



REVISTA LUSÓFONA DE
ESTUDOS CULTURAIS

LUSOPHONE JOURNAL OF
CULTURAL STUDIES

FLUXOS E CAMINHOS NA CULTURA VISUAL
VISUAL CULTURE FLOWS AND PATHS

2017
volume IV | n. 1

Editores | *Editors*

Moisés de Lemos Martins
Zara Pinto-Coelho

Diretor | *Journal Editor*

Moisés de Lemos Martins



CECS
centro de estudos
de comunicação
e sociedade
PUBLICAÇÃO

Título | Title: Fluxos e caminhos na cultura visual | *Visual culture flows and paths*

Diretor | Journal Editor: Moisés de Lemos Martins

Diretora Adjunta | Associate editor: Zara Pinto-Coelho

Editores | Volume Editors vol. 4, n.º 1 – junho 2017 | june 2017: Moisés de Lemos Martins & Zara Pinto-Coelho

Conselho Editorial | Editorial Board

Albertino Gonçalves (*Universidade do Minho*), Aline Ferreira (*Universidade de Aveiro*), Ana Margarida Ramos (*Universidade de Aveiro*), Ana Maria Correia (*Universidade de S. José*), Ana Maria Ramalheira (*Universidade de Aveiro*), Anabela Carvalho (*Universidade do Minho*), Anthony Barker (*Universidade de Aveiro*), Armando Jorge Lopes (*Universidade Eduardo Mondlane*), Cristina Carrington (*Universidade de Aveiro*), David Callahan (*Universidade de Aveiro*), Emília Araújo (*Universidade do Minho*), Felisbela Lopes (*Universidade do Minho*), Fernanda Cavacas (*Universidade Politécnica de Maputo*), Fernando Paulino (*Universidade de Brasília*), Gillian Moreira (*Universidade de Aveiro*), Helena Pires (*Universidade do Minho*), Helena Sousa (*Universidade do Minho*), Maria Immacolata Vassalo de Lopes (*Universidade de São Paulo*), Jean Duruz (*Universidade de South Australia*), Jean Martin Rabot (*Universidade do Minho*), José Carlos Venâncio (*Universidade da Beira Interior*), José Clerton Martins (*Universidade de Fortaleza*), Juremir Machado da Silva (*Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul*), Larissa Latif (*Universidade de Aveiro*), Luís Machado de Abreu (*Universidade de Aveiro*), Madalena Oliveira (*Universidade do Minho*), Manuel Cuenca (*Universidade de Deusto*), Manuel Pinto (*Universidade do Minho*), Marek Wojtaszek (*Universidade de Lodz*), Margarita Ledo (*Universidade de Santiago de Compostela*), Maria Eugénia Pereira (*Universidade de Aveiro*), Maria Manuel Baptista (*Universidade de Aveiro*), Nelson Zagalo (*Universidade do Minho*), Neusa Bastos (*Pontifícia Universidade Católica de São Paulo*), Nuno Rosmaninho (*Universidade de Aveiro*), Olinda Charone (*Universidade de Belém do Pará*), Otilia Martins (*Universidade de Aveiro*), Paulo Bernardo Vaz (*Universidade Federal de Minas Gerais*), Phillip Rothwell (*Universidade de Rutgers*), Regina Pires de Brito (*Universidade Mackenzie de São Paulo*), Rosa Cabecinhas (*Universidade do Minho*), Sara Pereira (*Universidade do Minho*), Sérgio Ferretti (*Universidade Federal do Maranhão*), Silvano Lopes Évora (*Universidade de Cabo Verde*), Teresa Cortez (*Universidade de Aveiro*), Wladilene Lima (*Universidade de Belém do Pará*).

Diretor Gráfico e Edição Digital | Graphic Director and Digital Editing: Pedro Portela

Assistente Editorial | Editorial Assistant: Isabel Macedo

Assistente de Formatação Gráfica | Graphic Assistant: Ricardina Magalhães

URL: <http://rlec.pt>

Edição: *Revista Lusófona de Estudos Culturais* é editada semestralmente (2 números/ano ou 1 número duplo) pelo Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS), Universidade do Minho, em formato bilingue (português e inglês). Os autores que desejem publicar artigos ou resenhas devem consultar o URL da página indicado acima.

