artistas já estabelecidos, que procuram práticas gerenciais alternativas, por exemplo.

Em outras palavras, trata-se de uma saída, que tem, em sua raiz, justificativas relacionadas a implicações muito mais financeiras e técnicas – que poderão ter repercussões estéticas. Dito isto, contudo, não se faz nenhum pressuposto de determinação acerca de características do repertório ou às práticas a serem adotadas que possam ser consideradas como definições de uma produção independente.

Aqui consideramos pertinente separar um elemento distintivo e definidor da Música Alternativa Brasileira que já se faz presente nas constatações até aqui apresentadas. Trata-se da separação entre aquilo que é um discurso legitimador tecnológico ao lado de suas práticas mediadas por novos recursos tecnológicos. Ao investigarmos o grupo, muitas vezes veremos que ambas as esferas não estão atreladas obrigatoriamente.

Aqui temos outro elemento relevante, que se apresenta, de forma não uniforme, entre aquilo que se observa nas falas e nas práticas do grupo. Por intermédio dos discursos, somos levados a acreditar que esse repertório se trata, fundamentalmente, de produções caseiras. Nelas, o artista, assumindo responsabilidades que não lhe competiam na indústria tradicional, executa suas canções, a partir da combinação do domínio técnico de todas as etapas produção. Deste modo, o acesso a toda infraestrutura demandada para o processo de produção musical estaria, potencialmente, miniaturizada em um computador pessoal, por exemplo. Assim, o artista não necessitaria, por obrigatoriedade, de mais ninguém. Esse indivíduo pode produzir, então, de forma livre, o que será fruto direto da sua concepção artística.

Porém, quando observamos a condição prática de atuação da Música Alternativa Brasileira, encontramos a lógica das "pessoas-empresa". Nesta categoria, como manifesto pela comunidade, a possibilidade de atuação profissional, em nível individual, se daria pelo estabelecimento de redes, frequentemente compostas, também, por prestadores de serviço autônomos. Trata-se de uma qualidade de atuação não restrita, apenas, aos artistas, mas a todos integrantes da cadeia em suas diferentes atribuições. Assim, a necessidade de ações continuadas, carregadas do entendimento de que existem compromissos da ordem gerencial sobre atos e escolhas, atribuirá à agência o valor de empreendimento.

Trata-se, também, de uma geração que, ao mesmo tempo em que desfruta de maior autonomia de produção – refletida pela categoria um tanto idealizada do artista-empreendedor (Galletta, 2013; Gatti, 2015) –, sofre as consequências das limitações impostas pela perda do suporte da infraestrutura, que é proporcionado pelas gravadoras tradicionais. Assim, esses artistas trabalham às margens dos grandes meios de comunicação, apesar de também terem trânsito por eles, com ampla cobertura das mídias alternativas (como blogues especializados – estes também fruto das mudanças tecnológicas, que tomaram corpo a partir da virada do século XXI).

Considerações finais

As tecnologias mais atuais são catalisadoras das novas expressões artísticas, e essas ferramentas modernas e redes sociais se tornaram essenciais para que artistas independentes alcancem o público diretamente, através das suas próprias linguagens de comunicação e musicais, construindo suas carreiras com base em seus próprios conceitos. O uso dessas tecnologias permite que artistas exerçam um melhor controle sobre suas obras, desde a concepção até a distribuição, garantindo que a voz artística, assim, a tecnologia se transforma em um recurso facilitador para a produção musical e para a autonomia criativa, o que fortalece o protagonismo dos artistas independentes, permitindo que eles definam seu próprio caminho no cenário musical. Ao trabalharem fora da indústria, esses artistas podem explorar novos gêneros, formatos e linguagens musicais, agregando na diversidade cultural através da inovação. As tecnologias atuais possibilitam que esses músicos construam

suas próprias plataformas e, principalmente, comunidades, onde suas produções são apreciadas sem a interferência de intermediários.

As novas tecnologias no mercado musical têm se destacado na construção do protagonismo individualizado de artistas alternativos ou independentes, oferecendo ferramentas que antes estavam apenas sob o alcance de grandes corporações. A digitalização dos processos de gravação, edição e distribuição da música, por exemplo, permitiu que artistas produzam de forma independente das grandes gravadoras ou estúdios profissionais, também permitindo que explorem suas expressões artísticas de mais fielmente às suas visões de originalidade e dentro de condições financeiras aceitáveis, sem a necessidade de se adequarem às exigências comerciais que tradicionalmente são impostas pela produção musical mercadológica.

Assim, podemos compreender a importância que o emprego da categoria independente oferece ao grupo. Ao evocá-la, porém, é necessário fazer uma explanação. Quando os membros da Música Alternativa Brasileira mencionam essa categoria, não está em primeiro plano um entendimento técnico, a respeito de sua implementação. Isto significa que não há referências, obrigatoriamente, a um modelo de atuação, representado por um perfil de gestão empresarial ou, mesmo, de padrões infraestruturais condicionadores da atuação. Neste sentido, foi verificada a predominância do que poderia ser denominado como apropriação de um caráter ético da categoria independente. Trata-se de conceito que pode ser entendido como a incorporação, por parte dos indivíduos, de princípios de atuação que abrem mão da racionalidade técnica sobre os fazeres artísticos, em benefício do que seriam liberdades criativas. Portanto, é deste modo que podem conviver, sob o entendimento de se participar de um projeto comum, artistas com modelos tão distintos de gestão de carreiras quanto aqueles contratados por empresas multinacionais e produtores baseados home-studios.

A análise revelou um cenário complexo e dividido, no qual as novas tecnologias desempenham um papel central. A internet e as ferramentas digitais emergiram como fortes instrumentos, possibilitando que artistas marginalizados pelo mercado tradicional pudessem retomar o protagonismo de sua produção artística. Esses recursos tecnológicos não apenas facilitam a criação e distribuição de música de forma independente, mas também reforçam discursos de autonomia e liberdade artística. Porém, essa autonomia tecnológi-

ca não se traduz em uma independência total do mercado tradicional, nossa pesquisa apontou que muitos músicos da cena alternativa, embora promovam a independência, ainda mantêm vínculos com grandes empresas para funções específicas, o que sugere uma dualidade na relação com a tecnologia, enquanto ela permite uma maior liberdade criativa, ainda há uma dependência estratégica das estruturas tradicionais do mercado musical.

A precarização das relações de trabalho é uma realidade que permeia essa comunidade; a busca por autonomia muitas vezes resulta em instabilidade profissional e até econômica, e a música alternativa brasileira opera em um ambiente econômico que pode ser considerado precário, no qual as trocas por capitais alternativos são fundamentais. Assim, as próprias relações podem ser articuladas como valor alternativo, para o acesso ao valor monetário. Sobre esse aspecto, não se torna rara a incorporação de "jargões" do universo dos negócios a fala dos membros do grupo: "mercado", "nichos de mercado", "networking", "modelo de negócio", "estratégias de marketing", entre outros (Gatti, 2015).

Nesse contexto, contudo, o emprego de novas ferramentas tecnológicas, que cumpriram um papel central sobre as particularidades das práticas desenvolvidas pelo grupo, acaba assumindo valores simbólicos que transcendem a esfera da técnica. Assim, o mero emprego destes recursos tecnológicos, até então inéditos, adquiriu contornos capazes de conferir qualidades de distinção e legitimidade ao projeto. Por meio da construção de narrativas estruturadoras, apresentaram-se discursos que atribuíram à ausência do sistema anterior, responsável pela organização do campo, um significado de caráter obsoleto e ineficaz, para representar as necessidades de produção do período. Nesse sentido, a sua presença em campo constituiu o entendimento de se estar frente a um opositor anacrônico, mas poderoso, contra quem a Música Alternativa Brasileira se dispõe a superar.

Por conta dessa constatação é necessário estabelecer uma separação, fundamental para o entendimento do funcionamento da comunidade. Nos processos de disputa erigidos sobre o campo, existe um espaço ocupado pelas narrativas, e outro, que diz respeito às práticas. Neste sentido, por intermédio da argumentação dos membros da comunidade, encontramos a priorização de discursos que nos encaminham a valores de ruptura, superação e antagonismo. Já a partir da análise das práticas, vemos que existem elementos de

continuidade e perpetuação de atuações, bem como mecanismos previamente disponíveis e explorados, pelas instituições estabelecidas.

Sobre esse aspecto, podemos verificar nova discrepância entre discursos e práticas da comunidade. Por certo, tal afirmação não compõe a imagem da geração "da internet", em que artistas-empresa podem gerir todos os aspectos da sua carreira e, inclusive, produzir as suas músicas em home-studios. Estes têm como hardware apenas um computador caseiro e uma interface de áudio; na parte de softwares, um DAW de produção musical e seus plug-ins favoritos.

A partir de fonogramas gravados em estúdios caseiros e dos programas de compartilhamento digital de arquivos musicais, os artistas passaram não apenas a divulgar amplamente seus trabalhos, mas também a incrementar uma rede de trocas de experiência e de criação musical via internet. A cena paulistana de que trata o estudo exemplifica o movimento, bem como essa forma colaborativa de produção apoiada em rede de afinidades musicais e pessoais (Dias, 2017).

Apesar da desmaterialização da música facilitada pela internet, os aspectos físicos e locais ainda são relevantes. Observamos que a música alternativa brasileira, embora composta por artistas de diversas regiões, tende a se concentrar em áreas culturalmente centralizadas, como a zona oeste de São Paulo. Essa centralização contribui para um fenômeno de obscurecimento de manifestações concorrentes, reforçando a tradicional dominância cultural das capitais do sudeste sobre outras regiões. A música alternativa brasileira, portanto, deve ser vista com cautela, enquanto a internet oferece uma plataforma para a expressão artística e a distribuição global, a concentração geográfica e a influência das capitais culturais do Sudeste indicam uma persistência de desigualdades regionais. Desse modo, há o reforço de uma condição, tradicionalmente associada à produção das capitais do sudeste, no sentido de reivindicar, para si, a condição de produção nacional, mantendo à "periferia", o posto de manifestação regional.

A canção urbana no tempo da internet reflete um cenário em que a inovação tecnológica e a busca por independência artística coexistem com desafios estruturais e econômicos. As novas ferramentas digitais proporcionam uma plataforma para a expressão e a autonomia, mas também impõem a necessidade de adaptação a um mercado ainda marcado por desigualdades e dependências tradicionais.

Referências

ALMEIDA, Laís Barros Falcão de. **A MPB em Mudança:** cartografando a controvérsia da nova MPB. 2016. 143 f. Dissertação de mestrado (Departamento de Comunicação Social) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016.

BOURDIEU, Pierre. **As Regras da Arte.** São Paulo: Companhia das Letras, 1996a.

BOURDIEU, Pierre. **Razões Práticas.** São Paulo: Companhia das Letras, 1996b.

BOURDIEU, Pierre. **Economia das Trocas Simbólicas.** 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

BOURDIEU, Pierre. **A Distinção.** 2. ed. Porto Alegre: Zouk, 2015.

BOURDIEU, Pierre. **Outline of a Theory of Practice.** Cambridge: Cambridge University Press, 1977.

DANTAS, Laura Figueiredo. **O Canônico em Xeque na MPB:** processos de legitimação e ideário de modernidade. 2016. 106f. Dissertação de mestrado (Escola de Comunicação e Artes) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

FARACO, Felipe Berger. **Música alternativa brasileira:** análise de trajetórias. 2020. Tese (Doutorado em Meios e Processos Audiovisuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020. doi:10.11606/T.27.2020.tde-27032021-115334. Acesso em: 2024-08-29.

GALLETTA, Thiago Pires. **Cena musical independente paulistana – início dos anos 2010:** a "música brasileira" depois da internet. 2013. 342f. Dissertação de mestrado (Filosofia e Ciências Humanas) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Campinas, 2013.

GARLAND, Shannon. **Music, affect, labor, and value:** late capitalism and the (mis)productions of indie music in Chile and Brazil. 2014. 266f. Tese de doutorado (School of Arts and Sciences) - Columbia University, New York, 2014.

GATTI, Vanessa Vilas Bôas. **Súditos da Rebelião:** estrutura de sentimento da Nova MPB (2009-2015). 2015. 291f. Dissertação de mestrado (Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

GONÇALVES, Suzana Maria Dias. **Nova MPB no Centro do Mapa das Mediações:** a totalidade de um processo de interação comunicação, cultural e político. 2014. 103f. Dissertação de mestrado (Mídia e Estética) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014.

NAKANO, Davi. A produção independente e a desverticalização da cadeia produtiva da música. **Gest. & Prod.**, São Carlos, v.17, n. 3, 2010.

SHELEMAY, Kay Kaufman. Musical Communities: rethinking the collective in music. **Journal of the American Musicological Society**. V. 64, n. 2, p. 349-390, 2011.

STRAW, Will. Scenes and Sensibilities. **E-compós**, n. 6, 2006.

VICENTE, Eduardo. **Da Vitrola ao iPod:** uma história da indústria fonográfica no Brasil. São Paulo: Alameda, 2014.

_Artigo

Do estereoscópio à realidade virtual: um século de ruptura da tradição bidimensional no cinema[1]

From stereoscope to virtual reality: a century of rupture of the two-dimensional tradition in cinema

Marcela Ferrari BOSCOLO[2]

1 Pesquisa apresentada oralmente nos congressos Jornada Extracampo I, de 2021, e no XII Congresso Internacional da AIM, em 2023, sem publicação integral ou de resumos expandidos nos anais dos respectivos eventos.

2 Doutoranda em Comunicação Audiovisual pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Anhembi Morumbi, com bolsa GD cedida pelo CNPq. Docente universitária e profissional independente de audiovisual, com pós-graduações lato sensu e bacharelado em Jornalismo. E-mail: marcellaferrari.jor@gmail.com.

Resumo

Este artigo investiga a convergência entre cinema e realidade virtual, analisando a evolução das estratégias imersivas desde o cinema estereoscópico até as produções filmadas em 360° a partir de 2015. Partindo da pesquisa de Zone sobre o desenvolvimento do cinema 3D e estereoscópico e propomos que a realidade virtual cinematográfica representa uma continuidade desse percurso, ampliando as possibilidades de imersão e reconfigurando a gramática audiovisual. O corpus inclui obras como Avatar (2009) e Carne y Arena (2017), questionando se a RV constitui uma transformação estrutural na linguagem cinematográfica ou um desdobramento da tradição imersiva. Fundamentado em autores como McLuhan, Lévy, Steuer e Elsaesser, o estudo discute mediação, virtualização e telepresença. Os resultados indicam que, embora a realidade virtual amplie a experiência sensorial do espectador e rompa com a hegemonia do 2D na indústria audiovisual, ela também ressignifica as convenções narrativas do cinema, operando como uma evolução das estratégias perceptivas e interativas já exploradas pelo cinema expandido.

Palavras-chave: Cinema Expandido; Realidade Virtual; Realidade Virtual Cinemática; Cinema Estereoscópico; Cinema 3D.

Abstract

This article investigates the convergence between cinema and virtual reality, analyzing the evolution of immersive strategies from stereoscopic cinema to 360° productions starting in 2015. Building on Zone's research on the development of 3D and stereoscopic cinema, we propose that cinematic virtual reality represents a continuation of this trajectory, expanding the possibilities of immersion and reconfiguring audiovisual grammar. The corpus includes works such as Avatar (2009) and Carne y Arena (2017), questioning whether VR constitutes a structural transformation in cinematic language or a continuation of the immersive tradition. Grounded in authors such as McLuhan, Lévy, Steuer, and Elsaesser, the study discusses mediation, virtualization, and telepresence. The findings indicate that while virtual reality enhances the viewer's sensory experience and breaks the hegemony of 2D in the audiovisual industry, it also redefines cinematic conventions, functioning as an evolution of the perceptual and interactive strategies already explored by expanded cinema.

Keywords: Expanded Cinema; Virtual Reality; Cinematic Virtual Reality; Stereoscopic Cinema; 3D Cinema.

Introdução

Discutir o marco zero da realidade virtual (RV) no cinema é tão desafiador quanto definir o próprio início do cinema. Embora a bidimensionalidade tenha se consolidado como padrão hegemônico no cinema comercial ao longo do século XX, diversas experimentações imersivas coexistiram com essa tradição. A realidade virtual cinematográfica, portanto, não apenas rompe com a exclusividade do 2D na indústria audiovisual, mas também reconfigura a gramática fílmica ao transformar a relação do espectador com a narrativa.

Apesar de o lançamento dos *Oculus Rift* em 2014 ter sido um marco da viabilidade tecnológica da imersão multissensorial individual em cenas esféricas de alta resolução para a realidade virtual no cinema, sendo reconhecido como uma nova era por cineastas pioneiros no segmento como Chris Milk, acreditamos que, do ponto de vista comunicacional, o princípio da convergência dessas mídias já despontava nas primeiras exibições estereoscópicas dos anos 1920, em iniciativas experimentais de quebra da tradição bidimensional vigente na telona, com altos e baixos de produção e aceitação comercial, culminando no sucesso de exibições em 3D digital no início do século 21, que prepararam o terreno para o atual estado da arte.

A busca por maior imersão sempre impulsionou inovações no audiovisual, seja no uso da profundidade de campo, no advento do som, na adoção do formato *widescreen* ou na ascensão do 3D. Como observa Thomas Elsaesser (2005), o 3D antecedeu o 2D como tecnologia de imagem mecânica, mas foi preterido pela fotografia devido à sua praticidade e ao status cultural da imagem bidimensional. Ainda assim, ao longo da história, formatos imersivos retornaram em diferentes momentos, desafiando a primazia do enquadramento fixo e da separação rígida entre espectador e diegese.

A associação contemporânea entre realidade virtual e imersão total frequentemente obscurece suas conexões com estratégias narrativas já presentes no cinema. Biocca et al. (1995, p. 17) definem a RV como uma experiência vívida gerada por computador que estimula simultaneamente múltiplos sentidos. No entanto, sob uma perspectiva comunicacional, sua essência remete a um desejo mais amplo de expansão da percepção, que pode ser observado desde as primeiras exibições panorâmicas, passando pelo cinema estereoscópico e pelo IMAX, até chegar às atuais produções filmadas em 360°.

Dessa forma, propomos que a realidade virtual cinematográfica seja compreendida como uma continuidade da pesquisa sobre imersão no cinema, retomando e expandindo processos previamente investigados por estudiosos como Ray Zone (2007, 2012). Seu estudo sobre o cinema 3D e estereoscópico oferece um referencial valioso para compreender a evolução das estratégias imersivas no audiovisual. Assim como o 3D digital no início do século XXI preparou o terreno para novas experiências perceptivas, a realidade virtual atual amplia essas possibilidades ao integrar a interação do espectador como parte fundamental da experiência fílmica. Atualmente, essa trajetória culmina nas produções filmadas em 360° disseminadas na internet, que oferecem ao espectador a possibilidade de imersão em narrativas panópticas[3] a partir da tela de um óculos de realidade virtual ou de um *smartphone*.

A realidade virtual cinemática pode, portanto, ser compreendida como uma ramificação do cinema expandido, conceito proposto por Gene Youngblood (1970). Para o autor, o cinema sempre esteve em processo de transformação contínua, incorporando novas tecnologias para ampliar a experiência sensorial do espectador. Desde as primeiras experimentações com o vídeo até as instalações imersivas contemporâneas, essa busca por uma percepção expandida tem sido constante e ganha novos contornos com a incorporação das tecnologias de RV. Como Youngblood argumenta, "cinema expandido não é um filme convencional: assim como a vida, é um processo de transformação, o impulso histórico contínuo do homem para manifestar sua consciência fora de sua mente, diante de seus olhos"[4] (1970, p. 41), indicando que o meio cinematográfico deve ser compreendido para além da tela tradicional, em sua capacidade de modificar a percepção humana e integrar novas formas de experiência audiovisual.

Essa noção encontra ressonância na discussão de Elsaesser e Hagener (2018) sobre o apagamento dos vestígios da moldura fílmica tradicional que dissolve a distinção entre imagem e espectador. Isso ocorre em diferentes formatos, como o cinema 3D, o IMAX e, mais radicalmente, a realidade virtual, onde a tela fixa deixa de ser uma referência estável. A RV leva essa lógica ao extremo, eliminando completamente a moldura do filme e colocando o espectador dentro da narrativa.

3 Bentham (2019), caracteriza o panóptico pela "aparente onipresença do inspetor [...], combinada com a extrema facilidade de sua real presença" (p. 31), lógica que também observamos nos dispositivos de realidade virtual

4 Tradução nossa: Expanded cinema is not a movie at all: like life it is a process of becoming, man's ongoing historical drive to manifest his consciousness outside of his mind, in front of his eyes.

Para sustentar essa argumentação, recorremos às reflexões de McLuhan (1969) sobre os meios como extensões do homem, bem como às discussões de Lévy (1996) e Santaella (2004) sobre virtualização e mediação. Além disso, fundamentamos nossa análise no modelo de Steuer (1995) sobre telepresença e investigamos como as técnicas estereoscópicas discutidas por Zone influenciam a linguagem cinematográfica contemporânea. A partir desse percurso, argumentamos que a retomada da realidade virtual no cinema a partir de 2015 deve ser entendida como um novo capítulo dentro de um movimento histórico mais amplo: a constante reinvenção da experiência cinematográfica.

Realidade virtual: uma instância comunicativa

A dimensão da nossa perspectiva subjetiva sobre o mundo compreende nosso repertório tecnocultural em constante desenvolvimento. Como argumenta Elsaesser (2005) sobre a atividade de "ver", a emergência das imagens 3D é um dos sintomas de uma mudança mais ampla do nosso sistema sensorial e de percepção que envolve uma consciência diferente sobre corporalidade e espacialidade no ato de viver com e entre imagens, em ambientes híbridos e simulados, navegando por múltiplas telas e estratos temporais cotidianamente.

Pois bem, à medida que dedicamos mais e mais tempo a atividades mediadas pela internet, tendo nela nossa conexão ininterrupta com o mundo, fica o questionamento retórico acerca de quão isolados permanecemos. Afinal de contas, faz sentido encarar o virtual como uma realidade?

Com a crescente mediação da vida cotidiana pela internet — intensificada durante a pandemia —, o conceito de "isolamento" se torna mais ambíguo. A virtualidade deve ser compreendida não como uma oposição ao real, mas como um desdobramento dele. Como explica Lévy (1996), a dicotomia entre real e virtual é enganosa, pois o primeiro está associado à materialidade concreta, enquanto o segundo diz respeito àquilo que existe em potência. "O virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes" (Lévy, 1996, p. 15).

A realidade virtual pode ser definida sob diversas perspectivas, variando conforme o foco teórico adotado. Neste estudo, seguimos a definição de Bioc-

ca et al. (1995), que a caracterizam como imersão dos canais sensórios humanos em uma experiência vívida gerada por computador. No entanto, mais do que um conjunto de aparatos tecnológicos, a RV está intrinsecamente ligada à capacidade humana de imaginar narrativas, projetar hipóteses e validar experiências — habilidades fundamentais na trajetória evolutiva da espécie.

Jonathan Steuer (1995) propõe que a realidade virtual deve ser compreendida em termos de experiência, e não apenas de dispositivos. Para o autor, a telepresença — ou seja, a sensação de "estar presente" em um ambiente mediado — depende de dois fatores principais: (1) vivacidade, que decorre da qualidade e intensidade dos estímulos sensoriais sobre os sistemas tátil, visual, auditivo, olfativo-gustativo e vestibular; e (2) interatividade, que envolve a capacidade de resposta em tempo real do usuário, permitindo ações e navegação no ambiente mediado. Quanto maior for o controle sobre os sistemas sensoriais e a capacidade de interação, mais intenso será o grau de telepresença experimentado.

Essa noção dialoga diretamente com as ideias de McLuhan (1964), que concebe o corpo humano como o primeiro meio de comunicação. Para o autor, os estímulos físicos e sociais recebidos pelo organismo impulsionam a criação de novas mídias, funcionando como extensões dos sentidos humanos. Assim, cada avanço tecnológico reorganiza as relações sensoriais e altera a forma como percebemos e interagimos com o ambiente ao nosso redor.

Dessa perspectiva, a virtualidade pode ser entendida como um território expandido de interação, que amplia as formas de comunicação, sociabilidade e organização. Esse processo rompe barreiras espaciais e temporais, permitindo o acesso imediato a informações e conhecimentos em escala global. O ciberespaço, nesse contexto, atua como uma extensão da consciência humana, promovendo experiências híbridas que dissolvem fronteiras geográficas e institucionais.

A realidade virtual, portanto, deve ser analisada não apenas como uma inovação tecnológica, mas como uma nova instância comunicacional ao instaurar novos modelos de mediação simbólica e narrativa, ampliando os horizontes da comunicação no ambiente digital.

O corpo conectado e o fenômeno da corporificação

Irmã da Internet das Coisas, a Internet do Corpo "contempla, igualmente, desde a 'wearable technology'[5] associada à fitness (smartwatches[6], fitness trackers[7]) aos microchips para fins de identificação biométrica e/ou concessão de autorização" (Kaufman, 2021), tornando-se cada vez mais comum em nossas vidas, tendo em vista a profusão de dispositivos de monitoramento da atividade corporal no mercado.

Ainda que o primeiro computador vestível tenha sido lançado apenas em 1960, com o sapato criado por Ed. Thorp e Claude Shannon para trazer informações privilegiadas sobre os jogos de 21 aos usuários, utilizando a perspectiva de McLuhan (1964) sobre as mídias serem extensões do corpo humano, podemos inferir que o desejo de autorreconfiguração acompanha o homem desde tempos imemoriais.

Santaella (2003) aponta que a transformação do aparelho fonador para o exercício da fala nos homens seria o primeiro indício da era pós-biológica, enquanto Sibilia (2002) faz um recorte sobre os últimos três séculos no mundo ocidental que, influenciado pelas formações sociais baseadas na economia capitalista, resultaram no período mais rico de tecnologias voltadas à moldagem de corpos e subjetividades, submetendo nossa matriz biológica à "tirania do upgrade" para fugirmos da eterna sensação de obsolescência imposta pelo mercado, convertendo-nos em corpos pós-orgânicos, cada vez mais conectados às estruturas de poder.

> A informática, as telecomunicações e as biotecnologias representam três áreas fundamentais da tecnociência contemporânea. Recorrendo ao instrumental teórico foucaultiano, podemos afirmar que tais saberes - enquistados em claras relações de poder - estão contribuindo fortemente para a produção de corpos e das almas deste início de século, apresentado um conjunto de promessas, temores, sonhos e realizações inteiramente novos (Sibília, 2003, p.11).