The journal *Lusophone Journal of Cultural Studies* is published twice a year and is bilingual (Portuguese and English). Authors who wish to submit articles for publication should go to URL above.

Redação e Administração | Address:

CECS – Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade
Universidade do Minho, Campus de Gualtar
4710-057 Braga – Portugal

Telefone | Phone: (+351) 253 604695 // **Fax:** (+351) 253 604697 // **Email:** cecs@ics.uminho.pt // **Web:** www.cecs.uminho.pt

e-ISSN: 2183-0886 // ISSN: 2184-0458
Depósito legal | Legal deposit: 166740/01

Cofinanciado por:



Financiado pelo COMPETE: POCI-01-0145-FEDER-007560 e FCT - Fundação para a Ciência e Tecnologia, no âmbito do projeto: UID/CCI/00736/2013.
Supported by COMPETE: POCI-01-0145-FEDER-007560 and FCT - Fundação para a Ciência e Tecnologia, no âmbito do projeto: UID/CCI/00736/2013.

SUMÁRIO | TABLE OF CONTENTS

Fluxos e caminhos na cultura visual	7
Moisés de Lemos Martins & Zara Pinto-Coelho	
Flows and paths in visual culture	15
Moisés de Lemos Martins & Zara Pinto-Coelho	
<hr/>	
ARTIGOS TEMÁTICOS ARTICLES	23
A mutação visual do mundo social	25
Fabio La Rocca	
The visual mutation of the social world	33
Fabio La Rocca	
Sociologia da carne eletrônica. Cultura digital e o imaginário do obsceno	41
Vincenzo Susca	
Sociology of the electronic flesh. Digital culture and the imaginary of the obscene	57
Vincenzo Susca	
Maratonas de vídeo e a nova forma dominante de se consumir e produzir séries de televisão	73
Humberto de Campos Rezende & João Victor Boechat Gomide	
Binge watching and the new dominant way of consuming and producing tv series	89
Humberto de Campos Rezende & João Victor Boechat Gomide	
Selfies de vítimas: imagem e autenticidade em postagens de redes sociais	103
Angie Gomes Biondi	
Selfies of victims: image and authenticity in social networks posts	117
Angie Gomes Biondi	
Artefacto computacional: elemento central na prática artística em arte e cultura digital	129
Adérito Fernandes Marcos	
Computer artefact: the crucial element in artistic practice in digital art and culture	149
Adérito Fernandes Marcos	
Passeio, passante, passeante. Uma plataforma de arte e cultura urbana	167
Maria da Luz Correia, Helena Pires & Pedro Andrade	
Passeio, passing by, walking by. A platform of urban art and culture	185
Maria da Luz Correia, Helena Pires & Pedro Andrade	
O ludus midiático: adestramento, coação e reprodução como categorias da experiência da mídia	203
Norval Baitello Junior & Tiago da Mota e Silva	
The ludus of the media: taming, coercion and reproduction as categories of the media experience	219
Norval Baitello Junior & Tiago da Mota e Silva	

Museu da Pessoa: uma experiência virtual de valorização e resgate das histórias de vida Anna Clara Marotti Magalhães & Leticia Maia Dias	235
Museu da Pessoa: a virtual experience of valorization and rescue of life stories Anna Clara Marotti Magalhães & Leticia Maia Dias	253
Crianças e infâncias na cultura visual: concepções e narrativas fotoetnográficas Fernanda Mendes Cabral Coelho & Adelaide Alves Dias	271
Childhoods and children in visual culture: conceptions and photoethnographic narratives Fernanda Mendes Cabral Coelho & Adelaide Alves Dias	293
<hr/>	
TESTEMUNHOS – PERCURSOS PESSOAIS TESTIMONIES – PERSONAL HISTORIES	315
O eterno exercício experimental... Jeanine Toledo	317
The eternal experimental exercise... Jeanine Toledo	321
<hr/>	
REVISÃO DE ARTE ART REVIEW	325
Jeanine Toledo Ana Cármen Palhares	327
Jeanine Toledo Ana Cármen Palhares	331
<hr/>	
LEITURAS BOOK REVIEWS	335
Bredenkamp, H. (2015). <i>Teoria do acto icónico</i>. Lisboa: KKYM Isabel Macedo	337
Bredenkamp, H. (2015). <i>Teoria do acto icónico</i>. Lisbon: KKYM Isabel Macedo	343
Melot, M. (2015). <i>Uma breve história da imagem</i>. Vila Nova de Famalicão: Ed. CECS & Húmus Zara Pinto-Coelho	349
Melot, M. (2015). <i>Uma breve história da imagem</i>. Vila Nova de Famalicão: Ed. CECS & Húmus Zara Pinto-Coelho	355
<hr/>	
ENTREVISTA INTERVIEW	361
Cada um caminha por onde pode, por onde lhe é possível caminhar: entrevista a João Ribeiro Ana Cristina Pereira	363