5 Do inglês, "tecnologia vestível"; tradução nossa.

6 Relógios inteligentes, em tradução livre do inglês, termo que se aplica aos relógios multifunções conectados à internet

7 Rastreadores de dados biomiméticos, em tradução livre do inglês.

Falando sobre a tirania do upgrade, é impossível não pensar nos avatares, nosso duplo digital "liberto" das limitações orgânicas do corpo humano, e seus efeitos sobre o regime de sociabilidades humanas no contexto contemporâneo. Submetidos à mesma lógica mercadológica e de controle em vigor na sociedade ocidental, esses corpos digitais tornam-se alvo de ações comerciais como a venda de skins (trajes virtuais) e acessórios que se deterioram com o tempo ou uso no metaverso, demandando contínua reposição.

Conectados entre si na estrutura rizomática da internet, nossos duplos tendem a adquirir maior importância nas nossas vidas por meio das características de corporificação e ubiquidade do metaverso, dando vazão "à matilha que nos habita" (Leão, 2008) por entre os múltiplos espaços computacionais, ampliando a agência do corpo físico, imbricado ao informacional, em uma nova forma de estar no mundo, hiperestimulada de forma síncrona nas instâncias física e virtual por dispositivos vestíveis que tanto estendem o alcance da nossa agência, como a condicionam em permanente estado de vigilância.

O fenômeno da corporificação, ou *embodiment* em inglês, está, segundo Tricart (2018), relacionado à capacidade de interagirmos fisicamente com o ambiente virtual. O espectador vê seu corpo na cena, ou percebe que está participando da narrativa de alguma forma. A autora destaca ainda que corporificação pode ser separada em três subcomponentes: o senso de localização do próprio corpo, o senso de estar em ação, e o senso de controle do próprio corpo.

Tendo em vista que as ações mediadas pelos diferentes tipos de avatar a que nos associamos têm cada vez mais influência sobre o nosso dia a dia, é justo dizer que esse estado permanente de cibridização[8] do corpo físico para a manutenção das estruturas de biopoder que envolvem a concepção metaverso abre espaço para uma série de indagações a respeito dos novos tensionamentos que estão por vir na construção da nossa relação com o mundo, cada vez mais condicionada às recomendações do algoritmo.

8 Termo cunhado pelo arquiteto Peter Anders (2003) que compreende a capacidade de habitar dois mundos ou sistemas concomitantemente.

A imersão na realidade virtual

Janet Murray define presença como "um termo metafórico derivado da experiência física de ser imerso em água", comparando o ato de mergulhar no mar ou numa piscina ao da inundação da mente com uma história, um sonho, um jogo ou um filme, por exemplo.

> Procuramos a mesma sensação a partir de uma experiência psicologicamente imersiva que fazemos a partir de um mergulho no oceano ou piscina: a sensação de estarmos rodeados por uma realidade completamente diferente, tão diferente como a água é do ar, que absorve toda a nossa atenção, todo o nosso aparelho perceptivo. Gostamos do movimento para fora do nosso mundo familiar, da sensação de alerta que advém de estarmos neste novo lugar, e do deleite que advém de aprendermos a mover-nos dentro dele (Murray, 2016, p. 97).

De cunho subjetivo, a imersão demanda principalmente a atenção do indivíduo sobre algo para acontecer. É inegável que dispositivos tecnológicos como os óculos de realidade virtual, *joysticks* e *data gloves* auxiliam nesse processo de foco, envolvendo nossos sentidos com hiperestímulos sensoriais, como o som omnidirecional, o tato e a quebra da quarta parede, limite entre mundo físico e virtual, convidando o público à experimentação.

Nesse sentido, Murray atenta para a importância de se criar agências para o público continuar se sentindo imerso. Ou seja, para além da qualidade gráfica e sonora das experiências digitais, é preciso pensar na dimensão interativa da experiência virtual: "a imersão implica aprender a nadar, a fazer as coisas que o novo ambiente torna possível".

Dessa forma, em se tratando de ambientes de realidade virtual simulados por computador, podemos inferir que tanto a criação de correspondência sensorial sobre as ações do corpo físico, como a possibilidade de interagir na cena, movimentando objetos digitais, por exemplo, ampliam essa sensação.

Em tempos de déficits de atenção cada vez mais comuns em todas as esferas sociais, é interessante observar a potência de um mercado inteiro destinado à experiências imersivas, em que tanto os games, quanto o cinema

de realidade virtual se encontram, e que inspira os mais diversos criativos dedicados à experiência do usuário a desenvolver conteúdos personalizados que cerquem as pessoas, funcionando como bolhas que, paradoxalmente, as distanciam da realidade compartilhada (e, portanto, imperfeita, na medida que conviver demanda despir-se da idealização em prol do bem comum).

Isso porque, por mais que haja estímulos para que o indivíduo se concentre em uma determinada situação, é a predisposição subjetiva que determina o foco do ser humano, surgindo como uma predisposição para que o indivíduo mergulhe em uma experiência. Não é à toa que pessoas diferentes reagem de modo diferente ao mesmo filme, por exemplo, com mais ou menos empatia ou interesse.

A tridimensionalidade no cinema: uma retrospectiva

Uma análise sobre a história do cinema revela que, já no final do século XIX, havia a intenção de imergir a audiência em imagens tridimensionais em movimento, embora recursos técnicos, econômicos e culturais da época impossibilitassem sua adoção pelo mercado.

Isso porque, de acordo com Nedelcu, desde a invenção do panorama, patenteado pelo pintor escocês Robert Barker em 1787, uma vasta gama de dispositivos com esse propósito foi lançada, como o “Diorama, Georama, Giorama, Cyclorama, Betaniorama, Cosmorama, Kalorama, Kineorama, Europerama, Typorama, Neorama, Uranorama, Octorama, Poecilorama, Physiorama, Nausorama e Udorama” (Nadelcu, 2013, p.45).

Demétrio Portugal avalia que iniciativas de transformação cinematográfica que extrapolam o formato convencional dos cinemas “tratam-se de manifestações - que se dirigem a uma experiência sensorial plena, capaz de mudar a nossa realidade, mesmo que momentaneamente” (Portugal, 2019, p. 165), resgatando para tanto o ensaio sobre o “Mito do Cinema Total” de André Bazin, para quem “todas os aperfeiçoamentos acrescentados pelo cinema só podem, paradoxalmente, aproximá-lo de sua origem” (Portugal, 1953, p.31).

E, conceitualmente, muito antes da invenção do cinema, nossa espécie já explorava técnicas e tecnologias para dar vasão ao seu impulso de transmutar as dimensões espaço-temporais na contação de histórias:

> Os artistas do Paleolítico tinham os instrumentos do pintor, mas os olhos e a mente do cineasta. Nas entranhas da terra, eles construíam imagens que parecem se mover, imagens que 'cortavam' para outras imagens ou dissolviam-se em outras imagens, ou ainda podiam desaparecer e reaparecer. Numa palavra, eles já faziam cinema underground (Wachet apud Machado, 1997, p.12).

O historiador Ray Zone (2007) propõe quatro fases para compreendermos o desenvolvimento do cinema estereoscópico em três dimensões. A primeira, chamada por ele de Era da Novidade, teve início com a invenção do estereoscópio pelo físico Charles Wheatstone, aparato que combinava prismas e espelhos para visualizar imagens em 3D a partir de imagens 2D, com o intuito de criar a ilusão de profundidade e três dimensões.

"Embora houvesse bem poucas produções em 3D nesse período (...) os curtas estereoscópicos dessa fase são caracterizados por uma ênfase nos dispositivos das imagens fora da tela" (Zone, 2007, p.2). O autor destaca ainda o cabo-de-guerra estético entre as demandas técnicas e narrativas do meio. "Essas imagens atraíram (as pessoas) primeiro pela novidade, mais tarde pelos maravilhosos efeitos obtidos, e depois disso, tornando-se familiares, pela velha demanda por uma história interessante" (Zone, 2007, p.86).

O filme The Power Of Love (1922) inaugurou a modalidade 3D no cinema utilizando projeção *dual-strip* e óculos anaglíficos. Foi exibido apenas duas vezes nos Estados Unidos, devido ao mal-estar causado no público por conta da baixa qualidade gráfica e, mais tarde, relançado em 2D como Forbidden Love. Não encontramos notícia sobre a guarda da versão tridimensional do filme.

No mesmo ano, foi lançado o sci-fi The Man from Mars, filmado com o Teleview, um sistema de alternância de frames. Em termos de narrativa, Plastigrams (1922) e Audioscopiks (1935) já buscavam envolver o público na trama, quebrando a "norma" da quarta parede incorporada pelo cinema tradicional

ao colocarem o público no meio do enredo, fazendo desse impulso os slogans de cartazes da época.

A segunda fase do cinema 3D começa nos anos 1950, que Zone denomina de Era a Convergência. “Usando a Abertura da Academia (1.33:1) e eixos ópticos binoculares convergentes, (os filmes) criaram a percepção da janela estéreo delimitada por bordas, uma janela flutuante em outra realidade aparente” (Zone, 2007, p.2)

Com o lançamento de óculos polarizados, filmes 3D atingiram um relativo êxito, como os casos de Bwana Devil (1952), Man in the Dark (1953), House of Wax (1953), Kiss Me, Kate (1953), It Came from Outer Space (1953) e Hondo (1953).

No mesmo ano de lançamento de Bwana Devil, o Cinerama foi inaugurado. Por meio da tecnologia patenteada “3-strip Cinerama” imagens eram projetadas simultaneamente por três projetores de 35 mm sincronizados para uma tela de proporções gigantescas e extremamente curva, com um arco de 146°. Cada um dos projetores correspondia a um terço da imagem total que compunha a cena, posicionados no mesmo lugar de gravação das câmeras. No entanto, as “emendas” entre cada projetor ficavam aparentes, abrindo brechas nas imagens.

O Cinerama foi um dos pioneiros a utilizar múltiplos canais de som, com trilha sonora gravada em 6 ou 7 canais e, depois, reproduzida através de cinco alto-falantes posicionados na sala de exibição, conferindo espacialidade auditiva à imersão fílmica. Seu primeiro lançamento foi o documentário “This is The Cinerama” (1952), um ano antes da Twentieth Century Fox inaugurar o Cinesmacope, cuja principal vantagem em relação ao antecessor era a tecnologia de lentes anamórficas, que capturavam imagens em escala 2.66:1, praticamente o dobro do praticado no mercado (1.37:1), dispensando a sincronia entre os projetores na sala de cinema, além do som *surround*.

Dez anos mais tarde, o cineasta Morton Heilig obteve a patente do Sensorama, considerado um dos primeiros sistemas de realidade virtual, nascido muito antes de os computadores serem amplamente usados na sociedade, que consistia numa cabine individual que projetava fotos e som estéreo, além de estímulos táteis e olfativos.

Para Heilig, os meios de comunicação da época falhavam em proporcionar imersão aos usuários por conta da limitação do estímulo sensório, sendo a estimulação conjunta dos cinco sentidos o futuro do cinema. “Abra os olhos, ouça, cheire e sinta - sinta o mundo em todas as suas cores magníficas, profundidade, sons, odores e texturas - este é o cinema do futuro!” (Heilig, 1995, p.282).

O simulador de Heilig combinava as imagens panorâmicas ao visor estereoscópico e som espacial; o usuário era ainda estimulado com vibrações que evocavam o trajeto da moto pelo solo, enquanto jatos de odores eram lançados em sincronia com a passagem virtual pelas ruas. Entretanto, o aparato não obteve sucesso comercial por conta da baixa qualidade gráfica, que provocava náuseas nas pessoas, segundo Biocca et al (1995).

A relação entre som e imagem foi determinante para o desenvolvimento das estratégias imersivas do cinema nas décadas seguintes. Como aponta Elsaesser (2005, p.72), “o som foi experimentado como tridimensional, ‘preenchendo’ o espaço da maneira que a água enche um copo, mas também emanando de dentro das nossas cabeças, aparentemente nos capacitando, dando-nos agência, mesmo quando ouvimos de forma passiva”. O autor argumenta ainda que o “retorno do 3D” deve ser compreendido como parte de “uma cultura mais ampla de sinestesia induzida tecnologicamente ou de substituição sensorial, onde o som se torna ‘uma modalidade de ver’, transformando a visão em um apêndice à audição” (Elsaesser, 2005, p. 73).

Em 1965, Ivan Sutherland patenteou o HMD (Head Mounted Display), uma espécie de óculos com traqueamento de geolocalização por meio da qual os usuários podiam entrar em contato com ambientes e objetos computadorizados, batizando-o *the ultimate display*[9].

Em 1970, com a estreia do Imax (Image Maximum), a imersão no cinema passou a ser pautada por telas enormes, com o padrão mínimo de 16 m de altura por 22 de largura, com destaque para sucessos como Sexta-feira 13 III (1982) e Tubarão (1983).

Sobre essa ambição de tornar o cinema “maior do que a vida”, Mary Ann Doanne reflete que “embora o Cinemascope pretendesse concorrer com a visão periférica do espectador, o Imax e outros grandes formatos excedem o

9 Tela definitiva, tradução nossa.

olho em todas as dimensões, de modo que a imagem parece não estar contida" (Doanne, 2016, p.33).

A pesquisadora associa o extravasamento do campo da visão humana nas grandes telas do cinema Imax como um exercício de imersão metonímica do corpo inteiro por meio da visão na narrativa cinematográfica, "Nesse cenário, não há "espaço fora da tela". Todo mundo se converteu em mídia e, consequentemente, não há mediação" (Doanne, 2016, p.31).

Zone (2012) elege o lançamento do Imax 3D, em 1986, como marco da terceira fase do cinema 3D, a qual ele chama de Era da Imersão, com o documentário Transitions, exibido na expo de Vancouver do mesmo ano.

É também nos anos 1980 que Jaron Lanier, considerado pai da realidade virtual por ter nomeado o meio dessa forma, cria a VPL (*Virtual Programming Languages*), empresa pioneira em realidade virtual e filmes na internet que, dentre outros feitos, lançou Angels (1992), de Nicole Stenger[10], o primeiro filme que se tem notícia totalmente realizado em ambiente computacional para ser assistido em um HMD.

No curta de 2'30", ambientado em gráficos computacionais, o usuário precisava escolher uma das opções do carrossel que proporcionava uma passagem para mais mundos virtuais, determinando sua ordem narrativa.

Naquela época, porém, ainda que a VPL comercializasse os primeiros aparatos e a indústria de games começasse a investir em arcades imersivos, como o After Burner (1987) e o R360 (1990) da Sega, por exemplo, os dispositivos de realidade virtual não penetravam no mainstream por conta da baixa qualidade gráfica e mal-estar causado nos usuários.

A quarta fase do cinema estereoscópico, denominada por Zone (2012) como Cinema 3D Digital se inicia com o lançamento de animações digitais tridimensionais como Chicken Little (2005), Monster House (2006) e Beowulf (2007), tendo em Avatar (2009) um divisor de águas na modalidade.

> Produzido a um custo de mais de US$300 milhões em um período de quatro anos, Avatar foi um avanço técnico para filmes em perfei-

10 Angels 1989-1992. The first immersive VR movie. Disponível em: http://www.nicolestenger.com/angels2010.htm. Acesso em: 11/5/17.

> ta combinação de imagens geradas por computador com fotografia estéreo live-action. Com um tempo de execução de duas horas e quarenta minutos, foi o filme 3-D mais longo feito até hoje (Zone, 2012, p. 477).

Explorando a virtualização como futuro da experiência corpórea, o filme faz um recorte sobre a sociedade pós-moderna dois anos após o lançamento do iPhone, dispositivo que desencadeou novos padrões de comportamento na sociedade conectada, cada vez mais ávida por consumo de conteúdo, o que desencadeou as demandas de portabilidade, geolocalização, interação e individualização da experiência fílmica, abrindo espaço para a miniaturização das telas e o consumo multitela de filmes no streaming, fundamentais para o desenvolvimento do cinema de realidade virtual nos anos que se seguiram.

Viabilizado por meio de financiamento coletivo em 2014, o Oculus Rift[11] foi o primeiro modelo de headset de realidade virtual a possibilitar a interação do usuário em tempo real com o ambiente 360º com qualidade gráfica de 60 frames por segundo, um marco para a época.

Após a aquisição da empresa de Luckey pelo Facebook por U$2 bi, a mídia voltou a especular sobre a proximidade da realidade virtual como "ultimate display", reconhecendo-a como novo meio de comunicação em potencial.

Ainda que Zone tenha falecido em 2012, dois anos antes do lançamento do Oculus Rift de Palmer Luckey, e não tivesse portanto contato com os filmes em 360º lançados no mercado a partir de então, cremos que o marco do lançamento do Oculus Rift teria sido apontado por ele como a quinta era do cinema estereoscópico, pela primeira vez, deslocado das salas de exibição, ao ser hospedado primordialmente na internet com gráficos superprecisos e transmitido em headsets ou cardboards estereoscópicos com o auxílio do celular.

O primeiro filme no gênero ficcional que a Oculus lançou foi a animação Lost (2015). No mesmo ano, o cineasta Chris Milk lançou o documentário Clouds over Sidra e o experimental Evolution of Verse. Na época, o cineasta declarou, "somos equivalentes ao primeiro ano do cinema (...) nós precisa-

11 SHAWN, Prescott. Oculus Founder Palmer Luckey thins 30 frames per second is a failure. PC Gamer. 16//2014. Disponível em: https://www.pcgamer.com/oculus-founder-palmer-luckey-thinks-30-frames-per-second-is-a-failure/. Acesso em 23 mai. 2025.

mos passar do espetáculo para a contação de histórias. (...)Atualmente, estamos mais aprendendo gramática do que escrevendo uma linguagem"[12].

No ano seguinte, considerado pela mídia como "o ano da realidade virtual", o jornal New York Times distribuiu cerca de 1 milhão de cardboards[13] para os seus leitores acompanharem conteúdo diário em seu aplicativo 360, o NYT VR, que já foi descontinuado, e gigantes da tecnologia, como Microsoft, Samsung, Gopro e Google começaram a vender seus próprios dispositivos para o público, popularizando como nunca antes sua entrada no mercado.

Ainda em 2016, Carrer Opportunities in Organized Crime, primeiro longa-metragem filmado em 360º que se tem notícia, foi lançado no festival SXSW, apesar de quase não haver relatos sobre ele na rede. Filmado com 6 câmeras Gopro unidas por um mesmo suporte, sua espacialidade esférica era garantida na ilha de edição, uma estratégia comum na época para filmes independentes de baixo orçamento.

Até hoje, são pontuais lançamentos de longas para esse formato, seja por entraves estéticos, narrativos ou por limitações tecnológicas das produções, motivos pelos quais os cineastas têm se concentrado em curtas desde então.

Por aqui, produções como Rio de Lama (2016), Fogo na Floresta (2017), de Tadeu Jungle, também filmadas em 2k com o grid de Gopro, e Step to the Line (2017), de Ricardo Laganaro, filmado em 4k com a câmera OZO da Nokia, se destacaram na produção de curtas-metragens 360º respectivamente, colocando o Brasil no mapa mundial desse gênero cinematográfico.

"Carne y Arena" (2017), de Alejandro Iñarritu, primeiro filme RV a ser apresentado em Cannes, recebe o Oscar de realização especial "em reconhecimento à uma experiência visionária e poderosa de *storytelling*"[14]. Apresentado em uma instalação da Fondazione Prada que recriava as condições críticas das passagens sobre imigração clandestina tratadas no filme em 360º, a experiência unia os estímulos físicos aos da realidade virtual. "Pessoalmente, não estou interessado em tecnologia para reinventar ou fugir da realidade. Estou interessado na tecnologia como ferramenta para abraçar a realidade, o imen-

12 MILK, Chris. The Birth of Virtual Reality as an Art Form (17'25"). Disponível em: http://milk.co/ted2016.html

13 Visor estereoscópico de papelão, em tradução livre do inglês

14 matéria publicada no site oficial da Academia em 13/11/2017. Disponível em: https://bit.ly/3qyc1hG. Acesso em: 22 dez. 2024.

so oceano e descobrir, transformar, apreciar sua beleza e grande mistério", declarou Iñarritu em seu discurso de agradecimento durante a cerimônia.

Hoje, os dispositivos mais sofisticados do mercado permitem "seis graus de liberdade", ou seja, movimentos nos eixos x, y e z, com estabilidade do ambiente virtual, tal qual acontece no mundo físico, sendo, portanto, os mais indicados para o público consumir os filmes, além de serem os mais utilizados nos games imersivos, principal mercado para a realidade virtual no momento e, portanto, norte para o futuro da experiência que se abre para esse meio de comunicação.

O cinema de realidade virtual como ramificação do cinema expandido

Tendo em vista a característica primordial da realidade virtual de teletransportar o público para um ambiente mediado pelo computador por meio de estímulos que envolvem simultaneamente ao menos os sentidos da visão, audição e de direção, a intersecção desse meio com o cinema insere pela primeira vez o espectador no centro da cena 360º, ao redor do qual a ação prevista se desenvolve tal qual o cenário panóptico, rompendo assim com a tradição da audiência separada da trama pela quarta parede, e que agora assume múltiplas possibilidades como interator, usuário e espectador, dependendo do dispositivo fílmico em questão.

Isso porque, uma vez que o quadro tradicional do cinema é explodido e não se possui mais recursos convencionais de direção como a alternância de planos e a noção de campo e contracampo na construção das cenas, cabe ao público selecionar seu ponto focal no desenrolar da trama, uma dinâmica comunicacional nova advinda da convergência dessas mídias, que Vinícius Pereira chama de arranjos midiáticos, os quais "entendemos todo um conjunto de novos modos de diferentes mídias se associarem a outras mídias para efetivar práticas de comunicação (2008, p. 7).

Como afirma Arlindo Machado, ainda que a origem do cinema seja objeto de infinita discussão, é o seguinte modelo canônico que nos ocorre quando pensamos a respeito, "um spot de luz situado atrás da plateia,

ao atravessar uma película, projeta as imagens ampliadas desta última numa única tela à frente dos espectadores mergulhados numa sala escura" (Machado, 2008, p.70).

Como nos aponta Parente (2008), sempre existiram possibilidades de rearranjos nas dimensões que compõem o sistema de representação do cinema, quais sejam, a arquitetônica (condições de projeção das imagens), a tecnológica (produção, edição, transmissão e distribuição das imagens) e a discursiva (decupagem, montagem etc), cabendo em cada alteração das partes uma nova produção de subjetividades. "O cinema convencional, que doravante chamaremos de "forma cinema", é apenas a forma particular de cinema que se tornou hegemônica, vale dizer, um modelo estético determinado histórica, econômica e socialmente" (Parente, 2008, P.22).

Compreendendo a potencialidade de hibridização do dispositivo cinematográfico com novas tecnologias desde o surgimento do vídeo, na década de 1960, Youngblood (1970) propõe o termo cinema expandido, considerando associações da sétima arte a propostas emergentes à época, como a holografia, a videoarte e as instalações imersivas.

Isso porque, por mais que o modelo de imagens bidimensionais tenha se estabelecido como formato dominante na indústria cinematográfica, fato é que a realização de filmes 3D é igualmente antiga, ficando à margem dos modos de produção por limitações técnicas da época e, também, pelo domínio incontestável que a fotografia exerceu sobre a criação de imagens na sétima arte, como explica Elsaesser, que reconhecia nas primeiras exibições em 3D dos irmãos Lumiére na Exposição Mundial de Paris, em 1902, uma prova da diversificação nos modos de fazer cinema já em seu primeiro-estágio. "O 3D precedeu o 2D como imagem mecânica, mas que o 2D ganhou a batalha dos padrões em grande parte por causa da superioridade do software e do status cultural da fotografia" (Elsaesser, 2005, p. 89).

De imediato, a viabilização mercadológica da realidade virtual constituída no lançamento do Oculus Rift, em 2014, impactou não só os modos como a indústria cinematográfica constrói suas narrativas fílmicas, mas também como o público as recebe e interage com elas, resultando em mais uma oferta de forma cinema para o público, cada vez habituado a assistir aos filmes na rede, acessando-os conforme desejam por meio de *gadgets* como o *headset*

de RV individual, o que abriu espaço para uma nova possibilidade de fruição estética alicerçada nos atributos de imersão, presença e embodiment, os quais, segundo Tricart (2018), são determinantes na eleição da realidade virtual como instância da experiência cinemática.

Esses três atributos já orbitavam a linha de raciocínio de Steuer (1995) na definição do estudo da telepresença como um atributo de análise da realidade virtual como um meio de comunicação, estimulada tanto pela materialidade dos *gadgets*, quanto pela forma e conteúdo das narrativas. Ou seja, pode-se antever, a partir disso, modos de representação e de construção de significados a partir do conjunto material e imaterial, em que interfaces importam tanto quanto as narrativas, porque ambas estão mais imbricadas.

Tricart (2018) subdivide as produções audiovisuais para a realidade virtual em dois gêneros, o *cinematic* VR (realidade virtual cinemática, em tradução livre), como uma categoria das narrativas imersivas gravada com câmeras 360° em que espera-se que o público "olhe em volta", um *affordance* primordial aos cenários panópticos que o coloca no centro da história e influencia diretamente a produção fílmica, e o *interactive* VR (realidade virtual interativa, em tradução livre), modelado em softwares 3D, que contempla interferências diretas em seu curso para o desfecho da história, numa relação mais estreita com a dinâmica dos games.

Fragoso (2015) e Zilles Borba (2016) apontam três tipos de espaço que emergem na relação do usuário com os games em realidade virtual que podemos utilizar também na nossa análise sobre conteúdo cinemático para esse meio: espaço imaginado, espaço de enunciação e espaço material.

Por espaço imaginado, compreende-se a imaterialidade da narrativa em que os acontecimentos se desenvolvem; já o de enunciação se refere ao conjunto de significantes como som, imagem e elementos textuais; enquanto o material corresponde ao físico, que engloba o corpo do usuário, o ambiente e sua associação aos dispositivos técnicos, como o headset de realidade virtual, o computador, os joysticks ou o celular. "Esses espaços cruzam-se na agência entre jogador e jogo. Assim, a experiência perceptiva do indivíduo é complexa e dinâmica, sendo composta por limites entrecruzados de três espaços" (Zilles Borba, 2018, p.8).

Atentando para tais dimensões espaciais das experiências fílmicas em rea-

lidade virtual, resgatamos o conceito de produção de presença de Gumbrecht, segundo quem "qualquer forma de comunicação, com seus elementos materiais, 'tocará' os corpos das pessoas que estão em comunicação de modos específicos e variados" (Gumbrecth, 2010, p. 39). O autor também aponta que os elementos tangíveis de um meio de comunicação podem provocar afetações no corpo de uma pessoa antes ainda de que se produza sentido, embora os fatores de significado e de presença devessem, segundo ele, estar em pé de igualdade nas análises empreendidas. "Isso não se dá porque a presença seja 'mais importante' do que as operações de consciência e de intenção, mas antes porque talvez seja mais elementar" (Gumbrecth, 2015, p.10). Essa abordagem auxilia na compreensão da agência do público dentro da narrativa cinematográfica em realidade virtual, visto que a presença e o envolvimento sensorial são tão determinantes quanto a própria estrutura narrativa.

A essa afetação material provocada por uma obra no público, Gumbrecht evoca o suporte teórico do *stimmung*, termo em alemão sem tradução exata para o português que se aplica tanto a características ambientais, como clima e atmosfera, quanto a percepções subjetivas, como humor e temperamento.

> Para podermos ter consciência e perceber o valor dos diferentes sentidos e das nuances de sentido invocados pelo *stimmung*, será útil pensar no conjunto de palavras que servem para traduzir o termo em algumas línguas. Em inglês existe *mood* e *climate*. *Mood* refere-se a uma sensação interior, um estado de espírito tão privado, que não pode sequer ser circunscrito com grande precisão. *Climate* diz respeito a alguma coisa objetiva que está em volta das pessoas e sobre elas exerce uma influência física. Só em alemão a palavra se reúne a *Stimme* e *Stimmen.* A primeira significa "voz"; a segunda, "afinar um instrumento musical"; por extensão, *stimmen* significa também "estar correto". Tal como é sugerido pelo afinar de um instrumento musical, os estados de espírito e as atmosferas são experimentados em um continuum, como escalas de música. Apresentam-se a nós como nuances, que desafiam nosso poder de discernimento e de descrição, bem como o poder da linguagem para as captar (Gumbrecht, 2014, p. 12).

Considerando a potência de acrescentar as dinâmicas de recepção e interação do público nas investigações empreendidas sobre os produtos da sétima arte, Suetu (2019) e Costa (2020) elegem, respectivamente, o conceito de *stimmung* elaborado por Gumbrecht para integrar as análises sobre experiências fílmicas e imersivas em realidade virtual, o que nos parece interessante para dar conta de avaliar a característica do meio de teletransportar nossa atenção para outra realidade por meio da hiperestimulação sensorial e como os cineastas se apropriam dela para conduzir o público em cena durante a exibição do filme.

Como explica Costa, é por meio da relação entre a subjetividade e ambiência arrematadas no conceito de *stimmung* que encontramos um espaço para debater a forma como o público percebe e interage com uma obra, "acredito que pensar o filme pelo aporte do *stimmung* seja uma alternativa as correntes tradicionais; é um permitir sentir a obra em sua "concretude", fazê-la surgir como "algo no mundo". O *stimmung* de uma obra é uma dimensão que afeta seus leitores de modo material – tanto física, como emocionalmente" (Costa, 2020, p. 87).

Fato é que a escolha de inserir o *stimmung* na análise fílmica exige que se exponha mais abertamente sua visão de mundo, abrindo espaço para enunciar o modo como determinada obra lhe afeta. "Na análise fílmica, do mesmo modo, cabe buscar o entendimento não apenas da obra audiovisual e o seu contexto histórico, mas os aspectos sensoriais e emocionais dos indivíduos, assim como as características ambientais que os cercam" (Suetu, 2019, p. 142).

A instalação do filme "Carne Y Arena" (2017), de Iñarritu, que discorre sobre as condições críticas de migração ilegal pela fronteira entre México e Estados Unidos, é particularmente interessante para pensarmos sobre a possibilidade de criação de novas formas de apreensão da realidade oportunizada pela realidade virtual, uma vez que não só o público assume as angústias e anseios de um imigrante clandestino previstos no roteiro, como também pode, ao se aproximar dos avatares dos atores, ver e ouvir seus corações batendo, uma *affordance* não óbvia na narrativa cinematográfica, mas que revela o dispositivo do filme, trocar de lugar com o outro sem assumir sua identidade, abrindo espaço para pensarmos em novas agências para a imagem em movimento no cinema oportunizadas pelas múltiplas camadas de informação que a realidade virtual pode agregar à experiência fílmica.

Em "Carne y Arena", o gesto de tocar os personagens na fronteira remonta ao hábito de navegação na internet por meio de hiperlinks, convertendo os elementos de cena, sejam pessoas ou objetos, em portais de acesso a mais camadas de informação previstas no roteiro. Na instalação, ao headset de realidade virtual, se soma a cenografia da sala que recria as características do deserto na fronteira, com areia de verdade, por exemplo, cujo estímulo sensorial concreto potencializa a narrativa fílmica, em um arranjo que remonta à hibridização da *CAVE*[15] com o *headset* de RV e serve como uma amostra potente de discussão sobre como o fenômeno da remediação, constituído pela dupla lógica de hipermediacia e imediacia apontada por Bolter e Grusin contribui para pensarmos esses agenciamentos criados nas experiências cinemáticas de realidade virtual.

Considerações finais

Se, ao longo do século XX, o cinema comercial manteve sua bidimensionalidade, a realidade virtual representa um momento de inflexão, em que a imersão se torna central na experiência fílmica, rompendo com a limitação da tela como janela fixa. No entanto, essa ruptura não se dá no sentido de uma substituição do cinema tradicional, mas sim como uma quebra da hegemonia comercial do 2D no audiovisual.

A evolução do cinema sempre esteve ancorada em um desejo de ampliação da experiência perceptiva do espectador, seja pela ilusão do movimento, pela profundidade do campo visual ou pela expansão dos enquadramentos narrativos. A realidade virtual cinematográfica insere-se nesse percurso histórico como um desdobramento lógico das tecnologias de imersão que antecederam sua consolidação. Como já demonstrado pelo cinema estereoscópico, pelo IMAX e pelo 3D digital, essa busca não rompe com a tradição da sétima arte, mas reafirma sua capacidade de adaptação e ressignificação diante das inovações tecnológicas.

Elsaesser (2005) argumenta que o 3D nunca foi um fenômeno isolado ou meramente episódico na história do cinema, mas sim um recurso recorrente,

15 Sigla para Cave Automatic Virtual Environment, instalação de "design abstrato, consiste em uma sala cujas paredes, teto e piso rodeiam um espectador com imagens projetadas" (Defanti et al., 1992).

empregado estrategicamente para intensificar a sensação de presença e aprofundamento espacial. Da mesma forma, a realidade virtual cinematográfica não instaura um paradigma inédito, mas reconfigura processos perceptivos e narrativos que já vinham sendo explorados desde os primórdios do cinema às possibilidades tecnosociais atuais. Ao transformar o espectador em um interator na diegese, a RV opera em continuidade com a lógica da experiência cinematográfica expandida, resgatando a tradição da participação sensorial e reconfigurando o modo como as imagens interagem com o corpo do público.

Essa perspectiva se alinha à teoria da remediação de Bolter e Grusin (1999), segundo a qual novos meios não emergem a partir do nada, mas reconfiguram práticas mediáticas preexistentes. Assim como o 3D digital foi impulsionado por sua capacidade de intensificar o realismo perceptivo sem subverter a gramática cinematográfica convencional, a realidade virtual adota e expande as técnicas narrativas do cinema tradicional, mantendo-se vinculada a seus fundamentos estéticos e estruturais. Ainda que descentralize o olhar do espectador e amplie suas possibilidades interativas, a RV continua a operar dentro das convenções do audiovisual, reafirmando a ideia de que a sétima arte evolui por adaptação e não por ruptura.

Além disso, Elsaesser (2005) observa que o 3D contemporâneo não apenas adiciona profundidade visual, mas também participa de uma "cultura da sinestesia induzida tecnologicamente", em que a percepção do espectador é continuamente modulada por estímulos sensoriais que transcendem a visão. Mais do que isso, o autor argumenta que a ascensão do 3D indica uma transformação mais profunda na ontologia do cinema, pois "a atual inflexão em direção ao 3D não seria apenas o retorno de algo reprimido na própria identidade do cinema, mas também a proclamação de que o controle que a fotografia manteve sobre a ontologia do cinema esteja ruindo" (Elsaesser, 2005, p. 88). Essa reconfiguração da imagem cinematográfica no contexto digital aponta para uma mudança estrutural na forma como o audiovisual é concebido, abrindo caminho para o surgimento da RV como uma etapa subsequente desse processo.

Se a teoria do cinema expandido de Youngblood (1970) já antecipava um cinema que transcendesse a rigidez da tela fixa e incorporasse novas formas de percepção, a realidade virtual consolida essa ambição ao dissolver as barreiras espaciais entre o público e a diegese. No entanto, essa dissolução não

significa uma negação da linguagem cinematográfica, mas sim sua reconfiguração para um novo ambiente de fruição. O conceito de "cinema total", conforme descrito por Bazin (2018), encontra na RV uma possibilidade renovada de concretização, na qual a imersão não é mais apenas uma metáfora da experiência fílmica, mas um dispositivo plenamente integrado ao modo como a narrativa se estrutura.

Dessa forma, o verdadeiro desafio da realidade virtual cinematográfica não está na substituição do cinema tradicional, mas na construção de uma gramática audiovisual que permita a coexistência entre a interatividade do espectador e a integridade da narrativa fílmica. A continuidade do cinema expandido, portanto, não se dá apenas no nível tecnológico, mas também no nível conceitual, reafirmando a ideia de que a evolução do cinema se pauta pela incorporação progressiva de novos modos de ver, sentir e interagir com as imagens, ressignificando assim o seu mito a novos patamares de experiência.

Referências

BAZIN, André. **O que é o cinema?** São Paulo: Ubu Editora, 2018.

BENTHAM, Jeremy. **O Panóptico**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019.

BIOCCA, Frank; STEUER, Jonathan. In: BIOCCA, Frank; LEVY, Mark R. (org.). **Communication in the age of virtual reality.** New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1995.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge (EUA): MIT Press, 1999.

COSTA, Eliana Simões. **A dimensão da presença e seus desdobramentos na experiência fílmica**. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2020.

CRUZ-NEIRA, Carolina; SANDIN, Daniel J.; DEFANTI, Thomas Albert; KENYON, Robert V., HART, John C. **The CAVE: audio visual experience automatic virtual environment.** In: Communications of the ACM. New York: Association for Computing Machinery. 1992

ELSAESSER, Thomas. O "retorno" do 3D: sobre algumas das lógicas e genealogias da imagem no século XXI. **Cadernos de História da Ciência / Laboratório de História da Ciência**, Instituto Butantan, v. 1, n. 1, 2005.

ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. T**eoria do cinema: uma introdução através dos sentidos**. 4. ed. Campinas: Papirus Editora, 2018.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de Presença**. Rio de Janeiro: Ed. Contraponto/Ed. PUC-Rio, 2010.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Nosso amplo presente: o tempo e a cultura.** São Paulo: Editora Unesp, 2015.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. O Cinema e a Condição Pós-Midiática. In: MACIEL, Katia (Org.). **Cinema Sim. Narrativas e Projeções.** São Paulo: Itaú Cultural, 2008.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem.** São Paulo: Cultrix, 1969.

NEDELCU, Marius. **Expanded Image Spaces. From Panoramic Image to Virtual Reality, Through Cinema in Close Up. Film and Media Studies**, Vol. 1, Nº1. Román National University of Theatre and Film, 2013.

PARENTE, André. A forma cinema: variações e rupturas. In: MACIEL, Katia (Org.). **Transcinemas.** Rio de Janeiro: Contra Capa, 2017.

PEREIRA, Vinícius Andrade Gomes. G.A.M.E.S. 2.0: Gêneros e Gramáticas de Arranjos e Ambientes Midiáticos Moduladores de Experiências de Entretenimento, Sociabilidades e Sensorialidades. In: **XVII COMPÓS - Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação.** São Paulo: UNIP, 2008.

PORTUGAL, Demétrio. In: **O Cinema e seus Outros.** São Paulo: Equador: AVXLab - Laboratório de Audiovisual Expandido, 2019.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço.** São Paulo: Paulus, 2004.

SUETU, Claudio Yutaka. **Mundos Imersíveis: presença, interação e stimmung no ambiente virtual. S**ão Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2019.

TRICART, C. **Virtual Reality Filmmaking: techniques & best practices for VR Filmmakers.** New York: Routledge, 2018.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema. Toronto e Vancouver: E.P**. Dutton, 1970.

ZILLES BORBA, E. Entre lugares e imagens: o uso de dispositivos de realidade virtual e a percepção espacial. In: **XXI COMPÓS - Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação.** São Paulo: ESPM, 2018.

ZONE, Ray. Stereoscopic **Cinema and the Origins of 3-D Film, 1838-1952.** Kentucky: University Press of Kentucky, 2007.

ZONE, Ray. **3-D revolution: the history of modern stereoscopic cinema.** Kentucky: University Press of Kentucky, 2014.

_Artigo

Explorando a Semiosfera: fronteira e o cotidiano em Kiarostami e Taniguchi[1]

Exploring the Semiosphere: border and everyday Life in Kiarostami and Taniguchi

Thiago Henrique Gonçalves Alves[2]

1 Artigo revisado e ampliado, originado do trabalho "Narrativa cotidiana no cinema de Kiarostami e no mangá de Taniguchi", publicado nos Anais do XXV Encontro SOCINE 2023.

2 Doutorando em Comunicação pelo PPGCOM-UFC e mestre pelo mesmo programa. Licenciado em Letras, com habilitação em Português e Literaturas em Língua Portuguesa (2011), e bacharel em Cinema e Audiovisual (2017), ambos pela UFC. E-mail: thiagohgalves@alu.ufc.br

Resumo

Este estudo compara o cinema de Kiarostami e o mangá de Taniguchi, analisando como ambos exploram o cotidiano e a linguagem a partir da perspectiva da Semiótica da Cultura, com base no conceito de semiosfera (Lotman, 1999). A pesquisa foca em trechos do filme "Onde fica a casa do meu amigo?" (1987) e do mangá "O homem que passeia" (2017). Utilizando os conceitos de semiosfera e fronteira (Lotman, 1999; Trías apud Perez, 2008/2009) e as teorias de Eisenstein (2002) e Cirne (1975) sobre a linguagem do cinema e dos quadrinhos, a análise aplica a ideia de fronteira entre as duas formas de arte, a partir de um recorte de fotogramas do filme selecionado e de página do mangá apontado, estabelecemos essa análise. O estudo conclui que essas linguagens dialogam de maneira significativa, especialmente nesse espaço limiar e por meio do cotidiano, conceito adotado por Certeau (2021) e Schneider (2019).

Palavras-chave: Semiosfera; Cotidiano; Cinema; Mangá.

Abstract

This study compares Kiarostami's cinema and Taniguchi's manga, analyzing how both explore everyday life and language from the perspective of Cultural Semiotics, based on the concept of the semiosphere (Lotman, 1999). The research focuses on selected the film Where's My Friend's House? (1987) and the manga The Walking Man (2017). Using the concepts of semiosphere and border (Lotman, 1999; Trías, cited by Perez, 2008/2009) and the theories of Eisenstein (2002) and Cirne (1975) on the language of cinema and comics, the analysis applies the idea of a border between the two art forms, illustrated by photograms and a page from the manga. The study concludes that these languages dialog in a significant way, especially in this liminal space and through the lens of everyday life, a concept adopted by Certeau (2021) and Schneider (2019).

Keywords: Semiosphere; Everyday Life; Cinema; Manga.

Introdução

O cinema e os quadrinhos muitas vezes são tratados como artes sequenciais, principalmente se levarmos em conta alguns fatores que são comuns às duas linguagens: o fato de ambas serem artes com predominâncias visuais; possuírem a relação espaço e tempo com base no corte gráfico; e o caráter massivo de seus dispositivos. A condição de serem narrativas sequenciais por si só não caracteriza essas duas linguagens como únicas, em especial se levarmos em conta autores estruturalistas e pós-estruturalistas (Roland Barthes, Umberto Eco, Gilles Deleuze etc.) que afirmam como a narrativa, sobretudo a ficcional, é sequencial e segue uma ordem de acontecimentos, seja textualmente, a exemplo da literatura, seja por separação entre quadros, como nas HQs e nos filmes.

O fato de existir esse diálogo entre as artes faz com que surjam diversos pesquisadores que se propõem estudar sobre o assunto. O italiano Daniele Barbieri em seu "As Linguagens dos Quadrinhos" (2017) aponta para a relação que as histórias em quadrinhos têm com outras linguagens artísticas: música, pintura, literatura e cinema. Complementando este pensamento, trazemos Gérard Genette, que, em seu livro "Palimpsestos: a literatura de segunda mão" (2006), faz uma metáfora de pergaminhos antigos que eram raspados para que novas histórias pudessem ser escritas. Assim, as linguagens artísticas têm esse caráter, principalmente hipertexto, ou seja, obras ou linguagens derivadas de outras que sofrem transformação ou imitação.

O cinema e as histórias em quadrinhos são artes que trabalham o palimpsesto. Compartilham um passado comum no qual elementos narrativos advêm de outras linguagens, como literatura, teatro e pintura. Para estudarmos essa relação, vamos trabalhar com conceitos presentes na Semiótica da Cultura, em especial nos textos de Iuri Lotman. Semiosfera e fronteira são alguns dos exemplos trabalhados a partir dos estudos do autor.

Neste artigo, propomos analisar a relação estabelecida pelo cotidiano nas linguagens cinematográfica e quadrinística, tomando como base os conceitos de semiosfera e fronteira. Para tanto, comparamos trechos do filme "Onde fica a casa do meu amigo?" (1987), do diretor iraniano Abbas Kiarostami, e páginas do mangá "O homem que passeia" (2017), de Jiro Taniguchi. A escolha se deu nessas duas obras, pois ambos os artistas encaram o cotidiano como elemento motor de sua narrativa.

Semiótica da cultura, semiosfera e fronteira

A Escola de Tartu-Moscou surgiu na década de 1960 para estudar as várias manifestações de cultura como um sistema de signos. Influenciada pela linguística (com os legados de Jakobson e Bakhtin), teve como seu principal intelectual Iuri Lotman. "O intuito era compreender o conjunto de práticas humanas que denominamos como cultura - mitos, religião, folclore, artes, hábitos etc. - como uma linguagem, um grande sistema sígnico." (Vargas; Rocha, 2019, p. 28).

A Semiótica da Cultura, campo derivado dessa escola, analisa as linguagens presentes na cultura, com conceitos como "texto" (informação em códigos que transmitem cultura) e "tradução da tradição" (encontro entre culturas que gera novos códigos). A cultura torna-se um sistema dinâmico de signos que organiza a informação, dá sentido ao mundo e se transforma pela tradução da tradição, moldando nossas relações e experiências. Assim, podemos afirmar que o cinema e os quadrinhos estão presentes dentro da Semiótica da Cultura, principalmente destes conjuntos de práticas humanas envolvendo mitos, folclores, artes, hábitos etc.

O primeiro ponto a ser debatido nesta sessão é um levantamento bibliográfico sobre o tema. Utilizando como base de dados o portal de Periódicos da CAPES, nós obtemos alguns indicativos de pesquisas referentes ao nosso tema. Ao pesquisar os conceitos de semiosfera e semiótica da cultura com cinema, obtivemos 5 trabalhos nos últimos 10 anos (desde 2014); aplicando os mesmos filtros com histórias em quadrinhos, o número reduziu para 2 trabalhos no mesmo período. É importante ressaltar com base nos resultados encontrados que não tivemos um trabalho direto relacionando os quadrinhos ao cinema, tampouco aos artistas e objetos escolhidos para análise. Isso posto, ressaltamos a importância de nossa pesquisa, a fim de ampliar o debate e o estudo sobre os dois artistas orientais, principalmente na nossa cultura ocidental, que é marcada pela influência de mercados dominantes como a indústria cinematográfica e editorial de quadrinhos estadunidense.

Sobre o conceito de semiosfera, um grande núcleo abriga uma forma mais rígida da linguagem – e as fronteiras são justamente esses espaços de filtros e de trocas.

> En el nivel de la semiosfera, significa la separación de lo propio respecto de lo ajeno, el filtrado de los mensajes externos y la traducción de éstos al lenguaje propio, así como la conversión de los no-mensajes externos en mensajes, es decir, la semiotización de lo que entra de afuera y su conversión en información. Desde este punto de vista, todos los mecanismos de traducción que están al servicio de los contactos externos pertenecen a la estructura de la frontera de la semiosfera. (Lotman, 1996, p. 14).[3]

Podemos pensar nas duas linguagens como exemplos de duas semiosferas. Os seus limites e interseções são os pontos de troca entre os elementos presentes no cinema e nos quadrinhos, estes elementos podem ser de ordem narrativa ou estética. Assim, de um lado, temos as histórias em quadrinhos e, do outro, o cinema. Os limites fronteiriços de cada semiosfera se tocam a ponto de ambas compartilharem características comuns, como o fato de serem artes sequenciais e tratarem muitas vezes de temas ou temáticas comuns.

Lotman ainda comenta sobre as diferentes linguagens que compõem a cultura, reforçando que a linguagem cultural nunca é única, uma vez que sempre há uma variedade de linguagens.

> A esto está vinculada la propiedad de la cultura que podemos caracterizar como poliglotismo de princípios. Ninguna cultura puede contentarse con un solo lenguaje. El sistema mínimo lo forma un conjunto de dos lenguajes paralelos; por ejemplo, el verbal y el representativo. En adelante, la dinámica de toda cultura incluye la multiplicación del conjunto de las comunicaciones semióticas. (Lotman, 2000, p. 126)[4]

3 No nível da semiosfera, significa a separação do que é próprio do que é estrangeiro, a filtragem das mensagens externas e a tradução destas para a própria língua, bem como a conversão das não mensagens externas em mensagens, ou seja, a semiotização do que entra de fora e sua conversão em informação. Deste ponto de vista, todos os mecanismos de tradução que estão a serviço dos contatos externos pertencem à estrutura fronteiriça da semiosfera. (Lotman, 1996, p. 14, tradução livre)

4 A isso está ligada a propriedade da cultura que podemos caracterizar como poliglotismo de princípios. Nenhuma cultura pode se contentar com uma única língua. O sistema mínimo é formado por um conjunto de duas línguas paralelas; por exemplo, o verbal e o representante. De agora em diante, a dinâmica de cada cultura inclui a multiplicação de todas as comunicações semióticas. (Lotman, 2000, p. 126, tradução livre).

As definições propostas por Lotman se aproximam muito de outro conceito que estamos familiarizados, o de dialogismo proposto a partir da obra de M. Bakhtin. Percebemos isso por meio das relações interativas que geram trocas e diálogos, principalmente quando pensamos na fronteira da semiosfera, para Lotman (1996), a existência da semiose fora da semiosfera é impossível de ocorrer.

> Caracterizada pela junção da semiótica com a biosfera, a semiosfera proposta pelo autor, toma como base [1] o princípio do dialogismo, de Bakhtin (1997), no qual as relações interativas produtoras de diálogo geram uma dinâmica de interações que dão significado às construções sociais a partir do discurso; e [2] o conceito de biosfera, introduzido por Vernadsky (1967), como um mecanismo cósmico que ocupa um determinado lugar estrutural na unidade planetária, ou seja, se configura como o conjunto de matéria viva na qual, todas as formas de vida estão interligadas umas às outras (Pavarina; Zafalon, 2022, p. 6).

Este conceito, apontado por Pavarina e Zafalon (2022), é base para que entendamos o caráter dialógico que a semiosfera traz, além de apontar para os aspectos da fronteira entre essas semiosferas. Complementamos aqui que esse processo de diálogo e fronteiriço é utilizado aqui como uma semiose, processo de criação de novos signos, tendo como base os estudos de Charles Sanders Peirce e Umberto Eco, nos quais, na relação entre semiótica e leitor modelo, o fio condutor é o movimento do signo – a semiose.

Assim, vamos considerar tanto cinema quanto as histórias em quadrinhos como semiosfera que em suas fronteiras têm ambientes de troca. Vamos levar em consideração alguns teóricos como Eisenstein, que afirma que muito da linguagem visual do cinema, sobretudo a montagem, provém dos ideogramas pictóricos japoneses.

> [...] Por exemplo: a imagem para água e imagem para um olho significa "chorar"; a figura de uma orelha perto do desenho de uma porta = "ouvir" (...), mas isto é montagem! Sim, é exatamente o que fazemos no cinema, combinando planos que são descritivos, isolados em sig-

> nificado, neutros em conteúdo - em contextos e séries intelectuais (Eisenstein, 2002, p. 36).

Na fala acima, Eisenstein se refere aos ideogramas japoneses e como eles contribuem para a construção do conceito de montagem. Contudo, ser apenas uma sucessão de imagens em sequência não define o que são o cinema e os quadrinhos. Cada uma das artes tem uma característica própria: a linguagem.

Em "A forma do filme" (2002), Eisenstein fala sobre a montagem no cinema e principalmente no cinema japonês; o cineasta soviético fala sobre a visualidade da escrita ideogramática japonesa e relaciona com o conceito de montagem cinematográfica: "O cinema japonês ignora completamente a montagem. No entanto, o princípio da montagem pode ser identificado com o elemento básico da cultura visual japonesa. Escrita – porque sua escrita é basicamente figurativa" (Eisenstein, 2002, p. 36).

Podemos então afirmar que o conceito de montagem cinematográfica japonesa está atrelado a sua escrita, já que a junção justaposta de dois caracteres gera um sentido para a palavra do que cada um separado, a exemplo dos kanjis. Assim, tanto os quadrinhos quanto o cinema têm essa característica da montagem – imagens justapostas que geram sentidos diferentes ou ganham um novo significado quando juntas.

O pesquisador brasileiro Moacy Cirne apresenta alguns indícios dessa relação ideogramática entre o cinema e as HQs, relacionando principalmente o caráter massivo e industrial presente nas duas linguagens. Ele aprofunda o tema em seu segundo livro, "Para ler os quadrinhos: Da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada" (1975). O primeiro capítulo é dedicado a uma aproximação entre cinema e quadrinhos, contudo aqui Cirne vai um pouco além do debate já estabelecido sobre as duas mídias serem frutos da Revolução Industrial. Ele aponta que o autor espanhol Luis Gasca já falava da montagem como elemento de conexão entre as linguagens: "A iluminação, o 'flou' e a câmera lenta estariam presentes nos quadrinhos. Por outro lado, os diálogos de um Jerry Lewis são quase sempre onomatopaicos" (Cirne, 1975, p. 20). Prosseguindo, Cirne menciona outro pesquisador brasileiro, Álvaro de Moya, que demonstra uma aproximação entre Will Eisner e Orson Welles, principalmente entre o quadrinho "The Spirit" (1940) e "Cidadão Kane" (1941).

Uma vez apresentada a Semiótica da Cultura e a semiosfera, além das linguagens do cinema e dos quadrinhos, pontuamos agora o conceito de espaço de fronteira, que está presente dentro dos estudos envolvendo a semiosfera. Laura Perez traz em seu artigo uma ponte entre Lotman e Trías. Eugenio Trías é outro teórico que vai tratar sobre fronteira, conforme informações retiradas da Real Academia de la Historia.

> Tres ciclos filosóficos marcan su peculiar filosofía: el primero, iniciado con la subversión que comienza con La filosofía y su sombra (1969), hasta su ensayo Drama e Identidad (1974), abunda en problemas epistemológicos, y sienta las bases de su original metodología filosófica. Con Drama e Identidad se abre paso su segundo ciclo, orientado hacia problemas de carácter ético y estético, que alcanza hasta una de sus obras más celebradas, Lo bello y lo siniestro (1982). El tercer ciclo, más "radicalmente" ontológico, queda establecido en títulos como Los límites del mundo (1985), La aventura filosófica (1988), Lógica del límite (1991), La edad del espíritu (1994), o La razón fronteriza (1999) (Real Academia de la Historia, s.d.).

A partir do exposto, tanto Lotman quanto Trías desenvolvem um pensamento sobre a fronteira. Pérez (2008/2009), afirma que a única forma de desenvolver discurso para pôr em contato duas realidades é a elaboração de símbolos. Se compreendemos a fronteira como espaço de contato de duas esferas de influência, de dois universos de sentido, temos, portanto, a fronteira como espaço que se funda no dialogismo, no encontro entre identificações e diferenças, entre conflitos e negociações para produção de novos sentidos. A autora afirma:

> En su dimensión estética, la franja fronteriza es el lugar de enlace entre el mundo (más acá de las fronteras de lo conocido y lo nombrable) y el no-mundo (más allá de esas mismas fronteras). En este espacio, la única manera de desarrollar discurso para poner en contacto la realidad nombrada y reglada (semiotizada, señalaría Lotman) con una realidad amorfa y hermética, pues no es aprehensible por nuestra lenguaje (logas) y nuestras reglas (normas), es la elaboración de símbolos. (Pérez, 2008/2009, p. 8)[5]

Para Lotman, as fronteiras fazem parte da semiosfera, e Trías, conforme a citação de Pérez (2008/2009), indica que este espaço entre fronteiras no limite dessas semiosferas influencia na criação de sentido e de linguagem, principalmente levando em conta a elaboração de símbolos. Considerando que o cinema e as histórias em quadrinhos são semiosferas distintas, podemos deduzir que em suas fronteiras há esse encontro, e que as linguagens permanecem em constante troca, criando sentido. Essas criações são comuns às duas formas artísticas e influenciam diretamente nas suas composições.

Sobre o cotidiano no cinema e no mangá

Uma vez estabelecidos o conceito e a metodologia de trabalho com as semiosferas e suas fronteiras, passaremos a tratar do conceito de cotidiano. Michel de Certeau, em seu livro "A invenção do cotidiano" (2021), convida o leitor a entender o conceito como o resultado da junção de operações que vão desde o processo de enunciação e linguagem até a apropriação da língua, passando pela sociedade e pelo indivíduo. Certeau dedica uma parte de seu texto ao ser humano comum, que ocupa lugares e espaços e faz uso da sua linguagem para se comunicar. Vemos sentido nesta relação, a partir da observação de nossos objetos. Nos trechos dos quadrinhos e dos filmes há um deslocamento, um caminho a ser percorrido, um elemento ordinário como percorrer distâncias para devolver um caderno ou ajudar uma idosa perdida na rua. Os

5 Na sua dimensão estética, a faixa fronteiriça é o lugar de conexão entre o mundo (mais aqui, dentro das fronteiras do conhecido e do nomeável) e o não-mundo (além dessas mesmas fronteiras). Nesse espaço, a única maneira de desenvolver um discurso para colocar em contato a realidade nomeada e regulada (semiotizada, diria Lotman) com uma realidade amorfa e hermética, pois não é apreensível pelo nosso linguagem (logos) e nossas regras (normas), é a elaboração de símbolos (Pérez, 2008/2009, p. 8, tradução livre).

dois artistas têm o cotidiano como possibilidade de se contar histórias. Então, como poderíamos definir o que é o cotidiano? Seriam apenas aquelas ações que teríamos repetidas?

À primeira vista, isso pode se confundir com rotina, algo feito todos os dias ou em uma sequência de dias e horários. Por exemplo, acordar cedo para ir à escola de segunda a sexta é uma rotina, mas seria cotidiano? Parece-nos que esse é um conceito mais abrangente do que isso. "A vida cotidiana é a vida do homem inteiro; ou seja, o homem participa na vida cotidiana com todos os aspectos de sua individualidade, de sua personalidade" (Heller, 2021, p. 35). Em outras palavras, a rotina não é o mesmo que cotidiano, embora possa fazer parte dele. Elementos de individualidade e de personalidade compõem esse comportamento humano, sendo assim uma fonte inesgotável de possibilidades. Ainda segundo Heller, o ser humano dessa cotidianidade é uma criatura ativa e receptiva, mas que não tem tempo de absorver e usufruir dessas ações ou até mesmo aprofundá-las no dia a dia. Dentro do campo artístico podemos pensar em histórias que tratem de ações que fogem de algo que não seja verossímil com a realidade.

Quando pensamos narrativas que trabalhem com o gênero chamado slice of life, logo lembramos de filmes e de quadrinhos que tratam do aspecto do cotidiano, histórias que possuem um pé no realismo e mimese de mundo. Não se trata de um drama histórico ou uma ficção científica (ou qualquer outro gênero literário ou artístico). O cinema, principalmente o moderno e contemporâneo, que rompe com a narrativa clássica, tem uma crescente em histórias com base no cotidiano a partir da década de 1950 na Europa, e nas décadas seguintes em outros continentes e países. No Irã, a chamada nova onda do cinema iraniano surge ainda na década de 1960, mas ganha força a partir da resistência à Revolução Islâmica (1979). O slice of life no mangá acontece um pouco diferente. Se no cinema sua prática foi mais voltada para combater um cinema mais comercial, no mercado editorial japonês ele está presente em diversas demografias. A demografia na qual se enquadra a maioria das histórias de Jiro Taniguchi é a de mangá *Seinen* ou *Seinenshi*[6], ou seja, destinada ao público masculino adulto (Luyten, 2012).

6 Seinen ou Seinenshi é uma demografia de mangás destinada ao público adulto. De uma maneira geral, os mangás japoneses não são divididos em gêneros (como os gêneros cinematográficos), mas em demográficas com mangás destinados ao público masculino e feminino, jovens e adultos, além de mangás para crianças e idosos.

Cabe ressaltar que essa demografia tem um público adulto como alvo, excluindo os mangás que têm o apelo erótico ou pornográfico. Assim, podemos deduzir que as histórias que tratam do cotidiano partem de um estilo. O cinema contemporâneo explora as potencialidades do que pode ser cinema. Os cineastas iranianos travam esse diálogo com o uso do cotidiano como força em seus filmes. Nomes como Abbas Kiarostami e Jafar Panahi desenvolvem trabalhos muito próximos da linguagem documental, mas não se limitam a ela, rompendo diversas vezes com categorias e linguagens já consolidadas no cinema. O plano, o enquadramento, as sequências, o som, a montagem etc. – tudo tem como finalidade gerar esse rompimento autorreferencial e pautar as possibilidades do real no cotidiano, principalmente aqui no povo iraniano. Ao escolher filmar o cotidiano desse garotinho, o diretor mostra quase em um tom documental a realidade de seu país e as tremendas consequências do conservadorismo do governo do Irã.

> Ao procurar a casa do amigo para devolver-lhe o caderno, Ahmad não somente tem de lidar com incômodas tradições, mas também passar por um processo de reafirmação de seus próprios valores. A utilização de elementos formais como a repetição, os longos planos e os finais abertos reforçam esse elemento temático – a tradição (Meleiro, 2008, p. 388).

O uso do cotidiano como recurso narrativo em Abbas Kiarostami é primordial em seus filmes. Como vimos, o acompanhar do garoto serve como propósito de mostrar a realidade, apesar de não ser um documentário, o diretor escolhe enquadramento que aproxima a linguagem e opta por trabalhar com não atores, aproximando ainda mais o espectador da experiência de um dia no vilarejo.

Greice Schneider aponta para esse tema fazendo um recorte nos quadrinhos contemporâneos.

> Nos quadrinhos, essa ambivalência da vida cotidiana é reconhecida em uma ampla gama de contextos. A dinâmica oscilatória que orquestra o tédio e o interesse, o maravilhoso e o ordinário, como forças complementares em vez de forças incompatíveis (...) A fim de

> compreender o uso da vida cotidiana nos quadrinhos, é possível atravessar esse dualismo entre o tédio e a estranheza com a velha distinção de gênero narrativo entre o leve e o pesado (Schneider, 2019, p. 60)

O grande potencial do cotidiano como tema narrativo é a sua capacidade de romper com o tédio e apresentar algo novo. Essa definição e apontamento vale não apenas para as histórias em quadrinhos, no nosso caso o mangá de Jiro Taniguchi, mas também para o cinema.

Da semiosfera ao cotidiano: uma breve análise dos objetos

Após estabelecermos a metodologia e selecionarmos as fundamentações teóricas, nosso artigo se encaminha para uma análise dos objetos, na qual pretendemos aplicar o que foi visto e gerar uma breve reflexão sobre os estudos de cinema e de quadrinhos. Utilizando o conceito da semiosfera, podemos perceber a aproximação entre a linguagem cinematográfica e a quadrinística.

O filme "Onde fica a casa do meu amigo?" (1987) de Abbas Kiarostami, conta a história de Ahmad, uma criança que leva por acidente o caderno de seu amigo depois da aula. Ao perceber o erro, Ahmad faz de tudo para devolver o objeto ao colega para que ele não sofra nenhum tipo de retaliação do professor. O mangá "O homem que passeia" (2017), de Jiro Taniguchi, apresenta uma série de pequenas histórias desse homem de meia-idade japonês, que caminha pela cidade, observa e vive histórias.

As breves sinopses do filme e do mangá servem para apresentar ao leitor que nenhum dos objetos pertence a uma narrativa tradicional. Consideramos narrativa tradicional aquela hegemônica, alavancada pela indústria e que ocupa e vende em um mercado predatório, a exemplo do filme "Vingadores: Ultimato" que ocupou mais de 80% das salas no Brasil à época de sua exibição[7].

7 A informação consta de texto assinado por ALESSANDRO GIANNINI no jornal O Globo, intitulado Estreia de 'Vingadores: Ultimato' em 80% das salas causa protesto de cineastas brasileiros. 2019. Disponível em: < https://oglobo.globo.com/cultura/filmes/estreia-de-vingadores-ultimato-em-80-das-salas-causa-protesto-de-cineastas-brasileiros-23622487#:~:text=S%C3%83O%20PAULO%20%2D%20Lan%C3%A7ado%20nesta%20quarta,sendo%20exibidos%20em%20975%20salas>. Acesso em 1 jun. 2025.

Então, por serem obras que fogem ao modelo tradicional imposto pela indústria, como há essa aproximação? Pensando no conceito de semiosfera, como o filme de Kiarostami e o mangá de Taniguchi se aproximam? Onde fica essa fronteira?

Figura 1 - Professor chamando atenção para o amigo de Ahmad.
Fonte: Kiarostami (1987).

Figura 2 – Ahmad ouvindo que se o amigo não fizesse a lição seria expulso do colégio.
Fonte: Kiarostami (1987).

Os frames acima são do filme “Onde fica a casa do meu amigo?”, de Abbas Kiarostami. Podemos perceber durante a montagem a sucessão de acontecimentos em um curto espaço de tempo. O professor chega na mesa da dupla de crianças (figura 1), elas percebem sua chegada, logo em seguida ele rasga

o papel e o protagonista do filme, a criança de suéter vermelho, reage (figura 2). A sequência temporal da montagem mostra uma série de ações em um curto prazo. Para o filme, elas são fundamentais para construção da história que será contada a partir daí. Sobre a rigidez do professor e a preocupação do protagonista com os deveres do colega.

Figura 3 - Homem ajuda idosa perdida.
Fonte: Taniguchi (2017, p. 116).

No exemplo acima, temos uma página desenhada por Jiro Taniguchi, que está no capítulo 11 do "O homem que passeia", o *mangaká*[8] mostra a sucessão de acontecimentos apenas por meio da diagramação e dos quadros entre as sarjetas, sem texto verbal. A montagem aqui é bem clara. O protagonista está caminhando pelas ruas e encontra uma senhora perdida e que pede informa-

8 Mangaká é o nome dado à pessoa que faz quadrinhos no Japão, seja apenas o desenho, o roteiro ou ambos.

ções (figura 3, quadros 4 e 5), provavelmente para achar um endereço; após a orientação do personagem principal cada um segue seu caminho.

O primeiro ponto de diálogo fronteiriço entre os dois objetos é o fato de eles não pertencerem a um modelo industrial de produção. Tanto Kiarostami quanto Taniguchi não são artistas que estão inseridos em um sistema que se retroalimenta. Uma vez definida essa informação, outros elementos transitam nessa fronteira. O segundo elemento que se destaca nessa análise é o caráter do cotidiano presente em suas obras. As duas histórias tratam de temas que não são grandiosos e nem épicos, são *slice of life*, um gênero que pode acontecer com qualquer pessoa e que desenvolvem todos os elementos narrativos que uma história precisa ter de maneira contida e até mesmo transmitindo a sensação de letargia.

Figura 4 - Ahmad pedindo orientação de onde ir para achar a casa do amigo.
Fonte: Kiarostami (1987).

Figura 5 - Homem apontando a direção do endereço para idosa.
Fonte: Taniguchi (2017, p116).

Ao observarmos as imagens, temos um frame retirado do filme de Abbas Kiarostami (figura 4) e um quadro desenhado por Jiro Taniguchi (figura 5). Isoladamente, as imagens podem ser entendidas como um fotograma e um desenho, mas falta algo para complementar esse conceito de arte sequencial. Respondendo às nossas perguntas anteriores: pensando no conceito de semiosfera, como o filme de Kiarostami e o mangá de Taniguchi se aproximam? Onde fica essa fronteira?

Podemos presumir que a montagem das artes em sequência e o conceito de elipse são o que caracterizam essa unidade de linguagem, portanto sua aproximação. No caso do cinema, por meio do corte entre planos e, no mangá, pela sarjeta entre os quadros, tanto a cena do filme quanto a página do mangá são perpassadas por cortes. Ambas são imagens em sequência e trazem consigo um conceito semelhante de artes sequenciais, mas cada uma se distingue por sua linguagem própria.

Novamente, a fronteira entre as duas semiosferas trata de pontos que travam esse diálogo. Trazendo novamente a passagem de Lotman e Trías, a troca se dá na ordem de elementos como linguagem, cultura, arte etc. Elementos da linguagem do cinema e do quadrinho: o fotograma e o quadro são elementos que flutuam dentro desse campo. Como afirmado por Eisenstein e Cirne, a montagem e a diagramação da página são características que se aproximam dentro dessa linguagem de fronteira.

Considerações finais

Este artigo buscou relacionar os conceitos de fronteira com os de cotidiano e de linguagem (quadrinhos e cinema), por meio de um recorte de frames do filme “Onde fica a casa do meu amigo?”, de Abbas Kiarostami, e de uma página do mangá “O homem que passeia”, de Jiro Taniguchi. Buscamos relacionar os conceitos de semiosfera de Lotman com os de cotidiano, em busca de uma breve discussão sobre o filme e o quadrinho. Assim, vamos retomar as perguntas feitas anteriormente. Por serem obras que fogem do modelo tradicional imposto pela indústria, como há essa aproximação? Esta aproximação acontece por duas formas. A primeira, temática, pois os dois objetos tratam de temas que são comuns na vida cotidiana, como es-

quecer o caderno com o amigo ou ajudar uma senhora na rua. A segunda é o uso de elementos de linguagem parecidos, como o fotograma e os quadros, para indicar e contar a história.

Pensando no conceito de semiosfera, como o filme de Kiarostami e o mangá de Taniguchi se aproximam? Podemos assumir que existem duas semiosferas, uma referente ao filme e outra ao mangá; elas travam essa aproximação justamente na fronteira, em um primeiro momento por serem obras que não são fruto de uma indústria cultural, em seguida por diversas questões de linguagens. Por fim, temos a pergunta: onde fica essa fronteira? Esse espaço fronteiriço está justamente na aproximação de linguagens apontada por Eisenstein e Cirne, e pelo elemento cotidiano trazido por Schneider, que transcende o aspecto do quadrinho e que podemos aplicar em filmes, por exemplo.

Ambos os artistas cujas obras foram nossos objetos de análise trabalham com o cotidiano como meio de contar histórias sem abandonar os temas locais. Sendo assim, a fronteira que cerca o cinema e o mangá vai além de mera coincidência de linguagem (ou de compartilharem um ancestral em comum), chegando à temática do cotidiano em suas histórias e na maneira como os artistas pensam o cinema e o mangá. Isso é refletido nas suas escolhas de composição, de enquadramento e de montagem.

Referências

ALESSANDRO GIANNINI. O Globo. **Estreia de 'Vingadores: Ultimato'; em 80% das salas causa protesto de cineastas brasileiros.** 2019. Disponível em:https://oglobo.globo.com/cultura/filmes/estreia-de-vingadores-ultimato-em-80-das-salas-causa-protesto-de-cineastas-brasileiros-23622487#:~:text=S%C3%83O%20PAULO%20%2D%20Lan%C3%A7ado%20nesta%20quarta,sendo%20exibidos%20em%20975%20salas. Acesso em: 25 de maio de 2025.

ALVES, Thiago Henrique Gonçalves. Narrativa cotidiana no cinema de Kiarostami e no mangá de Taniguchi. In: ENCONTRO DA SOCINE, 25., 2022, São Paulo. [**Anais**...]. São Paulo: SOCINE, 2023. p. 1055-1061. Tema: Inventar futuros. Disponível em: https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompletos2022(XXV).pdf. Acesso em: 25 de maio de 2025.

BAKHTIN, Mikhail. **Questões de Literatura e de Estética:** a teoria do romance. São Paulo: Hucitec, 1988.

BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos.** São Paulo: Peirópolis, 2017.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano:** 1. artes do fazer. 22. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2021.

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos:** da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. 2. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1975.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme.** Rio de Janeiro: RJ. Zahar, 2002.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos:** a literatura de segunda mão. Extratos traduzidos do francês por Luciene Guimarães e Maria Antônia Ramos Coutinho. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, 2006.

HELLER, Agnes. **O cotidiano e a história.** Tradução de Carlos Nelson Coutinho e Leandro Konder. 12. ed. São Paulo: Paz & Terra, 2021.

LOTMAN, Iuri. **La semiosfera:** semiótica de la cultura y del texto. Madrid: Ediciones Cátedra, 1996. (I).

LOTMAN, Iuri. **La semiosfera: s**emiótica de las artes y de la cultura. Madrid: Ediciones Cátedra, 2000. (III).

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá:** o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra, 2012

MELEIRO, Alessandra. **Cinema mundial contemporâneo.** 2. ed. Campinas: Papirus, 2008.

ONDE fica a casa do meu amigo?. Direção de Abbas Kiarostami. Teerã: Lume Filmes, 1987. (83 min.), DVD, son., color. Legendado.

PAVARINA, Etefania Cristina; ZAFALON, Zaira Regina. Catalogação de histórias em quadrinhos à luz da semiótica da cultura. **Palabra Clave** (La Plata), [S.L.], v. 12, n. 1, p. 1-19, 3 out. 2022. Universidad Nacional de La Plata. http://dx.doi.org/10.24215/18539912e169. Disponível em: https://www.palabraclave.fahce.unlp.edu.ar/article/view/pce169. Acesso em: 13 jun. 2024.

PÉREZ, Laura Gómez. El espacio fronterizo. **Entretextos:** Revista Electrónica Semestral de Estudios Semióticos de la Cultura, Universidad de Granada, nº 11-12-13, 2008/2009. ISSN 1696-7356. Disponível em: http://www.ugr.es/~mcaceres/entretextos/entre11-12/pdf/laura.pdf. Acesso em: 15 maio 2025.

REAL ACADEMIA DE LA HISTORIA. Eugenio Trías Sagnier. Historia Hispánica. Disponível em: https://historia-hispanica.rah.es/biografias/44256-eugenio-trias-sagnier. Acesso em: 15 maio 2025.

SCHNEIDER, Greice. Quatro abordagens do cotidiano nos quadrinhos contemporâneos. **Artcultura**, [S. l.], v. 21, n. 39, p. 57–69, 2019.

VARGAS, Herom; ROCHA, Anderson. Cultura Nerd como Semiosfera: uma proposta de entendimento. **Comunicação & Inovação**, [S.L.], v. 20, n. 44, p. 26-42, 26 nov. 2019. USCS Universidade Municipal de São Caetano do Sul. http://dx.doi.org/10.13037/ci.vol20n44.6230. Disponível em: https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/6230. Acesso em: 13 jun. 2024.

TANIGUCHI, Jiro. **O homem que passeia.** São Paulo: Devir, 2017.

TRÍAS, Eugenio. **La razón fronteriza**. Barcelona: Ediciones Destino, 1999.

_Artigo

Remediações Digitais e Relações Virtuais: “The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger” (2012) e “Face 2 Face” (2016)

Digital Remediations and Virtual Relationships: “The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger” (2012) and “Face 2 Face” (2016)

Murilo Bronzeri[1]

1 Doutorando em Comunicação (PPGCOM-UNIP). Mestre em Comunicação Audiovisual (PPGCOM-UAM). Graduado em Rádio, TV e Internet pela Universidade Anhembi Morumbi. Bolsista Capes. E-mail: mubronzeri.mb@gmail.com.

Resumo

Temos como objetivo analisar dois filmes cujas histórias são contadas integralmente por meio de *desktop*s: o curta-metragem "The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger", dirigido por Joe Swanberg e presente no filme antológico V/H/S, lançado em 2012; e o filme "Face 2 Face", dirigido por Matt Toronto e lançado em 2016. Por meio dessa análise, buscamos compreender quais são as remediações que aparecem em cada obra e de que forma o mundo digital e os relacionamentos virtuais são retratados. A metodologia de análise está ancorada na poética do cinema de David Bordwell (2007).

Palavras-chave: Análise fílmica; Cultura digital; Remediação; Videochamada; Relacionamento virtual.

Abstract

We aim to analyze two films whose stories are told entirely through *desktop*s: the short film "The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger", directed by Joe Swanberg and featured in the anthology film V/H/S, released in 2012; and the film "Face 2 Face", directed by Matt Toronto and released in 2016. Through this analysis, we seek to understand the remediations present in each work and how the digital world and virtual relationships are portrayed. The analysis methodology is based in David Bordwell's (2007) poetics of cinema.

Keywords: Film Analysis; Digital Culture; Remediation; Video Call; Virtual Relationship.

Introdução

Há pelo menos meia década, pesquisadores brasileiros estudam filmes cujas histórias são contadas por meio de *desktop*s. Esse tipo de filme é parte de um formato conhecido como *screenlife*, que pode ser compreendido por meio da *remediação*, ou seja, o reaproveitamento de uma mídia por outra. Nesse caso, o reaproveitamento de mídias digitais pelo cinema.

A partir do conceito de remediação, esse artigo busca analisar os filmes "The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger", dirigido por Joe Swanberg e presente no filme antológico V/H/S, lançado em 2012; e o filme "Face 2 Face", dirigido por Matt Toronto e lançado em 2016. Os principais interesses da análise estão em compreender quais são as remediações que aparecem em cada obra e de que forma o mundo digital e os relacionamentos virtuais são retratados nesses filmes.

A metodologia de análise desse trabalho se baseia na proposta de David Bordwell em "Poetics of cinema" (2007). Nesse livro, o autor critica os métodos existentes de análise fílmica — como a fenomenológica, feminista, marxista, entre outros — e diz: "eles pretendem produzir interpretações, as quais eu considero ser atribuições de significados implícitos ou sintomáticos ao texto"[2] (Bordwell, 2007, p. 12). Como alternativa, ele propõe a poética.

> Poetics is a somewhat different enterprise. It doesn't constitute a distinct critical school, so it isn't parallel to any of the doctrinally defined methods. It has no privileged semantic field, no core of procedures for interpreting textual features, and no unique rhetorical tactics. Although interpretations don't lie outside its province, the status of interpretation isn't quite what it is in the doctrine-driven approches. Put another way, the domination of methods-based thinking has yielded various hermeneutics, but poetics is something else again (Bordwell, 2007, p. 12).

2 No original: "They all aim to produce interpretations, which I take to be ascriptions of implicit or symptomatic meanings to texts."

Como explicado por ele mesmo em seguida, "a poética de qualquer meio artístico se refere ao estudo de um trabalho acabado como resultado de um processo de construção"[3] (Bordwell, 2007, p. 12). Esse processo inclui componentes artesanais e suas funções, efeitos e usos.

Quando aplicada à arte audiovisual, a poética implica em uma busca não apenas pelo significado de um filme, mas também de seus efeitos perceptivos (como esquemas dominantes em filmes de um certo período) e conceituais (como saber quem é o protagonista de um filme, por exemplo) (Bordwell, 2007, p. 16).

Bordwell (2007) ainda distingue três objetos de estudo da poética: os aspectos temáticos (assunto/tema), a forma em grande-escala (que no cinema é a narrativa), e a estilística (que lida com os materiais e padrões do meio). Esse último também foi aprofundado em "A Arte do cinema" (Bordwell; Thompson, 2013), que coloca como parte do estilo fílmico a mise-en-scène, cinematografia, montagem e som.

O artigo também busca contribuir com as discussões brasileiras em torno do *screenlife*. Pode-se citar como exemplos de trabalhos já publicados sobre o assunto, as análises de: Alex Damasceno (2020) do filme "Amizade Desfeita" ("Unfriended", Levan Gabriadze, 2015); Ana Maria Acker e Juliana Cristina Borges Monteiro (2020) do filme "Amizade Desfeita 2: Dark Web" ("Unfriended: Dark Web", Stephen Susco, 2018); Laura Cánepa e Rogério Ferraraz (2021) do filme "Cuidado com Quem Chama" ("Host", Rob Savage, 2020); e Luciano Marafon e Denize Araújo (2021), também de "Cuidado com Quem Chama" e do filme "Spree: Viagens sem Limite" ("Spree", Eugene Kotlyarenko, 2020). Além dessas análises, o trabalho de Rodrigo Carreiro (2020) no livro "O *found footage* de horror" também é um importante aporte teórico.

3 No original: "The poetics of any artistic medium studies the finished work as the result of a process of construction".

O computador no cinema

O *screenlife*[4] é um termo cunhado pelo cineasta Timur Bekmambetov para designar as obras audiovisuais em que as narrativas se ambientam em telas de computador (Damasceno; Torres, 2019), "construindo os mundos diegéticos a partir de um interfaceamento entre personagens e aparelhos computacionais. As imagens mostram apenas interfaces gráficas que tornam visíveis as ações dos personagens-usuários e de diferentes softwares operados" (Damasceno, 2023, p. 4). Como explicam os pesquisadores Alex Damasceno e Heloísa Torres:

> Só o que se vê nesses filmes são as telas eletrônicas; elas são o próprio mundo diegético, vivenciado por personagens que navegam em diferentes bancos de dados e territórios da web; os personagens são corporificados apenas como imagens que surgem nelas, como acontece com frequência a partir do uso de fotografias pessoais ou, principalmente, de vídeos de *webcam* (Damasceno; Torres, 2019, p. 1).

Embora essas experimentações que o cinema faz com as mídias digitais também possam ser entendidas através de outros conceitos, como a "convergência" de Henry Jenkins (2009), que diz que as mídias, ao caminhar para um ponto comum, criaram novos formatos e gêneros de produção; e o "cinema expandido", de Gene Youngblood (1970), que chama atenção aos novos ambientes virtuais que expandem as salas tradicionais de cinema; os autores também compreendem o *screenlife* a partir da remediação (Bolter; Grusin, 2000), que "se manifesta quando uma mídia simplesmente reaproveita, critica ou faz referência à linguagem e aos conteúdos de outra" (Damasceno; Torres, 2019, p. 3). Em outro artigo, Damasceno (2020) também fala sobre a "audiovisualização do software", que diz respeito aos diferentes programas de computador que passaram a ser encenados, montados e representados nas imagens audiovisuais.

Além disso, enxergam a remediação como um conceito próximo ao que

4 Apesar desse ser o termo mais usado, outros termos também foram criados para nomear esse tipo de filme, como computer *screen movie* (ou apenas *screen movie*) e ***desktop*** *movie* (Damasceno; Torres, 2019) ou *computer film horror* (Carreiro, 2023), usado para alguns filmes do tipo que se inserem no gênero do horror.

Elsaesser (2018, p. 42) chama de intrusões e a um olhar arqueológico que busca enxergar o velho no novo (Damasceno; Torres, 2019, p. 4). Na investigação que fazem desse formato, Damasceno e Torres argumentam que, nessa remediação, "os botões, menus e janelas da interface perdem o seu caráter funcional de manuseio dos dados, e passam a ser elementos gráficos de um mundo diegético, operados pelos personagens na encenação e observados pelos espectadores na recepção" (Damasceno; Torres, 2019, p. 5). Mas essa remediação só se tornou possível porque antes as novas mídias já haviam reformado a situação do cinema, trazendo elementos do digital. Ou seja,

> A velha mídia só pode remediar a nova porque já foi transcodificada por ela, assumindo alguns princípios do digital em seus processos de criação. Não se trata propriamente, então, de ver "o novo no velho". Trata-se de ver o novo no velho à medida que o velho foi parcialmente renovado (Damasceno; Torres, 2019, p. 5).

Indo além, pode-se dizer ainda que o cinema está também remediando a si próprio, visto que a linguagem das novas mídias se baseia em formas culturais assimiladas (Manovich, 1997, p. 13). E, no caso do digital, a tela do computador se apropriou de vários códigos das velhas mídias. Entre eles: o quadro retangular e a representação em perspectiva (das artes visuais), a câmera móvel e a montagem espacial (do cinema e do vídeo) (Damasceno; Torres, 2019, p. 5). Em outras palavras, o cinema remedia o digital, que por sua vez já havia remediado o próprio cinema. Portanto, o cinema remedia também a si próprio.

Alguns exemplos de remediações feitas no *screenlife* são o uso de *webcams*, ligadas à imagem cinematográfica e ao vídeo; do aplicativo Google Street View, como forma de permitir o controle de uma câmera móvel e perambular pela cidade; de reportagens disponíveis no YouTube, que remedia a televisão; e ainda muitos outros, como câmeras de vigilância, fotos, sons, textos escritos, jogos etc. (Damasceno; Torres, 2019, p. 5-7).

Um dado que se destaca sobre as pesquisas feitas no Brasil sobre *screenlife* é que elas são majoritariamente sobre filmes de horror. O que, na verdade, não deveria ser surpresa, já que a remediação está presente na tradição do horror desde a literatura, como explicado por Cánepa e Ferraraz:

> A onipresença de cartas, retratos e mensagens muitas vezes escondidas, assim como seu impacto sensório sobre as personagens, foi um dos temas abordados pelo gênero horror desde que este surgiu na literatura, no alvorecer da modernidade, no século XVIII, e popularizou-se como uma espécie de visão da em negativo da sociedade moderna, ao longo do século XIX. Esse tema fica evidente em obras incontornáveis da modernidade como o próprio Frankenstein, mas também em Drácula, de Abraham Bram Stocker, publicada em 1897, na forma de um romance epistolar "registrado" por mensagens de jornais, telégrafos, gravações de áudio e máquinas fotográficas. Assim, um tema recorrente nas discussões o gênero horror é uma espécie de afinidade sobrenatural entre as tecnologias de comunicação (das mais rudimentares às mais avançadas) e os seres mágicos ou provenientes do mundo espiritual (Cánepa; Ferraraz, 2021, p. 5).

Outro formato conhecido do horror que também é representativo da remediação no gênero é o *found footage*, que se popularizou no começo dos anos 2000, após o lançamento de "A Bruxa de Blair" ("The Blair Witch Project", Eduardo Sánchez, Daniel Myrick, 1999), e decolando de vez após 2007, ano de lançamento de "Atividade Paranormal" ("Paranormal Activity", Oren Peli, 2007) e "Diário dos Mortos" ("Diary of the Dead", George A. Romero, 2007) (Carreiro, 2023). Sobre o *found footage* de ficção, Cánepa e Ferraraz explicam que: "esses filmes são caracterizados por estratégias estilísticas e narrativas nas quais as câmeras e microfones que gravam os acontecimentos existem dentro da própria diegese – como se estivessem registrando eventos não ficcionais" (Cánepa; Ferraraz, 2021, p. 6). E são essas câmeras diegéticas que levam à remediação porque, ao contar a história por meio delas, os filmes desse estilo acabam reaproveitando o vídeo. Em seu livro "O Found Footage de Horror", Rodrigo Carreiro comenta ainda sobre as relações entre o formato e o romance epistolar. Ele diz que:

> De fato, o romance epistolar talvez constitua o antecedente narrativo mais importante do *found footage* de horror. As semelhanças — ponto de vista narrativo em primeira pessoa, sedução voyeur de acesso à intimidade dos personagens, sensação ampliada de realismo e veros-

> similhança — não são poucas, e incluem o fato de que os dois mais famosos romances da literatura de horror foram escritos dentro deste formato (Carreiro, 2023, p. 25).

Assim, se ao remediar as cartas, o romance epistolar aproxima o leitor da personagem principal, o mesmo pode ser dito sobre os filmes de *found footage*, que ao remediar o vídeo, também cria uma conexão maior entre a personagem principal e o público.

Carreiro (2023, p. 25) também menciona outros possíveis antecedentes do *found footage* de ficção: os shows teatrais sangrentos encenados no Teatro do Grand Guignol, em Paris (França), a partir de 1897, que "aguçava o instinto voyeur do espectador"; a transmissão radiofônica de "A Guerra dos Mundos" ("The War of the Worlds"), planejada e executada por Orson Welles, em 30 de outubro de 1938, "por apresentar uma narrativa ficcional como se fosse um documento histórico real"; uma série de filmes de curta-metragem realizados pela Safety Highway Foundation (EUA), nas décadas de 1950 e 1960, dedicados à prevenção de mortes nas estradas e que misturou cenas reais de vítimas de acidentes de carro a dramatizações ficcionais; os *mockumentaries*, "falsos documentários organizados em torno de sequências envolvendo atores que interpretavam a si próprios"; e a série de TV intitulada *In Search of...* (criação de Alan Landsburg, 1977-1982), que "mostrava investigações realizadas pela equipe de criadores a respeito de temas controversos ligados ao paranormal, ao sobrenatural ou a lendas urbanas de repercussão internacional, tais como invasões alienígenas, aparições de fantasmas, o Monstro do Lago Ness e o Pé Grande" (Carreiro, 2023, p.25).

Nota-se, entre esses antecedentes, a presença de uma mistura entre o ficcional e o real, característica presente no *found footage* de ficção que o *screenlife* também possui. E o que causa essa mistura entre o ficcional e o real é o uso da câmera diegética, que, segundo Carreiro (2023, p. 112) revela a consciência que as personagens têm de que estão sendo filmados e dá a eles o poder de manipular os dispositivos de registro de imagens e sons. Esse também é o motivo que o autor usa para argumentar que "é natural que os exemplares do filão do *computer film horror* sejam vistos como parte integrante do gênero/estilo do *found footage* de horror" (Carreiro, 2023, p. 112).

A coisa doentia que aconteceu com Emily quando ela era mais jovem

"The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger" é um curta-metragem escrito por Simon Barrett e dirigido por Joe Swanberg. A obra faz parte do filme V/H/S, que é uma antologia, ou seja, um longa montado a partir da junção de alguns curtas com narrativas independentes umas das outras, unidas por uma premissa ou tema comum. Nessa franquia, os curtas são unidos pelo formato e pelo gênero, o *found footage* de horror. No caso desse filme, trata-se de um *screenlife*, mas como já argumentamos, é um formato que se relaciona com o *found footage*.

O filme inicia já numa chamada de vídeo entre um homem, James (interpretado por Daniel Kaufman), e uma mulher, Emily (interpretada por Helen Rogers), ambos jovens. A tela vista pelo público é a do homem (figura 1). Ela relata um desconforto no braço, como se tivesse batido em algum lugar mas ela não se lembra. Ela pede ajuda a ele, que é médico. Em tom de brincadeira, ela diz que foi fácil convencê-lo a ajudar. Ele diz que ela deveria ser mais convincente e ela mostra os seios para ele.

Figura 1 — Plano inicial do filme.
Fonte: V/H/S, 2012.

Depois, a conversa segue enquanto ela mostra o novo apartamento ao homem, levando o que deve ser o *laptop* pelos cômodos da casa. Enquanto anda, em um dos corredores, ela relata que ali foi onde ela ouviu barulhos de passos, que não seriam do vizinho acima e com certeza teriam vindo dali.

Em outra noite, Emily liga novamente para James pois acredita que tem alguém ou algo atrás de sua porta, que ela abre. Durante a conversa, enquanto Emily está de costas para a porta, um ser, ainda impossível de identificar mas que se assemelha a uma criança em tamanho, se aproxima da porta sorrateiramente, até que decide correr para fechar a porta (figura 2). É quando James o avista e tenta avisar Emily. A porta é fechada e ambos parecem ficar e estado de choque. A ameaça agora é real.

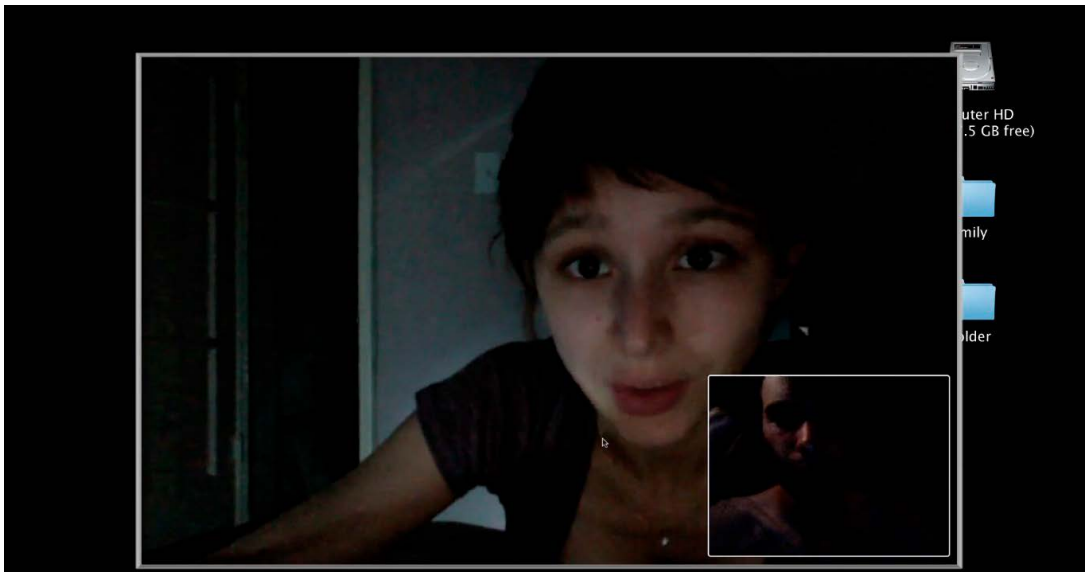

Figura 2 — Ser estranho indo fechar a porta de Emily.
Fonte: V/H/S, 2012.

O filme corta para o dia seguinte, no qual eles conversam sobre o que ocorreu na noite passada. Enquanto conversam, Emily mexe em seu braço, dizendo que o machucado não está melhorando e que parece ter algo debaixo de sua pele. James diz que daria uma olhada nisso quando fosse visitá-la.

Na próxima noite, Emily liga novamente dizendo que está ouvindo os barulhos e que vai checar. James diz que ela deveria ir armada com algo, então ela pega uma tesoura. Ela, então, vai com a tesoura em uma mão e o *laptop* em outra ver o que está acontecendo.

Ao chegar na sala de estar, ela pega uma câmera e vai tirando fotos, com o *flash* ligado, o que permite que seja possível observar a sala iluminada por algumas frações de segundos a cada foto. Com a última foto, observa-se que a criatura está sentada no meio da sala (figura 3). Após a foto, ela tenta atacar Emily, que corre para o quarto e fecha a porta.

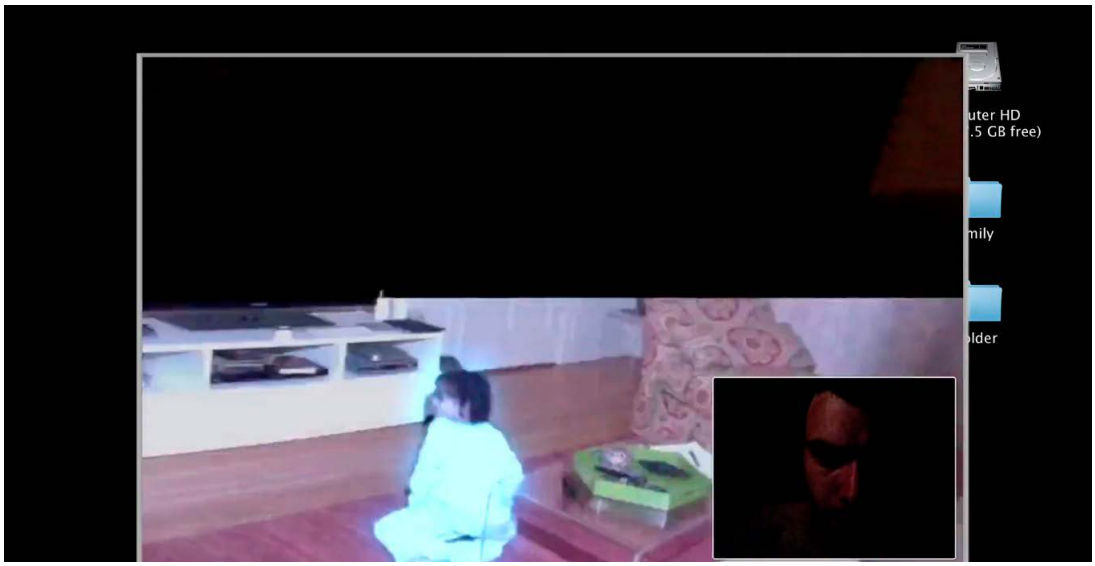

Figura 3 — Criatura sentada na sala de Emily.
Fonte: V/H/S, 2012.

Emily pergunta se ele estava gravando a tela, mas James diz que não. Ela então pede para que, da próxima vez que ela ligar no meio da noite, ele grave a tela. Depois, ela pede para que ele fique em chamada com ela durante o resto da noite.

No dia seguinte, enquanto Emily conta a James que ligou para o dono do apartamento alugado se alguém já havia morrido lá, ela mexe em algo em seu braço. Após questionar o que ela estava fazendo, Emily mostra que está tentando retirar algo que estava embaixo de sua pele (figura 4). James parece estar preocupado com ela e pede para que ela pare. Ele reafirma que vai olhar o problema quando for para lá.

Figura 4 — Emily tenta retirar algo de seu braço.
Fonte: V/H/S, 2012.

À noite, Emily liga para James mais uma vez e pede sua ajuda. Ela diz que quer conversar com o ser que a assombra. Mas, não tendo a coragem para ficar de olhos abertos, ela pede para que James veja e descreva para ela o que estiver do outro lado da porta, enquanto ela deseja conversar com a criatura.

Emily, então, sai do quarto e vai andando pela casa, enquanto James fala o que vê pela frente. Não há, no entanto, nada de estranho e eles decidem que Emily deveria voltar para o quarto. Quando ela vira o *laptop* de volta para ela, algumas figuras aparecem atrás dela e James a avisa. O plano então volta a ser o de antes, Emily fecha os olhos e vira a câmera para os seres (figura 5).

Figura 5 — Emily tenta conversar com os seres.
Fonte: V/H/S, 2012.

Antes que Emily pudesse fazer qualquer coisa, ela é atacada. Emily acaba desacordada no chão, ao lado dessas criaturas. James então se levanta e sai do computador. Após alguns segundos, aparece lá, no mesmo cômodo em que Emily está desmaiada. Ele realiza um corte nas costas de Emily e retira o que parece ser um feto (figura 6). Enquanto faz isso, pergunta aos seres que estão próximos se aquilo é parte humano e quantas vezes ainda será preciso fazer aquilo, já que ela pode não sobreviver nas próximas e conta sobre ela tentar retirar o rastreador do braço. As criaturas respondem em uma língua alienígena. A cena acaba com James dizendo que precisarão fazer com que aquilo pareça um acidente de novo e que ele terá que quebrar alguns ossos.

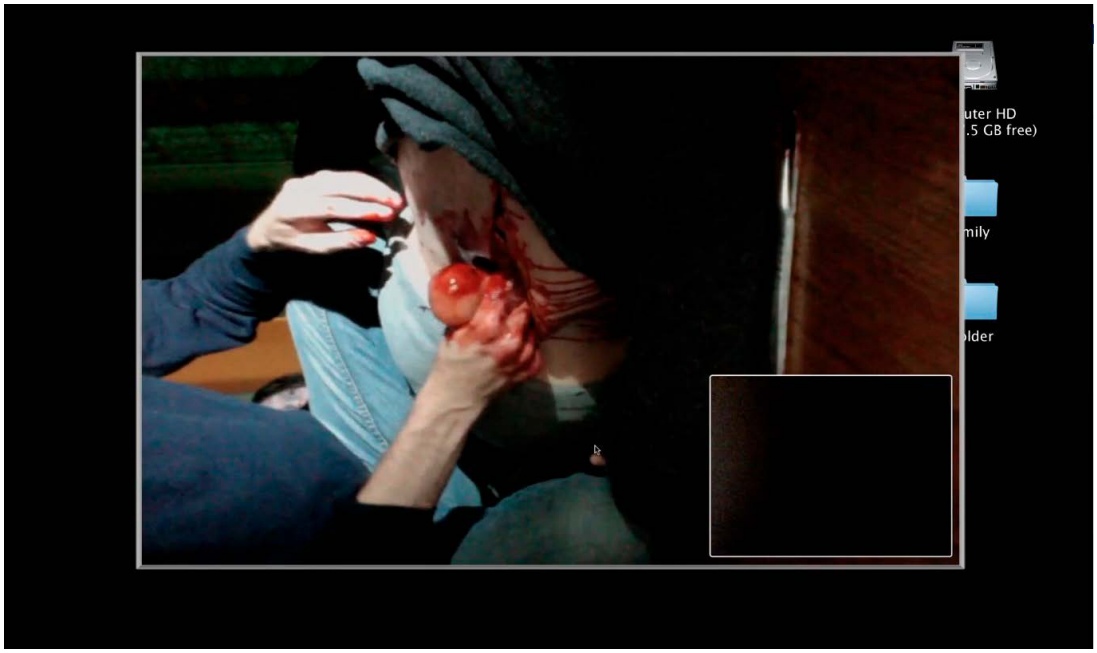

Figura 6 — James realiza a retirada de um feto das costas de Emily.
Fonte: V/H/S, 2012.

O filme corta para um novo dia e vemos Emily com o braço enfaixado e um olho roxo enquanto conversa com James (figura 7). Ele pergunta como ela está e ela responde que foi ver o médico que ele recomendou. Ela diz que foi diagnosticada com o transtorno esquizoafetivo. Chorando, ela também diz que James não merece uma namorada maluca, que merece alguém normal. Mas ele diz que ela é a única que ele sempre quis estar junto.

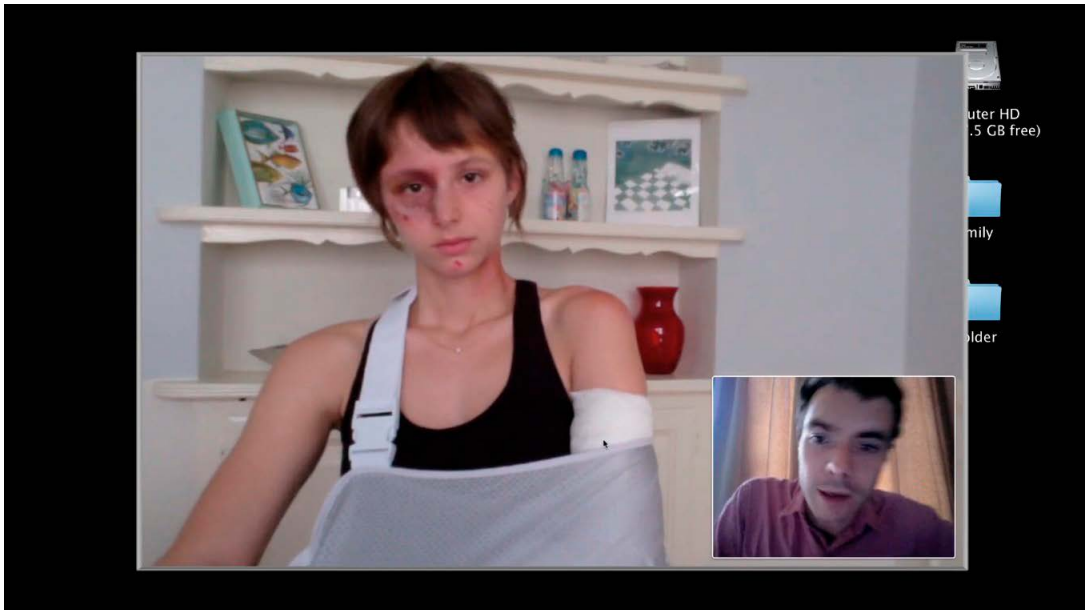

Figura 7 — Emily após o ataque.
Fonte: V/H/S, 2012.

Ele diz que ela deve descansar. Ao se despedir, Emily diz que o ama, mas ele não responde. Após encerrar a chamada, James recebe a ligação de outra mulher (figura 8). Ela também sente algo em seu braço e não se lembra do que pode ter ocorrido. Ela tira suas roupas e fica nua para James. É o fim do curta-metragem.

Figura 8 — Nova mulher liga para James.
Fonte: V/H/S, 2012.

Cara a cara

Face 2 Face é um longa-metragem, com 88 minutos de duração, e dirigido por Matt Toronto, que escreveu o roteiro em colaboração com seu irmão Aaron Toronto. O filme conta a história de dois amigos de infância, Teel (interpretado por Daniel Amerman) e Madison (interpretada por Daniela Bobadilla), que, após anos sem falar, retomam a amizade.

O filme começa mostrando a tela do computador de Teel (figura 9). Ele envia uma solicitação de amizade para Madison em um aplicativo de conversas e fica aguardando ansiosamente por uma resposta, que não demora muito para chegar.

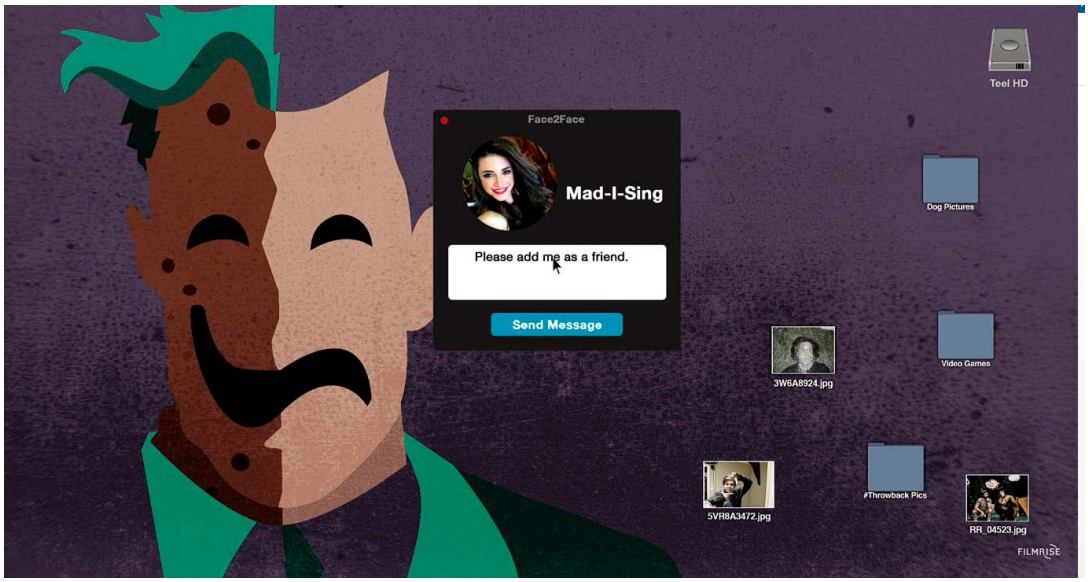

Figura 9 — Início de Face 2 Face.
Fonte: Face 2 Face, 2016.

É curioso como, nesse momento, é mostrada a imagem da *webcam* de Teel mesmo que ele ainda não esteja em uma chamada de vídeo. Apesar de poder parecer antinatural, é uma maneira que o filme tem de mostrar as reações da personagem enquanto conversa por texto com Madison. A partir daí, a amizade começa a ser retomada. Através das chamadas entre os dois, o filme também consegue criar um o plano e contraplano durante os diálogos (figura 10).

Figura 10 — Plano e contraplano entre Teel e Madison.
Fonte: Elaborada pelo autor, com imagens de Face 2 Face, 2016.

Ao longo do filme, o público também ganha acesso a informações importantes para a história. Entendemos que Teel ainda mora em Michigan — enquanto Madison se mudou para Califórnia — e que ele pretendia participar de uma audição para a peça da escola, e também não tem muitos amigos. Madison, por outro lado, aparenta ser uma pessoa bem popular. Nos mo-

mentos que acompanhamos Teel sozinho no quarto, o observamos praticando algumas atividades, como jogar videogame, praticar nunchaku, e ler sobre dinossauros e assistir vídeos pela internet (figura 11).

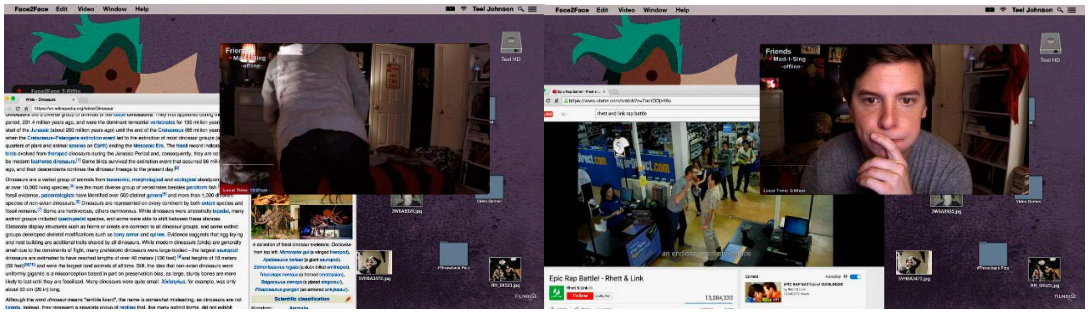

Figura 11 — Teel usando seu computador.
Fonte: Elaborada pelo autor, com imagens de Face 2 Face (2016).

Os dois passam os próximos dias conversando bastante. Um dos assuntos recorrentes é a falta de amigos de Teel e os controles excessivos do pai de Madison, como tirar dela o celular e obrigá-la a um toque de recolher. E, como Teel havia se incomodado anteriormente com o beijo entre Madison e outro homem, é possível que, ao longo dessas conversas, o público também comece a torcer para que essa amizade se transforme em um romance.

Em uma das conversas, Madison tem a ideia de ajudar Teel a fazer mais amigos, através do Facebook. Conforme os dias passam, ele adiciona alguns amigos na rede social, incluindo um colega de escola, Sonny, que depois vai até a casa de Teel para visitá-lo. Teel e Madison também acabam tendo um desentendimento por ela achar que ele havia criticado algumas das fotos dela em que ela supostamente estaria sendo promíscua, mas no dia seguinte ela age como se nada tivesse ocorrido.

Na próxima ligação, Teel está com a câmera desligada. Depois de uma insistência de Madison, ele aparece com o rosto está inchado e roxo, por ter sido alvo de uma agressão na escola, mas não entra em detalhes.

Quando Madison marca um encontro com Cole em uma festa, ela quase se troca em frente à câmera, mas Teel pede para que ela se troque sem que ele veja. No dia seguinte, eles conversam sobre como foi a festa. Ela conta que Cole, depois de ter deixado ela em casa, voltou à festa e fez sexo com a melhor amiga dela, Sophie. Teel tenta ver isso positivamente, pois acredita que a primeira vez dela deva ser com alguém especial. Mas

Madison diz que não seria a primeira vez dela. Ela, no entanto, não se mostra aberta a falar disso.

À noite, Madison liga para ele e diz que quer mostrar algo a ele. Então, ela se levanta da cadeira e liga uma música romântica. Teel, ainda sem entender, assiste Madison começar a tirar a roupa, fazendo um *striptease*. Mas o clima quebra quando Teel insiste para que ela pare. Madison parece desapontada e os dois discutem. Teel quer permanecer apenas como amigo de Madison.

Depois disso, ela não quer mais atender as ligações de Teel. Mas acaba aceitando conversar com ele mais uma vez. Teel se desculpa pelo que aconteceu. Ele diz que não sabia que ela gostava dele e, depois de alguns minutos de conversa, ele explica melhor o motivo de não ter chance nenhuma de algo entre eles acontecer: Teel não gosta de mulheres, mas homens. Teel admite, ainda, que ele estava apaixonado por Sonny. E também explica porque ele sofreu aquela agressão. Um dia depois dos dois se beijarerm, Sonny ignorou Teel na escola e, depois da aula, quando Teel tentou conversar com ele, a agressão aconteceu. O momento da agressão foi gravado por Teel, que envia o vídeo para que Madison assista do computador dela (figura 12).

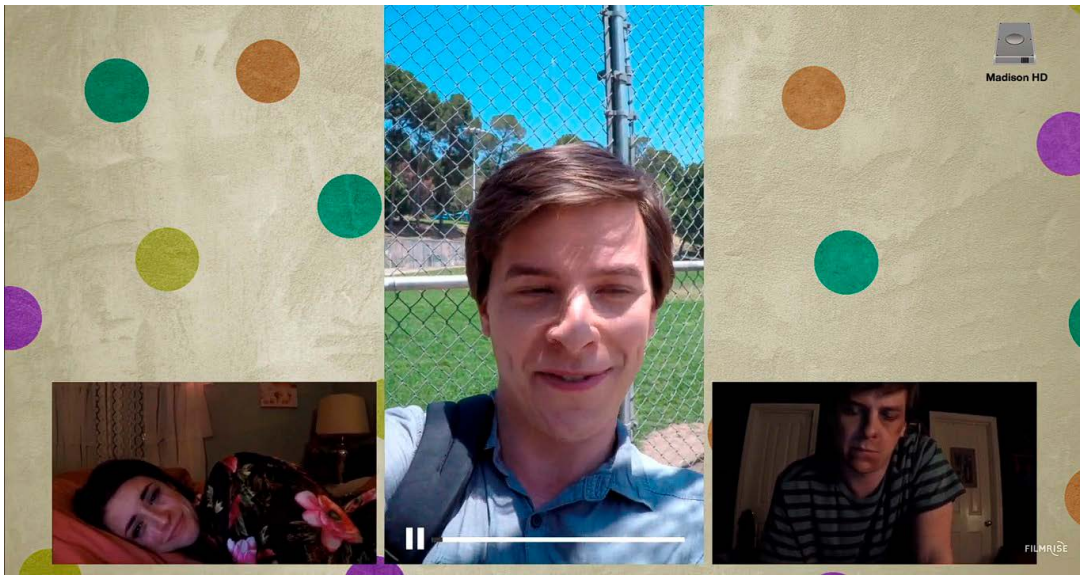

Figura 12 — Gravação da agressão sofrida por Teel.
Fonte: Face 2 Face, 2016.

Horas depois de assistir o vídeo, Madison sugere que Teel crie uma aliança *gay-hétero (gay-straight alliance*, ou GSA), que é uma organização de estudantes para criar ambientes seguros e de apoio para as pessoas queer. Teel, no entanto, não se anima com a ideia. Ele entende que Madison quer ajudar

mas não se sente pronto para isso. Como Madison ainda insiste na ideia, ele acaba se sentindo pressionado e começa a ficar incomodado. O incômodo se torna um nervosismo maior quando Madison faz uma publicação na página de Teel do Facebook que daria a entender a quem visse que ele é gay. Ele não quer sair do armário ainda. E, quando diz que não quer expor sua sexualidade como outras pessoas que ele conhece, Madison fica ofendida. Eles ainda discutem mais quando ela diz que ninguém leria a publicação porque ele só tem 78 amigos na rede social e a publicação nem chegaria até eles já que Teel não costuma postar nada.

Nos dias seguintes, o público acompanha Madison tentando se desculpar para Teel, que só depois de ver, pelo Facebook, que Madison está sendo criticada por ter bebido demais na festa de aposentadoria de seu pai, decide falar com ela por vídeo novamente. Dessa vez, Madison não fala nada. Ela se comunica através de cartões nos quais estão escrito aquilo que ela tem a dizer. Ela se desculpa, mas também lembra de Teel de uma brincadeira que eles faziam quando criança, na casa na árvore, na qual ele a salvava de um homem mal que a mantinha lá. Ela diz que gostaria de brincar disso de novo e explica que eles se mudaram para Califórnia após seu pai perder o emprego. Isso levou ele ao alcoolismo e a não sair mais de casa. O último cartão é um pedido para que Teel apenas continue assistindo.

As próximas cenas são pesadas. Madison desliga o áudio do computador, abaixa o brilho da tela, agradece Teel e se deita na cama. Ela apaga a luz do quarto e começa a chorar. A imagem é escura, mas ainda permite que Teel entenda o que vai acontecer. O pai de Madison abre a porta do quarto e se senta na beira da cama, ela acorda assustada e ele se deita com ela. A partir daí, só vemos a reação de Teel, que passa a entender o que estava acontecendo. Ele entende qual foi a primeira vez de Madison e também começa a chorar. Mesmo sem ver a cena explicitamente, também é evidente para o público que Madison está sofrendo um abuso, tendo seu corpo violado. Teel liga para a polícia e denuncia o crime. O filme corta.

De manhã, Teel recebe uma ligação de Madison. Ela diz que ele não deveria ter ligado para a polícia. O pai dela explicou aos policiais que era apenas um mal entendido e Madison confirmou, dizendo que ela havia inventado tudo. Uma mentira dita por medo do que poderia acontecer. Ela termina dizendo que eles não deveriam mais conversar e que ela precisa estar lá para

apoiar o pai, pois ele está passando por uma situação difícil. Fica evidente que os abusos a deixaram abalada psicologicamente.

Mesmo ouvindo da amiga que eles não deveriam mais conversar, Teel decide que aquilo não pode ficar assim. Ele então viaja até Madison para resgatá-la. A viagem é gravada por ele com o celular e algumas fotos tiradas por ele com as paisagens que encontrou ao fundo também aparecem no filme. Quando ele finalmente chega ao destino, eles discutem um pouco, e Teel conta que no primeiro dia em que ligou para Madison, ele planejava se suicidar, portanto, ele quer retribuir a ajuda. O pai de Madison começa a desconfiar que alguém está com ela no quarto, mas, no fim, eles conseguem fugir.

A última cena é mais uma chamada de vídeo entre Teel e Madison. Inicialmente, parece uma chamada normal. Mas logo descobre-se a verdade: ela aparece ao fundo do vídeo da webcam de Teel, mostrando que agora eles moram juntos, ao menos durante esses meses em que o processo ocorre.

Discussão

Ambos os filmes, "The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger" e "Face 2 Face", estão ligados ao formato do *screenlife* e, como ponto em comum, têm o assunto dos abusos sofridos por mulheres e dos homens agressores — no curta, o agressor é o namorado, junto aos alienígenas, enquanto no longa, o agressor é o pai da vítima. Há, porém, diferenças significativas entre eles, tanto em relação às remediações quanto à forma com que se retrata os relacionamentos virtuais.

Em relação ao primeiro, chama a atenção o fato de que o filme não possui mais remediações além do vídeo da *webcam*, que aparece pelo aplicativo de chamadas do computador. E é possível que o fato de o filme ser um curta-metragem possa ter sido decisivo para essa escolha narrativa e estilística, já que o tempo pode limitar o que estará ou não estará na obra.

Observa-se também que, apesar de se passar apenas em computadores, ao colocar uma das personagens com um *laptop*, tornou-se possível com que fossem realizados movimentos de câmera mais livres, algo que não aconteceria — ao menos não com naturalidade — se o filme se limitasse ao uso de

computadores de mesa, ou *desktop*.

Além disso, o filme se passa inteiramente no computador de James. Essa escolha parece ser muito importante para construir a surpresa, ao final do filme, de que James é, na verdade, parte do grupo antagonista. Ao igualar a visão dele à do público, o filme acaba por construir uma conexão inicial que o leva a tentar se enxergar de alguma forma naquela personagem, emprestando suas próprias qualidades a James. Dessa forma, o desejo de quem assiste o filme de ajudar Emily é refletido em James. E, assim, a quebra de expectativa ao final, quando se revela que ele não está lá para ajudá-la, é mais forte.

Essa relação entre público e personagem pode ser explicada melhor por meio dos níveis de engajamento proposto por Murray Smith (1995), que constituem uma "estrutura de simpatia". No primeiro nível, há o *reconhecimento* das personagens como indivíduos; no segundo, ocorre o *alinhamento*, pois os espectadores ganham acesso às ações, conhecimentos e sentimentos da personagem; e no terceiro, chamado de *fidelidade*, os espectadores aderem cognitiva e afetivamente aos valores e ao ponto de vista moral da personagem. Esse processo parece ocorrer rapidamente em "The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger", até ser quebrado com a revelação final.

Esse final também faz o público refletir sobre o início do filme, quando ainda não sabia quem de fato era James. Ao assistir à segunda vez em que uma mulher fica nua para ele, ocorre o entendimento de que James também dissimulava para se aproveitar sexualmente das mulheres.

O retrato dessas relações, em que uma das personagens não é quem parece ser, o filme também conversa com o conceito do *catfish*, que segundo Moraes e Brandão (2018) foi inserido no Dicionário de Oxford em 2014 com o seguinte significado: "uma pessoa que finge ser outra, normalmente uma pessoa que, na realidade, não existe, em uma rede social para enganar outras pessoas" (OXFORD, 2016). Se retomarmos a afirmação de Paul Wells (2000, p. 12): "a história do cinema de horror é essencialmente a história da ansiedade no século XX"[5]; podemos dizer também que o medo do *catfish* é a ansiedade presente no mundo contemporâneo com a qual o filme dialoga.

"Face 2 Face", por outro lado, é um filme que possui mais remediações e

5 No original: "The history of the horror film is essentially a history of anxiety in the twentieth century."

que retrata o relacionamento virtual de maneira mais positiva, com final feliz, embora ainda tenha alguns pontos de virada e momentos de tensão e suspense.

Além das chamadas por vídeo, o filme usa mensagens de texto, enciclopédias online, vídeos e fotos em redes sociais, e o Facebook — única rede social a aparecer no filme com o nome real, já que as outras aparecem com nomes que apenas remetem à rede social ou site verdadeiro. Além dessas remediações, durante a viagem de Teel até a Califórnia, o filme também traz vídeos e fotos que se aproximam muito mais do *found footage* que do *screenlife*. Embora o público ainda acompanhe imagens feitas através de um dispositivo com tela — o celular —, as imagens usadas nesse trecho são de fato filmadas e fotografadas dentro da diegese, se diferenciando das conversas por vídeo vistas até então, nas quais, apesar de os dispositivos — computadores e *webcams*— fazerem parte da diegese, não havia nenhuma gravação do material.

O uso de imagens feitas através de celulares também leva ao que se chama de "cinema de bolso" ou cinema *mobile*. Claudia Lambach (2014) explica que:

> O realizador do cinema de bolso experimenta a tecnologia do telefone celular contando com as características do aparelho que por sua vez, influenciam diretamente nos filmes. Porém, dentro desse contexto do uso da tecnologia de telefone celular para a realização de filmes, e dentro também, do contexto do cinema, podemos observar que se trata de uma nova maneira de se fazer cinema (Lambach, 2014, p. 1268).

No artigo "O cinema das mídias digitais: o filme a partir do computador e do celular", os pesquisadores Luciano Marafon e Denize Araujo (2021) também fazem uma lista com alguns filmes que incorporaram o uso do celular, são eles: "5#Calls" (Giuliano Chiaradia, 2013), "Tangerine" (Sean S. Baker, 2015), "High Flying Bird" (Steven Soderbergh, 2019), "The Stunt Double" (Damien Chazelle, 2020), e "Spree" (Eugene Kotlyarenko, 2020). O artigo, porém, é de 2021, e a lista de filmes seria bem mais extensa se fosse feita agora, já que o uso de celulares foi ficando cada vez mais comum. Alguns filmes gravados com filmadoras digitais chegam até a imitar a tela vertical do celular e inserir elementos gráficos próprios de aplicativos feitos para smartphones.

Rodrigo Carreiro também complementa a lista de filmes que utilizam equipamentos caseiros como o celular e aplicativos gratuitos, como o Snapchat. Ele diz:

> A lista é longa. Ela deve incluir *Die präsenz* [6], realizado na Alemanha, sobre jovens que gravam programa de TV em castelo assombrado por fantasmas; A possessão de Deborah Logan[7], a respeito de uma idosa que parece estar sofrendo de demência, mas pode, na verdade, estar sendo possuída por um espírito; e A pirâmide[8], cujo enredo flagra arqueólogos encontrando seres sobrenaturais dentro de uma pirâmide no Egito (Carreiro, 2023, p. 37).

Quanto à narrativa, nota-se que, inicialmente, o filme é construído de uma maneira que faça o público torcer para que o casal fique junto romanticamente. Tudo parece dar certo para eles e eles parecem se completar. No entanto, essa expectativa é quebrada quando Teel assume sua homossexualidade para Madison. Para além de uma simples surpresa, essa quebra de expectativa também pode ser importante para impedir quase que completamente qualquer desconfiança da ajuda que Teel dará à Madison.

Essa ajuda também mantém vivo, no filme, o tropo narrativo clássico do herói que precisa salvar a princesa. Intradiegeticamente, essa salvação pelo herói também se justifica pela inspiração que ele teve ao lembrar de quando brincava na infância com Madison, fingindo serem herói e princesa a ser resgatada. Pode-se dizer, dessa forma, que a rejeição do amor romântico é parcial, já que o filme rejeita o sentimento, mas ainda utiliza esquemas clássicos de histórias do gênero.

É importante também, a forma com que acontece esse resgate no filme. Apesar de se passar quase completamente através de chamadas por vídeo feitas entre duas pessoas em estados diferentes, o resgate do filme acontece de maneira presencial. Há uma tentativa de fazer com que ele ocorra virtualmente, quando Teel liga para a polícia — apesar de ainda haver uma ação

6 "Die Präsenz" (Daniele Grieco, 2014).

7 "A possessão de Deborah Logan" ("The Taking of Deborah Logan", Adam Robitel, 2014).

8 "A pirâmide" ("The Pyramid", Grégory Levasseur, 2014).

presencial da polícia —, mas essa tentativa é frustrada.

Somando a isso o fato de que também é através da internet que Teel se reconecta a um antigo amigo que, depois, será o motivo da agressão sofrida por ele; fica evidente que a representação do mundo digital e das chamadas de vídeo em "Face 2 Face" são mais complexas que em "The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger".

Em "Face 2 Face", há um final feliz. As possibilidades de unir quem está longe, de se reconectar com pessoas que um dia já fizeram parte da sua vida, e até de salvar alguém de uma situação horrível estão no filme. Mas também está a de algo que se inicia nas redes levar a um perigo no mundo físico e a demonstração de que, mesmo com a ajuda da internet, a ação presencialmente ainda é importante em alguns casos.

Considerações finais

Este artigo teve como objetivo compreender quais são as remediações que aparecem em cada obra e de que forma o mundo digital e os relacionamentos virtuais são retratados nos filmes "The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger" e "Face 2 Face". Para alcançar essa meta, trouxemos os conceitos de *found footage* e *screenlife*, e realizamos uma análise fílmica baseada na metodologia proposta por Bordwell (2007), na qual primeiro dissecamos o filme e depois buscamos compreender a importância dos seus elementos, a forma com que se relacionam e quais as funções deles.

Em resumo, as conclusões alcançadas são de que, em "The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger", há apenas a remediação do vídeo, através da *webcam*, enquanto em "Face 2 Face" há, além dessa mesma, remediações de mensagens de texto, enciclopédias online, vídeos e fotos em redes sociais, e do Facebook. Quanto à narrativa, "The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger" traz uma história que dialoga com o conceito de *catfish* e aborda as videochamadas como um perigo em potencial, enquanto "Face 2 Face" traz uma visão mais complexa, em que as videochamadas e as redes sociais podem levar tanto ao perigo quanto à segurança.

Entendemos que nenhuma análise fílmica é capaz de esgotar o debate so-

bre um tema ou filme. No entanto, essas conclusões em que chegamos parecem satisfatórias para este artigo e espera-se também que tenha sido alcançado o objetivo de contribuir com os debates acerca do *screenlife* que há pelo menos meia década são realizados no Brasil.

Referências

ACKER, Ana Maria; MONTEIRO, Juliana Cristina Borges. Subterrâneos do horror e da tecnologia enquanto experiência em Amizade Desfeita 2 – Dark Web. **Revista Fronteiras – estudos midiáticos**, v. 22, n. 2, p. 69-78, 2020.

BOLTER, Jay; GRUSIN, Richard. **Remediation:** understanding new media. Cambridge, Massachussets, Londres: MIT Press, 2000.

BORDWELL, David. **Poetics of cinema.** Nova Iorque: Routledge, 2007.

BORDWELL, David; Thompson, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. Campinas: Editora Unicamp; São Paulo: Edusp, 2013.

CÁNEPA, Laura; FERRARAZ, Rogério. HOST: mídia assombrada e o mal-estar do confinamento. **Revista FAMECOS**, v. 28, p. 1-11, 2021.

CARREIRO, Rodrigo. **O found footage de horror**. 2ª ed. São José dos Pinhais: Estronho, 2023.

DAMASCENO, Alex. Screenlife e a audiovisualização do software: uma análise do filme Amizade Desfeita. **Comunicação & Informação**, v. 23, p. 1-23, 2020.

DAMASCENO, Alex. A narrativa *screenlife*: tempo e focalização em filmes ambientados em telas de computador. **E-Compós**, [S. l.], v. 27, 2024. DOI: 10.30962/ecomps.2947. Disponível em: https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/2947. Acesso em: 28 nov. 2024.

DAMASCENO, Alex; TORRES, Heloísa. Fronteiras semióticas do *screenlife*: jogo de signos entre cinema e novas mídias. **Anais do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. 2019.

ELSAESSER, Thomas. **O cinema como arqueologia das mídias.** São Paulo: Edições Sesc, 2018.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2009.

LAMBACH, Claudia. Perceber o cinema de bolso. In: Valente, António Costa; Capucho, Rita (coord.). **Avanca | Cinema 2014.** Avanca: Edições Cine-Clube de Avanca, 2014. p. 1267-1271.

MANOVICH, Lev. **Cinema as a cultural interface.** 1997. Disponível em: http://manovich.net/index.php/projects/cinema-as-a-cultural-interface. Acesso em: 27 nov. 2024.

MARAFON, Luciano; ARAÚJO, Denize. O cinema das mídias digitais: o filme a partir do computador e do celular. **Líbero**, ano 24, n. 47, p. 34-51, 2021.

MORAES, Jefferson Gonçalves; BRANDÃO, Washington Luiz de Oliveira. Relacionamentos Virtuais: uma Análise Acerca dos Padrões Comportamentais dos "Catfish". **Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas**, v. 19, n. 3, p. 300-308, 2018. DOI: 10.17921/2447-8733.2018v19n3p300-308.

OXFORD **Dicionário virtual**. 2016. Disponível em: < https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/*catfish*_1?q=*catfish*>. Acesso em: 11 dez. 2024.

SMITH, Murray. **Engaging characters:** fiction, emotion, and the cinema. Oxford: Clarendon Press, 1995.

WELLS, Paul. **The Horror Genre:** From Beelzebub to Blair Witch. Reino Unido: Wallflower, 2000.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema.** New York: P. Dutton & Company, Inc, 1970.

_Artigo

Poder e liberdade de imprensa: caso Rubens Valente explicita os riscos ao direito à informação[1]

Power and freedom of the press: the Rubens Valente case highlights the risks to the right to information

Ana Elizabeth Lima Vasconcelos[2]
Francisco Moacir Assunção Filho[3]
Rosinei A. Naves (Rose Naves)[4]

1 A versão inicial deste trabalho foi apresentada no GP Comunicação, Mídias e Liberdade de Expressão do XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

2 Docente na Universidade São Judas, jornalista, Mestre em Comunicação e Mercado e doutoranda em Ciências da Comunicação (PPGCOM-USP). E-mail: ana.limavasconcelos@usp.br.

3 Jornalista, Mestre em História Social e Professor de Jornalismo. E-mail: massunca@hotmail.com.

4 Docente na Universidade São Judas, jornalista, Mestre em Integração Latino-Americana pelo PROLAM-USP. E-mail: rosenaves@uol.com.br.

RESUMO

Este artigo faz reflexões analíticas sobre a liberdade de imprensa a partir do caso do jornalista Rubens Valente. Condenado a pagar uma multa de R$ 310 mil ao ministro Gilmar Mendes, do Supremo Tribunal Federal (STF), Valente publicou em 2014, o livro "Operação Banqueiro" (Geração Editorial), objeto de sua condenação. O embasamento teórico foi dado por autores como Daniel Cornu, Alysson Mascaro e Ciro Marcondes Filho.

Palavras-chave: Rubens Valente; liberdade de expressão; liberdade de imprensa; Judiciário; democracia.

ABSTRACT

This article presents analytical reflections on freedom of the press based on the case of journalist Rubens Valente. Sentenced to pay a fine of R$ 310,000 to Minister Gilmar Mendes of the Federal Supreme Court (Supremo Tribunal Federal, STF), Valente published the book "Operação Banqueiro" (Geração Editorial) in 2014, which is the subject of his sentence. The theoretical basis was provided by authors such as Daniel Cornu, Alysson Mascaro and Ciro Marcondes Filho.

Keywords: Rubens Valente; freedom of expression; freedom of the press; Judiciary; democracy.

Introdução

Em fevereiro de 2022, o Superior Tribunal de Justiça (STJ) e o Supremo Tribunal Federal (STF) condenaram o jornalista Rubens Valente e a Geração Editorial a indenizarem por danos morais o ministro do Supremo Tribunal Federal (STF) Gilmar Mendes, em razão da publicação do livro Operação Banqueiro. A decisão das duas maiores instâncias jurídicas do Brasil impôs ao jornalista e sua editora uma multa de R$ 310 mil. "Numa punição sem precedentes, os dois tribunais ainda impuseram ao jornalista que inclua numa eventual reedição da obra, como direito de resposta, a sentença, acompanhada da transcrição integral e fiel da petição inicial interposta por Gilmar Mendes, algo em torno de 200 páginas que, uma vez enxertadas por força judicial, desfigurariam a obra". (Quadros, V. Agência Pública, 06.05.2022)[5].

Em 2014, Gilmar Mendes entrou com ação contra o jornalista e a sua editora, argumentando que o conteúdo do livro feria a sua honra. Este artigo tem o objetivo de trazer à tona o debate sobre relações de poder e a liberdade de imprensa em uma sociedade democrática. Busca ainda contextualizar o significado da imposição de multa de R$ 310 mil a um jornalista.

Para a compreensão deste artigo, é preciso destacar o lugar que tanto Gilmar Mendes quanto Rubens Valente ocupam na sociedade. Mendes é ministro do STF desde junho de 2002. O STF é a instância maior do poder Judiciário brasileiro. Já o STJ é uma instância anterior ao STF. Rubens Valente é um premiado jornalista investigativo, com passagem por veículos de imprensa, como a Folha de S. Paulo, O Globo e o portal UOL.

O livro "Operação Banqueiro" (Geração Editorial, 2014), de Rubens Valente, narra os bastidores e a face pública dos personagens centrais envolvidos na Operação Satiagraha, deflagrada em julho de 2008, pela Polícia Federal, por determinação do então juiz federal Fausto De Sanctis. A investigação por fraudes financeiras teve como alvo o dono do banco Opportunity, Daniel Dantas, conforme informações resgatadas pela Associação Brasileira de Jornalismo Investigativo (Abraji)[6].

5 Disponível em: https://apublica.org/2022/05/caso-rubens-valente-revela-nova-censura-e-poe-em-risco-liberdade-de-imprensa/ - Acesso em: 16 jun. 2022.

6 Disponível em: https://www.abraji.org.br/noticias/abraji-leva-caso-de-rubens-valente-a-comissao-interamericana-de-direitos-humanos - Acesso em: 16 jun. 2022.

Qual crime Valente cometeu para ser condenado numa punição sem precedentes de dois tribunais? Desde o lançamento do livro "Operação Banqueiro", entidades jornalísticas e do Judiciário reconhecem a seriedade da apuração dos dados relatados por Valente, como fez o juiz Valter André de Lima Bueno Araújo, da 15ª Vara Cível de Brasília.

Segundo apuração da Agência Pública, em 2015, o juiz Valter André de Lima Bueno Araújo, da 15ª Vara Cível de Brasília, que analisou o mérito do processo, não encontrou nada que amparasse a demanda do ministro. Em sua decisão, Bueno Araújo disse que não há "informação falsa ou o intuito difamatório" no livro e afastou também uma pretensa violação a direitos da personalidade previsto na Constituição para proteger a imagem e a honra de qualquer pessoa. Na sentença, de maio de 2015, o juiz absolveu Rubens Valente e a Geração Editorial, e determinou que o ministro arcasse com as custas do processo, conforme reportagem da Agência Pública de 2022[7].

Gilmar Mendes, contudo, recorreu da decisão do juiz Valter André de Lima Bueno Araújo e, em fevereiro de 2022, obteve decisão favorável do STF, do qual é integrante, e do STJ.

"Um caso excepcional"

O título acima é o mesmo do capítulo do livro "Operação Banqueiro", de Rubens Valente, alvo da ação de Gilmar Mendes. Valente relata que, mesmo sendo amigo dos advogados de Daniel Dantas, preso pela Operação Satiagraha, Gilmar Mendes não se sentiu impedido para julgar o caso e, durante o processo, conceder habeas corpus para garantir a liberdade de Dantas.

Um desses advogados amigo de Mendes e de Dantas era Sergio Bermudes. Muitas das informações citadas no livro de Valente também foram veiculadas na imprensa.

7 Disponível em: https://apublica.org/2022/05/caso-rubens-valente-revela-nova-censura-e-poe-em-risco-liberdade-de-imprensa/ - Acesso em: 16 jun. 2022.

> "O Gilmar e eu somos irmãos, nos falamos duas vezes por dia", disse o advogado a Maklouf[8]. "A gente brinca, ri. Sou advogado dele em algumas questões. Somos dois homens de boa-fé e de caráter que podem suplantar uma eventual divergência", contou Bermudes ao jornalista... Procurado pelo autor deste livro, Bermudes confirmou por e-mail seus vínculos com Dantas, mas se recusou a conceder entrevista: Tendo sido advogado em causas de empresa do sr. Daniel Dantas, só tomei conhecimento de fatos necessários ao meu trabalho. De qualquer forma, as leis regentes da advocacia me impedem de falar sobre o sr. Dantas, mesmo quando, como no caso, eu não disponha de nenhum elemento que pudesse ser útil ao seu trabalho jornalístico (Valente, 2014, p. 367).

Nesse capítulo, Valente reporta ainda como Gilmar Mendes, em 1998, se tornou sócio de uma escola privada de direito, o Instituto Brasiliense de Direito Público (IDP). Em 2002, em reportagem, a revista Época revelou que Mendes era fundador e sócio do IDP e que a Advocacia-Geral da União (AGU), da qual Mendes era o advogado geral, promovia no instituto cursos de formação oferecidos a servidores públicos federais. (Valente, 2014, p.353)

> O procurador Luiz Francisco de Souza obteve uma relação de 112 servidores da própria AGU, portanto subordinados a Mendes, e 339 de outros órgãos federais que haviam estudado no IDP às expensas da União. Em vários casos, Mendes foi o próprio palestrante ou professor. Francisco achou aquilo um flagrante problema ético. Em 9 de setembro de 2002, quando Mendes já era ministro do STF, Souza ajuizou a ação para pedir a condenação de Mendes e o ressarcimento de R$ 241 mil. A acusação do procurador falava em enriquecimento ilícito...Essa ação também não foi adiante, acabou arquivada... Cinco anos mais tarde, o assunto voltou ao noticiário. Entre 2000 e 2008, o IDP obteve aproximadamente R$ 2,4 milhões de diversos órgãos públicos, como o Tribunal Superior Eleitoral (TSE), a FAB, a Receita Federal, o Senado e vários ministérios (Valente, 2014, p.354).

8 CARVALHO, L. M. O Supremo, Quosque Tandem? PIAUÍ, Revista. Edição 48, set. 2010. Disponível em: https://piaui.folha.uol.com.br/materia/o-supremo-quousque-tandem/ - Acesso em: 06 jul. 2022.

O jornalista descreve no capítulo a força política e econômica de Gilmar Mendes em Diamantino, no Mato Grosso, localidade onde nasceu, em 1955, o ministro do STF.

> Na eleição municipal de 2000, Mendes dispensou grande atenção à sua Diamantino. Seu irmão, o médico-veterinário Francisco Ferreira Mendes Júnior, lançou-se candidato a prefeito pelo PPS. Gilmar Mendes levou à cidade ministros de Estado. Seu irmão foi eleito, tornando-se o segundo prefeito na história da família, e reeleito em 2004, quando novamente Mendes levou à cidade mais ministros de Estado... O poder dos Mendes em Diamantino só aumentou desde 2000. Em 2001, a família pôs em funcionamento a Uned (Faculdade de Ciências Sociais e Aplicadas de Diamantino), dirigida pela irmã do ministro. Anos depois, a instituição mantenedora da faculdade, a União de Ensino Superior de Diamantino, obteve do Ministério das Comunicações a concessão de um canal de tevê... O patrimônio da família seguiu crescendo nos anos seguintes. Em 2009, sua família era proprietária de três fazendas que somavam 1.764 hectares em Diamantino e Alto Paraguai (MT), uma delas avaliadas em R$ 1 milhão, além de criar 309 cabeças de gado, mostrava o Publifolha, Eleições na estrada, de Eduardo Scolese e Hudson Corrêa (Valente, 2014, pp 354, 355 e 356).

Os trechos acima demonstram os interesses e as contradições do modus operandi do capitalismo dentro do Poder Judiciário. Para Alysson Mascaro, seja em sua forma, seja em suas práticas, o direito se estrutura a partir de um talhe igual ao das contradições da sociedade da mercadoria, pois a exploração capitalista se arma exatamente a partir da subjetividade jurídica (Mascaro, 2018, p. 155).

Liberdade de imprensa e Poder Judiciário

Mascaro afirma que a natureza do direito é perpassada pelas contradições desse modo específico de produção, ou seja, o capitalismo (2018, p. 155). Os dados apresentados no livro de Rubens Valente e em veículos

da imprensa conectam Gilmar Mendes à estrutura de poder econômico do capitalismo.

Gilmar Mendes é ministro do STF ao mesmo tempo que está associado a uma instituição privada de ensino. Integra uma família ligada ao agronegócio. Tem amigos advogados que prestam serviços para banqueiros. Gilmar Mendes mantém laços fortes com personagens importantes da política brasileira. Em junho de 2022, o presidente da Câmara dos Deputados, Arthur Lira, do Partido Progressistas (PP), de Alagoas, organizou uma festa para comemorar os 20 anos de Gilmar Mendes no STF. Da comemoração, participaram também os ministros do STF Alexandre de Moraes, Ricardo Lewandowski, Kassio Nunes Marques e André Mendonça. Os presidentes da República e do Senado, Jair Bolsonaro e Rodrigo Pacheco, também compareceram. (Aguiar, P. R7. Brasília, 23.06.2022)[9].

Ao mesmo tempo que conserva relações amigáveis com os núcleos de poder do Brasil, o ministro do STF, Gilmar Mendes, entre 2010 e 2018, moveu 11 ações contra jornalistas. Além de Rubens Valente, figuram como réus Octávio Costa, Luis Nassif, Patricia Faermann, Tabata Viapiana, Cynara Menezes, Claudio Dantas Sequeira, Monica Iozzi e Paulo Henrique Amorim, falecido em junho de 2019, alvo de seis ações por críticas ao decano do STF. A contabilidade das ações de Gilmar Mendes contra jornalistas foi apurada pela Associação Brasileira de Jornalismo Investigativo (Abraji) e divulgada pela Agência Pública, em maio de 2022.

Mascaro afirma que, no Brasil, o Poder Judiciário historicamente se firma como cortes, compreendendo-se como estamento superior, de molde oligárquico em suas práticas, seu sistema de arregimentação de membros, seu talhe comportamental e decisório.

> A constituição de uma classe jurídica homogeneizada a partir de parâmetros de eficiência em favor do capital – respaldo a contratos e à propriedade privada e segurança jurídica – não altera substancialmente o quadro ideológico e político já assentado do campo judiciário do Brasil, desde sempre orientado ao capital e em benefício das classes dominantes nacionais (Mascaro, 2018. p. 55).

9 Disponível em: https://noticias.r7.com/brasilia/em-jantar-para-gilmar-mendes-lira-reune-bolsonaro-e-moraes-29062022 - Acesso em: 30 jun. 2022.

A ação condenatória contra Rubens Valente aparenta validar as afirmações teóricas de Mascaro. Isso porque em nenhum momento do processo, Rubens Valente foi acusado de faltar com a verdade. Os dados apresentados em seu livro podem ser encontrados de forma fragmentada em diversos veículos de imprensa.

> No presente, há uma noção de unidade corporativa do mundo jurídico para o recebimento de favores e privilégios e de manutenção de seu poder decisório inconteste, e, mesmo, uma maior exposição e uma maior apropriação do poder condutor dos destinos sociais; em contrapartida, perde-se a noção de estamento intelectual e comportamental (Mascaro, 2018. p. 57).

Como integrante do mundo jurídico, Alysson Mascaro, que é advogado e professor da Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo, afirma que o direito tanto veste toga para manter privilégios estamentais quanto terno e gravata para se alinhar ao capital, como agente de classe (Mascaro, 2018, p. 57).

Em artigo publicado em maio de 2022, no veículo de imprensa JOTA, a assistente jurídica da Associação Brasileira de Jornalismo Investigativo (Abraji) Letícia Kleim argumenta sobre o perigoso precedente para a liberdade de imprensa em razão da sentença condenatória a Rubens Valente.

> As violações vão desde os direitos à proteção e às garantias judiciais, que demandavam um rigor ainda maior por se tratar de um processo movido por um funcionário público de grande poder e influência no Judiciário, passando pelo desrespeito à liberdade de expressão do jornalista, por configurar uma forma de censura indireta e uma restrição desse direito, até a violação ao direito à honra, reputação e vida privada, pela estigmatização de seu trabalho como profissional, e o direito à propriedade, pela desproporcionalidade da condenação, e a impossibilidade de poder continuar publicando o livro. A decisão do caso Rubens Valente é um caso inédito no direito brasileiro e traz um precedente perigoso para o já debilitado cenário da liberdade de imprensa no país. Os efeitos da sentença são deletérios. Além do prejuízo econômico devido à cobrança de valores exorbitantes para um

> profissional que vive de seu trabalho, ela provocou ainda o desgaste emocional e mental da disputa jurídica, a autocensura e a impossibilidade de reedição do livro (KLEIM, 2022)[10].

No livro "Teoria do Jornalismo", Felipe Pena lista procedimentos, defendidos por outros pesquisadores, que os jornalistas devem conhecer e o público exigir:

> a primeira obrigação do jornalismo é com a verdade; sua primeira lealdade é com os cidadãos; sua essência é a disciplina da checagem; seus praticantes devem manter independência de quem estão cobrindo; deve funcionar como um monitor independente do poder... (Pena, 2005, p. 169).

No livro-reportagem Operação Banqueiro, Rubens Valente cumpre todos esses procedimentos. Então, qual erro cometeu Valente? Mascaro dá indicadores para essa questão.

> A prática do jurista é constituída por seu horizonte de mundo, que pode ser entendido tanto como o conjunto das opções de valores ou inclinações subjetivas quanto um quadro das estruturais gerais que formam os sujeitos. Assim, em decorrência do conjunto que orienta suas perspectivas imediatas, um magistrado pode ser conservador ou reacionário em suas sentenças... De tal modo, o direito em sua concreção é uma opção de poder (Mascaro, 2018, p. 158).

Para Ciro Marcondes Filho, na obra "Imprensa e Capitalismo", o jornalismo também está inserido nas contradições do modus operandi do capitalismo. Contudo, o pesquisador afirma que o jornalismo só pode ser combatido dentro do seu próprio terreno.

> Ele (o jornalismo) coloca seus críticos diante da escolha: ou democra-

10 Disponível em: https://www.jota.info/opiniao-e-analise/artigos/o-perigoso-precedente-do-caso-rubens-valente-para-a-liberdade-de-imprensa-19052022 - Acesso em: 29 jun. 2022.

> cia total ou nenhuma. Daí o desamparo do liberal diante dos "maus usos" da liberdade de opinião, por meio dos quais as contradições da democracia, reduzida à ação limitada do parlamento, ficam atenuadas... A imprensa serve como meio para uma emancipação democrática. Ela está lá para servir à discussão pública, racional e ilimitada, na qual o argumento da violência pela violência é superado por melhores argumentos (MARCONDES, 1984, pp 161,162).

Imprensa: pilar da democracia

De acordo com a ONG britânica Artigo 19, no Relatório Global de Liberdade de Expressão divulgado em 30 de junho de 2022, o Brasil ocupava à época o 89º lugar entre 160 países, no ranking de liberdade de expressão. Quanto ao ranking mundial de liberdade de imprensa, o Brasil subiu 19 posições na lista elaborada pela organização RSF (Repórteres Sem Fronteiras). Em 2024, o Brasil ocupava a 82ª posição entre os 180 países avaliados. Em 2025, chegou à 63ª posição.

O Brasil é hoje o terceiro país que mais perdeu a liberdade de expressão no período entre 2011 e 2021, e tem 38 pontos na escala, atrás de Hong Kong e Afeganistão, sendo que a maior queda na pontuação ocorreu no período do governo Jair Bolsonaro, entre 2016 e 2019.

A ONG Artigo 19 dá nota de 0 a 100 aos países, de acordo com 25 critérios, entre eles, o assédio a jornalistas, leis de acesso à transparência e liberdade de expressão. A pontuação leva à seguinte classificação dos países: de 0 a 19 - Em crise; de 20 a 39 - Altamente restrita; de 40 a 59 - Restrita; de 60 a 79 - Menos restrita; e de 80 a 100 - Aberta. "O Brasil também é um dos declínios mais chocantes do mundo da última década, que aconteceu sob um líder democraticamente eleito", diz o relatório. Em 2015, o Brasil estava na classificação dos países "abertos", e em 2022 encontra-se na categoria "restrito",

> O Brasil tem visto um declínio chocante tanto em termos reais quanto relativos: não só deixou de ser aberto para restrito, mas sua posição global viu uma enorme queda. Em 2015, o Brasil foi classificado como aberto e 31º no mundo; agora está em 89º lugar.

O relatório pontua o quão banal se tornou atacar jornalistas no Brasil. É inevitável estabelecer uma relação entre esse aumento dos ataques e a forma como o então presidente Jair Bolsonaro hostilizava e desprezava a imprensa [11]. Ainda segundo o relatório:

> Ataques a jornalistas e trabalhadores da mídia são assustadoramente comuns. Em 2021, o número de ataques a jornalistas e meios de comunicação foi o mais alto desde a década de 1990, com 430 ataques no ano passado. O aumento das violações da liberdade de imprensa no Brasil tem mostrado claras correlações tanto com o percentual e o número de ataques, que subiu mais de 50% no ano de eleição de Bolsonaro.

O governo brasileiro estimulou a sociedade contra a mídia. Alimentou a hostilidade aos jornalistas, dificultando o seu trabalho. Ao invés de serem protegidos pela sociedade, os jornalistas em campo foram expostos, assediados e atacados pelo Estado, na figura de agentes públicos, e pela sociedade. A Artigo 19 registrou ainda 464 ataques à imprensa, feitas pelo presidente e políticos alinhados a ele. Se, por um lado, os jornalistas são impedidos de fazer o seu trabalho de forma livre, independente e segura, a quem interessa que eles sejam intimidados e calados?

Antes de responder a essa questão, é importante pontuar que, para exercer sua profissão com liberdade e independência, o jornalista encontra amparo em diversos documentos e tratativas legais em países democráticos: no artigo 19 da Declaração Universal dos Direitos Humanos; no artigo 5º da Constituição Federal; na Declaração dos Direitos e Deveres dos Jornalistas, reconhecida em Munique, no ano de 1971, adotado pela Federação Europeia de Jornalistas; na Declaração Conjunta de 2021 sobre Políticos e Autoridades Públicas e Liberdade de Expressão, de 20 de outubro de 2021, assinado em conjunto pela Organização das Nações Unidas (ONU), Organização para a Segurança e Cooperação na Europa (OSCE) para a Liberdade dos Meios de Comunicação, Organização dos Estados Americanos (OEA) e Comissão Africana de Direitos Humanos e dos Povos (CADHP) para a Liberdade de Expressão e Acesso à Informação.

11 Nota dos editores: o artigo, submetido a Narratio, mencionava os dados do estudo de 2022, que foram atualizados posteriormente com sensível melhoria em 2024, quando o Brasil retornou à categoria "Open".

Vamos observar o que diz o artigo 19 da Declaração Universal dos Direitos Humanos, de 1948, com relação ao direito dos indivíduos de se expressar livremente:

> Todo indivíduo tem direito à liberdade de opinião e de expressão, o que implica o direito de não ser inquietado pelas suas opiniões e o de procurar, receber e difundir, sem consideração de fronteiras, informações e ideias por qualquer meio de expressão.

O trabalho da imprensa é amparado, ainda, pelo artigo 5º da Constituição Federal, de 1988, que diz respeito aos direitos fundamentais:

> IX - é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença.

> Art. 220.A manifestação do pensamento, a criação, a expressão e a informação, sob qualquer forma, processo ou veículo não sofrerão qualquer restrição, observado o disposto nesta Constituição.

> §1º - Nenhuma lei conterá dispositivo que possa constituir embaraço à plena liberdade de informação jornalística em qualquer veículo de comunicação social, observado o disposto no art. 5º, IV, V, X, XIII e XIV.

Temos aqui uma contradição. Pelas vias legais, a imprensa e, consequentemente, o jornalista são livres e têm o direito de exercer a liberdade de informação. Além disso, a liberdade de informação e a independência do jornalista são direitos básicos e estão descritos na "Declaração dos Direitos e Deveres dos Jornalistas", reconhecida em Munique.

A Declaração dos Direitos e Deveres dos Jornalistas estabelece que "o direito à informação, liberdade de expressão e crítica é uma das liberdades fundamentais de todo ser humano". Já a Declaração Conjunta de 2021 sobre Políticos e Autoridades Públicas e Liberdade de Expressão estabelece que

> Os Estados têm uma obrigação positiva de produzir um ambiente propício à liberdade de expressão e ao direito à informação, inclusi-

> ve pelo incentivo à independência e à diversidade dos meios de comunicação como meio de promoverem um debate robusto e aberto sobre questões de interesse público, e pela adoção de regras que assegurem a transparência pública e a prestação de contas pelos atores públicos.

Como podemos observar, não faltam amparos legais, de uma carta magna a declarações internacionais, que reconhecem a legitimidade da liberdade de expressão e a colocam como condição para o exercício da democracia, atribuindo ao jornalismo o direito de informar a sociedade. Mas, ao avaliar o caso Rubens Valente, estes mecanismos ainda se mostram insuficientes e travam uma batalha desigual quando o tema em questão são os poderes públicos e o poderio econômico, condenando o jornalista à impossibilidade de exercer sua profissão. O que fazer quando a perseguição a jornalistas ocorre no âmbito do Estado, de forma institucionalizada e amparada por um conjunto de magistrados?

Ora, se é legítimo o direito à informação, assim como é legítimo que o público tenha acesso a informações que podem alterar os rumos da ordem social e que impactem diretamente na sua vida, por que os fatos descritos por Rubens Valente, no livro Operação Banqueiro, que são de interesse público, sofreram sanções por parte do Poder Judiciário brasileiro?

Recapitulando o caso, em 2008, o banqueiro Daniel Dantas foi preso pelo delegado federal Protógenes Queiroz e, depois, libertado, pelo então presidente do Supremo Tribunal Federal (STF), Gilmar Mendes. Conduzido algemado para uma cela comum e acusado de vários crimes, Dantas teve as provas da investigação anuladas e o delegado do caso foi punido e afastado do trabalho.

Segundo Cornu, é dado ao jornalista o direito de se expressar. Isso faz com que a sociedade tenha acesso a fatos que reverberam na vida social. Este direito terceiriza a liberdade de expressão e lhe confere um conteúdo. Ele está ligado, historicamente, ao Iluminismo, colocando em discussão pública questões de interesse da sociedade. (Cornu, 1998).

O povo tem direito à informação. O jornalista é responsável pela apuração e divulgação dos fatos, sobretudo os de interesse público, apurados de forma

responsável, ética e independente, ainda que estejam no centro da apuração atores do poder público ou econômico.

> Para que o direito do público de conhecer os fatos e as opiniões seja uma realidade, a independência dos jornalistas e a dignidade conferida a sua profissão devem ser asseguradas. As diversas disposições deontológicas relativas aos jornalistas tratam desses dois aspectos, sob o prisma dos deveres e também dos direitos. A Declaração de Munique ocupa-se, mais do que outros textos, em definir quais são as condições da independência do jornalista frente aos poderes públicos, aos meios econômicos e ao seu empregador (Cornu, 1998, p. 52).

Se por um lado o direito de liberdade de expressão ampara o jornalista para o exercício ético da sua profissão, por outro lado, crescem os casos de assédio judicial contra profissionais de imprensa no Brasil. Segundo a Associação Brasileira de Jornalismo Investigativo (Abraji), "Assédio judicial é a utilização do poder judiciário como forma de perseguição e intimidação, especialmente contra defensores de direitos humanos". Esse tipo de assédio é uma realidade que vem tornando inseguro o exercício da profissão quando o tema de apuração envolve atores do poder público e grandes grupos econômicos. Parece que no caso Rubens Valente, o direito à liberdade de expressão foi violado, tirando do público também o direito ao acesso à informação, evidenciando-se o fato de que, quando o poder econômico está envolvido, a liberdade de expressão é relativizada, quando não, inviabilizada.

A sentença do ministro Gilmar Mendes desfavorável ao jornalista Rubens Valente, por conta do livro "Operação Banqueiro", inviabiliza a reedição da obra, como alega o próprio autor, além de causar prejuízo ao próprio jornalismo.

Em entrevista ao "Boteco Apjor"[12], Rubens Valente afirma:

> "O processo já causou um dano ao jornalismo, é um dano intangível, não é medido, é o dano que fica no ar. Qual é a nossa segurança jurídica para investigar, falar criticamente de um ministro do supre-

12 "Boteco Apjor" é um programa de entrevistas da Associação Profissão Jornalista, transmitido pelo You Tube. Em 26 de maio de 2022, o Boteco recebeu o jornalista Rubens Valente. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=vY-bxzurhDk - Acesso em: 06 jul.2022.

> mo? Nenhuma. É baixa, baixíssima. Porque o judiciário demonstrou que fala muito de liberdade de expressão, fala muito em direito da informação, desde que não seja sobre eles. Se for sobre eles, muda de figura. Eu estou dizendo isso porque eu quero fazer referência a duas falas do ministro [do Supremo Tribunal Federal] Luiz Fux que me impressionaram muito. Ele disse em público que questões que envolvam um ministro da corte, e ele chegou a dizer 'biografias' de ministros é um ataque à instituição. Então eu falei, peraí, se uma demanda pessoal contra um ministro ou de um ministro contra mim, como é o caso, é entendida como institucional, então o Supremo perdeu a condição de ser uma corte de recurso, porque ele é uma corte de recursos. [Mas] Se ele está dizendo que o ataque a um é um ataque a todos, então o que eu espero de um recurso meu? Nada! (Valente, 2022, online).

Diante da crescente investida intimidatória contra jornalistas, a Abraji apresentou ao Supremo Tribunal Federal (STF), uma Ação Direta de Inconstitucionalidade (ADI) "requerendo maior proteção para casos de assédio judicial contra jornalistas, prática coordenada de distribuição pulverizada de processos contra um mesmo alvo, com o intuito de intimidá-los(las)".

Um breve levantamento da Associação Profissão Jornalista (Apjor) lista 13 casos de assédio judicial contra jornalistas, evidenciando que o caso Rubens Valente, longe de ser um fato isolado, faz parte de um modus operandi que visa minar a investigação jornalística e a liberdade de expressão.

Como resposta à questão inicial "a quem interessa que eles sejam calados e intimidados?", basta olharmos quem são os beneficiados pela sentença: o banqueiro Daniel Dantas e o próprio ministro do STF, Gilmar Mendes.

Considerações finais

Em 2018, o pesquisador, graduado em direito e doutor em sociologia, Jessé Souza, publicou o livro "A Classe Média no Espelho". Na obra, Souza aborda histórias, sonhos e ilusões da classe média. Entre essas histórias está a de Sérgio (nome fictício de um entrevistado real). Sérgio é CEO de um banco e

narra como se compra todo mundo (SOUZA, 2018, p.169). A seguir, trechos da narrativa de Sérgio, na obra de Jessé de Souza.

> E como o Poder Judiciário?
>
> Com os juízes os presentes funcionam que é uma beleza. O cara termina incorporando ao salário – afinal, é a mania deles. A coisa que mais irrita um juiz é saber que um advogado ganha muito mais do que ele...
>
> E como vocês recompensam os juízes?
>
> É um pouco diferente, porque os caras são muito vaidosos, alguns se acham intelectuais. Quando o cara é muito vaidoso, o melhor método é pagar uma palestra com 100, 200 ou 300 mil reais, e ainda faz o cara se convencer de que é por sua cultura jurídica.... (SOUZA, 2018, pp 176, 177).

Críticas contundentes ao Judiciário brasileiro podem ser encontradas tanto no livro de Jessé Souza quanto no de Alysson Mascaro. Em seu livro "Operação Banqueiro", Valente apresenta dados, informações que validam essas críticas. Essas informações, descritas no trabalho de Valente, também podem ser encontradas fragmentadas em veículos de imprensa. Tal constatação reforça a questão; a quem e ao que servem a condenação de Valente?

Em depoimento a Francisco Moacir Assunção Filho, um dos autores deste artigo, o magistrado Fausto De Sanctis, à época, juiz federal responsável pelas decisões da Operação Satiagraha, disse:

> Vários livros foram publicados sobre a operação. Li quase todos, mas o mais técnico, objetivo, fiel à realidade, profundo e muito bem escrito foi, sem dúvida, o "Operação Banqueiro", do Jornalista Rubens. Parabenizo o jornalista pelo que faz e realiza[13].

O caso Rubens Valente, abordado neste artigo, demonstra a insegurança ~~do exercício d~~o jornalismo no Brasil. Dados da ONG Artigo 19, atualizados já

13 Depoimento do jurista Fausto De Sanctis para este artigo, julho de 2022.

neste ano de 2025 mostrando um cenário ainda complexo, validam essa condição. Embora a liberdade de expressão seja garantida pela legislação e pelos tratados internacionais assinados pelo Brasil, existem brechas jurídicas para execução de ações que podem inviabilizar economicamente a atuação de jornalistas. Tal cenário configura o modus operandi do capitalismo nas práticas do Judiciário, como argumenta Alysson Mascaro.

Referências

ABRAJI, Associação Brasileira de Jornalismo Investigativo. **Abraji leva caso de Rubens Valente à Comissão Interamericana de Direitos Humanos**, 09.05.2022. Disponível em: https://www.abraji.org.br/noticias/abraji-leva-caso-de-rubens-valente-a-comissao-interamericana-de-direitos-humanos - Acesso em: 16 jun. 2022

AGUIAR, Plínio. **Em jantar para Gilmar Mendes, Lira reúne Bolsonaro e Moraes.** R7, Brasília, 23.06.2022. Disponível em: https://noticias.r7.com/brasilia/em-jantar-para-gilmar-mendes-lira-reune-bolsonaro-e-moraes-29062022 - Acesso em: 30 jun. 2022.

APJOR, Associação Profissão Jornalista. **Vítimas de Assédio Judicial**, 2021. Disponível em: http://apjor.org.br/assedio-judicial/ - Acesso em: 01 jul. 2022.

ARTIGO 19, **ONG. ARTIGO 19 lança Relatório Global de Expressão**, 30.06.2022. Disponível em: https://artigo19.org/2022/06/30/brasil-e-o-terceiro-pais-que-mais-perdeu-liberdade-de-expressao-nos-ultimos-dez-anos-aponta-levantamento-da-artigo19/ - Acesso em: 30 jun. 2022.

BUCCI, Eugênio. **Sobre ética e imprensa**. São Paulo, Companhia das Letras, 2000.

_____. **A imprensa e o dever da liberdad**e. São Paulo, Ed. Contexto: 2012.

Carta de Munique. Declaração dos Deveres e Direitos dos Jornalistas. Munique, 1971. Disponível em: https://pt.frwiki.wiki/wiki/Charte_de_Munich - Acesso em: 04 jul. 2022.

CARVALHO, Luiz Maklouf. O Supremo, Quosque Tandem? **Revista PIAUÍ**, Edição 48, set. 2010. Disponível em: https://piaui.folha.uol.com.br/materia/o-supremo-quousque-tandem/ - Acesso em: 06 jul. 2022.

Constituição da República Federativa do Brasil. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm - Acesso em: 01 jul. 2022.

CORNU, Daniel. **Ética da informação.** Bauru, SP: EDUSC, 1998.

COSTA, Caio Túlio. **Ética, jornalismo e nova mídia:** uma moral provisória. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.

Declaração Universal dos Direitos Humanos. Disponível em: https://www.unicef.org/brazil/declaracao-universal-dos-direitos-humanos - Acesso em: 04 jul. 2022

KLEIM, Letícia. O perigoso precedente do caso Rubens Valente para a liberdade de imprensa. **JOTA**, 19.05.2022. Disponível em: https://www.jota.info/opiniao-e-analise/artigos/o-perigoso-precedente-do-caso-rubens-valente-para-a-liberdade-de-imprensa-19052022 - Acesso em: 29 jun. 2022.

MARCONDES, Ciro. **Imprensa e Capitalismo**. São Paulo: Kairós Libraria Editora, 1984.

MASCARO, Alysson Leandro. **Crise e Golpe**. São Paulo: Boitempo, 2018.

OSCE, Organization for Security and Co-operation in Europe. **Declaração conjunta sobre políticos e autoridades públicas e liberdade de expressão**, 20.10.2021. Disponível em: https://www.osce.org/pt/representative-on-freedom-of-media/501706 - Acesso em: 04 jul. 2022.

PENA, Felipe. **Teoria do Jornalismo.** São Paulo: Contexto, 2005.

QUADROS, Vasconcelo. Caso Rubens Valente revela nova censura e põe em risco liberdade de imprensa. **Agência Pública**, 06.05.2022. Disponível em: https://apublica.org/2022/05/caso-rubens-valente-revela-nova-censura-e-poe-em-risco-liberdade-de-imprensa/ - Acesso em: 16 jun. 2022.

SOUZA, Jessé. **A Classe Média no Espelho.** Rio de Janeiro: Estação Brasil, 2018.

VÁSQUEZ, Adolfo Sánchez. **Ética**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1989.

Vogler e K-pop: a jornada do herói no trailer do álbum NOEASY do grupo Stray Kids

Vogler and K-pop: the hero's journey in the trailer of the Stray Kids' album NOEASY

Gabriela Glória de OLIVEIRA[1]
Fernanda Elouise Budag[2]

1 Graduada em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda (UFN). Mestranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação (POSCOM) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: gabrielagloria19@gmail.com.

2 Doutora em Ciências da Comunicação (ECA-USP), com pesquisa de pós-doutorado em Comunicação e Práticas de Consumo (ESPM-SP). Professora na FECAP e no POSCOM-UFSM. E-mail: fernanda.budag@gmail.com.

Resumo

As narrativas estão presentes de diversas formas no cotidiano dos sujeitos. A sua construção e estrutura é fundamental para entender como produtos midiáticos ganham a atenção e envolvem o público. Partindo da perspectiva da estrutura narrativa, utiliza-se a jornada do herói, na leitura de Christopher Vogler (2006), para observar como a estrutura é aplicada ao trailer do álbum NOEASY do grupo de K-pop Stray Kids. Por meio da observação, é possível evidenciar como empresas, como a indústria fonográfica, utilizam das narrativas como estratégia para envolver o público e criar universos únicos para cada lançamento. Mas, mais particularmente, apontamos o uso estratégico que o grupo Stray Kids faz dos elementos narrativos ao apropriar-se da expressão noise music usualmente atribuída pejorativamente às músicas do grupo, que agora emerge como elixir no trailer em estudo, ressignificando-a.

Palavras-chave: Narrativa; K-pop; videoclipe; jornada do herói; indústria fonográfica.

Abstract

Narratives are present in many ways in people's daily lives. Their construction and structure are essential to understanding how media products gain attention and engage the public. From the perspective of narrative structure, the hero's journey, as interpreted by Christopher Vogler (2006), is used to observe how the structure is applied to the trailer for the album NOEASY by the K-pop group Stray Kids. Through observation, it is possible to see how companies, like recording industry, use narratives as a strategy to engage the public and create unique universes for each release. But, more particularly, we point out the strategic use that the group Stray Kids makes of narrative elements by appropriating the expression "noise music" usually pejoratively attributed to the group's songs, which now emerges as an elixir in the trailer under study, giving it new meaning.

Keywords: Narrative; K-pop; videoclipe; jornada do herói; recording industry.

Introdução

As histórias, narrativas e discursos estão diariamente presentes no cotidiano dos sujeitos, seja para transmitir conhecimento, seja como forma de entretenimento. Dessa maneira, ao longo do dia pode-se ouvir diversas histórias, jornadas e até mesmo aventuras contadas por alguma pessoa ou produto midiático. Barthes (2008, p. 19) acreditava que "inumeráveis são as narrativas do mundo. Há, em primeiro lugar, uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa pra que o homem lhe confiasse suas narrativas [...]". Logo, é possível observar narrativas e histórias em diversas situações e lugares, como em fotografia, quadros, na telenovela, na literatura, entre outros contextos.

Assim, pode-se pensar e questionar como as narrativas são formadas e como são construídas, quais são seus elementos básicos e como funcionam para os escritores e ouvintes das histórias. O psicólogo Jerome Bruner (2014) acreditava que os sujeitos pensam narrativamente, com início, desenvolvimento e conclusão, as mesmas bases de uma história. Por isso, a perspectiva de que a vida é uma narrativa e possui um papel essencial na construção da interpretação de uma realidade é tão relevante. Bruner (2014, p.13) afirma que "somos tão adeptos da narrativa que ela parece ser quase tão natural quanto a própria linguagem".

É por meio da linguagem que é possível expressar opiniões, desejos, sentimentos e angústias assim como nas narrativas. Portanto, é possível observar como as histórias e a linguagem andam lado a lado, construindo conceitos, jornadas e aventuras que ensinam ou entretêm os sujeitos. Na indústria fonográfica, por exemplo, o recurso do storytelling é muito utilizado por artistas e empresas para construir um universo para o álbum ou música a serem lançados e envolver o público.

Na indústria musical sul-coreana, por sua vez, é muito comum observar a criação de universos, conceitos e narrativas em cada lançamento de artistas do K-pop. Em um novo lançamento, ou *comeback*[3], os artistas apresentam novas histórias, músicas e conceitos em videoclipes e álbuns. Um exemplo midiático é o grupo de K-pop Stray Kids, que no dia 21 de

3 Retorno de um grupo aos palcos. Envolve o lançamento (físico ou digital) de uma música inédita e sua promoção intensa em programas musicais em um curto período de tempo.

julho de 2021 lançou o "NOEASY" Thunderous Trailer para apresentar o seu próximo álbum NOEASY.

O trailer introduz um novo lançamento a ser aguardado pelos fãs. Durante o vídeo, os artistas se tornam personagens dentro de uma narrativa construída que envolve e apresenta um novo conceito para a estreia do álbum. Portanto, é a partir do presente exemplo midiático que se introduz o problema de pesquisa de nossa investigação: como as etapas da jornada do herói, de Vogler (2006), podem ser observadas no trailer do álbum NOEASY do grupo de K-pop Stray Kids? Partindo da reflexão que as narrativas estão presentes no cotidiano dos sujeitos e que o storytelling é uma estratégia para envolver o público, o presente trabalho tem como objetivo observar como a estrutura narrativa proposta por Vogler (2006) é aplicada ao trailer do álbum NOEASY.

A jornada do herói: estrutura narrativa de Vogler

Christopher Vogler é um roteirista de Hollywood, autor do livro "A jornada do escritor: Estrutura mítica para escritores" (2006). Durante a obra o autor conta a sua trajetória e vivências com narrativas e histórias, desde a infância até a sua fase adulta. Vogler (2006, p. 26) inicia o livro afirmando que "vamos nos guiar por uma ideia simples: todas as histórias consistem em alguns elementos estruturais comuns, encontrados universalmente em mitos, contos de fadas, sonhos e filmes".

Vogler, relendo e utilizando dos conceitos cunhados por Joseph Campbell no livro "O herói de mil faces" (2007), propõe doze estágios para a sua versão da jornada do herói. Isso porque Vogler parte do pressuposto de que "ficou logo evidente para mim que a Jornada do Herói era uma tecnologia narrativa útil e empolgante, que podia ajudar diretores e produtores a eliminar grande parte dos riscos de tentar adivinhar e dos gastos de desenvolver as histórias para um filme".

Em outros termos, os pensamentos e conceitos de Joseph Campbell impactaram a forma de construir e escrever narrativas no entretenimento e como observar mitos antigos repassados entre gerações. Vogler (2006) traz e apresenta que os pensamentos e perspectivas de Campbell eram paralelos ao

do psicólogo Carl G. Jung, que escreveu sobre arquétipos, enquanto imagens primordiais que se repetem nos pensamentos e comportamentos dos sujeitos, assim como nos mitos de todas as culturas.

Logo, é possível refletir sobre como os mitos possuem o sinal da verdade psicológica, conforme apresenta Vogler (2006). Além disso, as histórias funcionam como modelos exatos de como funciona a mente humana. De acordo com o que assenta Vogler (2006, p. 33), as histórias são "psicologicamente válidas e emocionalmente realistas, mesmo quando retratam acontecimentos fantásticos, impossíveis ou irreais". É a partir desse contexto que Vogler (2006) apresenta os doze estágios de sua jornada do herói.

Primeiramente, a jornada é dividida em três atos. O primeiro ato consiste nas etapas: Mundo Comum; Chamado à Aventura; Recusa do Chamado; Encontro com o Mentor; e Travessia do Primeiro Limiar. O segundo ato consiste nas etapas: Testes, Aliados e Inimigos; Aproximação da Caverna Oculta; Provação; e Recompensa. Por fim, o terceiro ato consiste nas etapas: Caminho de Volta; Ressurreição; e Retorno com o Elixir. Portanto, para observar etapa por etapa da jornada proposta por Vogler (2006), o presente texto utiliza como exemplo midiático o trailer de lançamento do álbum NOEASY do grupo de K-pop Stray Kids.

Os doze estágios no trailer de NOEASY

Conforme apresentado anteriormente, a proposta e objetivo deste artigo é observar como a estrutura narrativa de Vogler é aplicada ao trailer do álbum NOEASY do grupo de K-pop Stray Kids. O trailer foi lançado no dia 21 de julho de 2021 e possui dois minutos e trinta e quatro segundos. O objetivo do trailer é apresentar o novo lançamento do grupo, composto por um álbum chamado NOEASY e pela música de promoção "Thunderous".

Ao longo do trailer, é possível identificar os integrantes do grupo como personagens de uma narrativa criada em torno do universo do álbum NOEASY. O trailer inicia com uma narração afirmando que está acontecendo uma rebelião por pessoas que perderam suas vozes. Logo após, inicia-se uma narração do integrante Felix sobre como o *Sound Monster* está ganhando poder

devorando sons irritantes. O nome do álbum é um trocadilho com as palavras *noisy* e *noeasy*[4], sobre o qual os integrantes afirmam que o termo *noise music*[5] poderia ser usado como sua própria arma.

Observando cada fase da jornada do escritor no trailer do álbum NOEASY, detalhamos na sequência cada fase com a minutagem equivalente do audiovisual. O primeiro estágio da jornada do escritor é o Mundo Comum, a respeito do qual Vogler (2006, p. 37) descreve que esse estágio "[...] vai mostrar alguém fora de seu ambiente costumeiro, primeiro vai ter que mostrá-lo nesse Mundo Comum, para poder criar um contraste nítido com o estranho mundo novo em que ele vai entrar". No trailer de NOEASY é possível observar o mundo comum nos segundos 0:06 até 0:22, momento que mostra o que o *Sound Monster* está fazendo para as pessoas. Apresenta o integrante I.N. acordando de um sono e todos os integrantes do grupo reunidos acompanhando as notícias.

Após a introdução do Mundo Comum, o grupo Stray Kids é Chamado à Aventura. Vogler (2006, p. 37) descreve esse estágio como sendo o estágio que "[...] estabelece o objetivo do jogo, e deixa claro qual é o objetivo do herói: conquistar o tesouro ou amor, executar vingança ou obter justiça [...]". Observando o trailer, os segundos 0:23 até 0:43 mostram os integrantes do grupo indo se prepararem para a aventura a ser enfrentada. O próximo estágio da jornada do escritor é a Recusa do Chamado (o Herói Relutante), a respeito do qual Vogler (2006, p. 38) afirma que é o instante em que "[...] o herói hesita logo antes de partir em sua aventura, Recusando o Chamado, ou exprimindo relutância". Nos segundos 0:44 até 0:53 é possível observar os integrantes testando armas e se preparando para a aventura, mesmo com uma certa relutância. Há, portanto, uma recusa, ainda que simbólica e muito momentânea.

Partindo para o próximo estágio, temos o Encontro com o Mentor. Segundo Vogler (2006, p. 39), se "a função do mentor é preparar o herói para enfrentar o desconhecido. Pode lhe dar conselhos, orientação ou um equipamento mágico", o "Encontro com o Mentor" é o primeiro momento de encontro e orientação entre este e o herói. A etapa de Encontro com o Mentor

4 O trocadilho tem como objetivo transmitir força. O integrante Changbin afirma em uma entrevista para a Teen Vogue que, diante do "barulho" que tenta os parar, seja dor, dificuldade, adversidades ou críticas, o grupo não irá desmoronar e nem desanimar diante das situações.

5 O grupo Stray Kids é conhecido e muitas vezes criticado por fazer músicas energéticas ou muito "barulhentas". Dessa forma, o termo noise music é utilizado para fazer críticas, mas ganha um novo significado quando o grupo cria um novo sentido para ele.

não fica tão explícita no trailer do álbum NOEASY, porém, entre os segundos 0:17 até 0:23 é possível ver os integrantes do grupo reunidos com o líder Bang Chan, que inicia e incentiva o Chamado à Aventura. Dessa forma, acredita-se que o grupo teria como Mentor o próprio líder.

O próximo estágio da jornada é a Travessia do Primeiro Limiar. Vogler (2006, p. 40) acredita que "[...] o herói se compromete com sua aventura e entra plenamente no Mundo Especial da história pela primeira vez – ao efetuar a Travessia do Primeiro Limiar". Em outros termos, é o momento de passagem do herói entre seu mundo comum e o "mundo especial" da missão que assumiu. No trailer, entre os minutos 0:56 e 1:04, observa-se os integrantes saindo e indo ao encontro do *Sound Monster* com os seus equipamentos. A próxima etapa da jornada são os Testes, Aliados e Inimigos. Vogler (2006, p. 40) estabelece que "uma vez ultrapassado o Primeiro Limiar, o herói naturalmente encontra novos desafios e Testes, faz Aliados e Inimigos e começa a aprender as regras do Mundo Especial". Entre os minutos 1:04 e 1:15 é possível observar os integrantes do grupo Stray Kids juntos, aliando-se para combater o inimigo, Sound Monster.

Depois de se aliarem para combater um inimigo em comum, o grupo inicia a Aproximação da Caverna Oculta. Vogler (2006, p. 41) descreve esse estágio com a seguinte descrição: "finalmente, o herói chega à fronteira de um lugar perigoso, às vezes subterrâneo e profundo, onde está escondido o objeto de sua busca". Entre os minutos 1:18 e 1:26, observamos o grupo Stray Kids partindo para o encontro de *Sound Monster* e o chamando para um combate.

Sobre o próximo estágio, também conhecido como Provação, Vogler (2006, p. 42) descreve: "aqui se joga a sorte do herói, num confronto direto com o seu maior medo. Ele enfrenta a possibilidade da morte e é levado ao extremo numa batalha contra uma força hostil". Do minuto 1:27 até 1:50, podemos observar o grupo se reunindo, os cenários ficando mais escuros e turbulentos, os integrantes cansados do combate e os integrantes atacando o Sound Monster.

Passado o estágio de Provação, inicia-se o estágio de Recompensa. Vogler (2006, p. 43) afirma que "o heroi, então, pode se apossar do tesouro que veio buscar, sua Recompensa. Pode ser uma arma especial, [...], ou um elixir que irá curar a terra ferida". Entre os minutos 1:52 e 1:56 é feito o anúncio do lançamento do álbum NOEASY. Dessa forma, acredita-se que a maneira

de combater o *Sound Monster* é com as músicas e o lançamento do álbum. Novamente, nessa etapa não fica explícita qual seria a maior Recompensa do grupo, por isso, parte-se da teoria que a música – e somente ela – seria capaz de vencer o Sound Monster.

Após a Recompensa, o grupo parte para a etapa do Caminho de volta, sobre a qual Vogler (2006, p. 44) atesta: "estamos passando agora para o terceiro ato, no qual ele [o herói] começa a lidar com as consequências de ter-se confrontado com as forças obscuras da Provação". A partir do minuto 1:58, observamos o integrante Felix gravando um vídeo para o fandom Stay, no qual declara que está escutando uma boa música e se pergunta onde os outros integrantes estão. Logo após, é possível ver os integrantes correndo e se aproximando de Felix.

Dessa forma, é dado início à penúltima etapa da jornada, a Ressureição. Vogler (2006, p. 45) descreve que "muitas vezes, este é um segundo momento de vida-ou-morte, quase uma repetição da morte e renascimento da Provação." Entre os minutos 2:07 e 2:20 é possível observar o integrante Felix reunindo seus poderes e combatendo um ataque do *Sound Monster* contra os outros integrantes, vencendo, enfim, o inimigo.

Por fim, no último estágio da jornada, o grupo enfrenta o Retorno com o Elixir. Vogler (2006, p. 46) defende que "o herói retorna ao Mundo Comum, mas a jornada não tem sentido se ele não trouxer de volta um Elixir, tesouro ou lição do Mundo Especial." Logo, entre os minutos 2:20 e 2:27, observa-se os integrantes do grupo Stray Kids reunidos e agradecendo Felix pela vitória. Porém, novamente, não fica explícito qual seria exatamente o Elixir que Stray Kids estaria em busca. Nas palavras de Vogler (2006, p. 46), "[...] o Elixir é o tesouro conquistado na busca, mas pode ser o amor, a liberdade, a sabedoria, ou o conhecimento de que o Mundo Especial existe, mas se pode sobreviver a ele". Dessa forma, como o final do trailer é o anúncio para o lançamento do álbum, acredita-se que a vitória seria o lançamento a ser realizado que poderia vencer o *Sound Monster*.

Considerações finais

Conforme apresentado, as estruturas narrativas estão presentes no cotidiano e no entretenimento dos sujeitos. Logo, é possível afirmar que a narrativa está presente em diversos aspectos e contextos, sendo repassada através da linguagem, seja ela verbal, visual, entre outras vias e formatos. Além disso, a narrativa ainda é usada como estratégia de envolvimento e consumo de produtos midiáticos, como o exemplo utilizado no presente estudo, o trailer de lançamento do álbum NOEASY do grupo de K-pop Stray Kids.

Vogler (2006), retomando conceitos de Joseph Campbell (2007), tornou a construção das narrativas ainda mais acessíveis e didáticas. Ademais, suas aproximações com os arquétipos de Jung mostram como as histórias são perpetuadas de diferentes formas e gêneros entre gerações, transmitindo conhecimento, ou mesmo entretenimento.

Entendemos que, com a narrativa construída no clipe sob análise, o grupo conseguiu ressignificar o termo noise music, muitas vezes utilizado como forma pejorativa de crítica ao grupo ou ao gênero. Apropriando-se da expressão, os integrantes atribuíram a ela uma força e um som único que incentiva e auxilia seus consumidores a passarem pelas adversidades da vida. Posicionando a noise music inclusive como elixir, inverte-se e subverte-se o estereótipo de "inimiga" empregado a ela por possíveis haters.

Por fim, ao finalizar a investigação, algumas questões para discussão também emergem em relação ao problema de pesquisa apontado inicialmente. Além das narrativas vistas em videoclipes, trailers, séries e filmes, também pode-se pensar como o discurso atravessa as histórias. Bremond (2008, p. 118) afirma que "toda narrativa consiste em um discurso integrando uma sucessão de acontecimentos de interesse humano na unidade de uma mesma ação". Logo, também é possível pensar como as letras do álbum NOEASY do grupo de K-pop Stray Kids reforçam e contribuem para o conceito do grupo, como transmitem diferentes mensagens e como compartilham posicionamentos, valores e crenças do grupo para os seus fãs, com a potência das estruturas narrativas.

Referências

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, Roland [et. al.]. **Análise estrutural da narrativa.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

BREMOND, Claude. A lógica dos possíveis narrativos. In: BARTHES, Roland [et. al.]. **Análise estrutural da narrativa. P**etrópolis, RJ: Vozes, 2008.

BRUNER, Jerome. **Fabricando histórias:** Direito, literatura, vida. São Paulo: Letra e Voz, 2014.

JYP ENTERTAINMENT. **Stray Kids "NOEASY" Thunderous Trailer.** Youtube, 14 de dezembro de 2024. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Kpm48b7xSB4.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do escritor:** estruturas míticas para escritores. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 2006.