Each of us walks where we can, where we are able to walk: interview with João Ribeiro	373
Ana Cristina Pereira	

VARIA VARIA	383
----------------------	------------

Entre a crise da dialética e a dialética da crise	385
Alexandre B. Weffort	

Between the crisis of dialectic and the dialectic of crisis	397
Alexandre B. Weffort	

Religião e economia como culturas universalistas	409
Joaquim Costa	

Religion and economy as universalist cultures	431
Joaquim Costa	

FLUXOS E CAMINHOS NA CULTURA VISUAL

Moisés de Lemos Martins & Zara Pinto-Coelho

Ao longo dos últimos anos, as práticas de produção de imagens (por exemplo, fotografar, filmar, editar, desenhar) têm sofrido múltiplas transformações relacionadas com o crescente diálogo entre tecnologias visuais digitais, plataformas de redes sociais, vídeos/sites e aplicativos de partilha de imagens. Este diálogo está a possibilitar o desenvolvimento de novas formas de visualidade e, conseqüentemente, de novas práticas, dentro e através de uma variedade de campos, *online* e *offline*.

Neste volume, interrogamos criticamente a amplitude e a riqueza dessas mudanças, como estão incorporadas na sociedade e na vida do quotidiano, as suas implicações sociais, políticas, culturais, estéticas e poéticas e o seu impacto na redefinição contínua do funcionamento do visual e do seu lugar nas sociedades contemporâneas.

Na designação do tema deste número da revista, dedicado à cultura visual, incluímos a figura do fluxo, que é uma metáfora da vida. Fluxo e vida tendem ambos a desenvolver-se na tensão entre equilíbrio e desequilíbrio, entre harmonia e desarmonia. Vivências e experiências são fases da corrente que é a duração de uma vida.

A experiência visual, hoje, na era tecnológica que é a nossa e onde se decide o humano (Martins, 2007), é mais do que nunca fluxo de luz e de sensibilidade. Mas a continuidade de um fluxo não pode garantir-nos nunca a estabilidade. Sempre que conseguimos algum equilíbrio, logo espregueia a ameaça de nova instabilidade. De facto, não existe o *continuum* de um fluxo. Assim como também não acontece o *continuum* de uma vida.

Organizámos o número em cinco grandes secções. A primeira integra artigos que teorizam o visual, mas também o aplicam a formas culturais visuais tangíveis. A segunda reúne testemunhos e relatos de percursos pessoais de atores ligados às artes plásticas e visuais no Brasil. A terceira apresenta uma nota onde é feita uma breve revisão da obra de uma artista plástica brasileira e duas revisões de obras sobre imagem visual. A quarta dá conta de uma entrevista realizada a um cineasta moçambicano. A quinta e última parte, a Varia, inclui dois ensaios com temáticas diversas.

Relativamente à primeira secção, reunimos os artigos temáticos em três grandes grupos. Nos artigos incluídos no primeiro grupo são discutidas as implicações sociais e culturais da presença e dos usos quotidianos das imagens eletrónicas. Os artigos agrupados no segundo, são relativos às artes visuais e digitais/computacionais, ao seu registo, estudo e criação. Os artigos que integram o terceiro grupo, e parte final da secção dedicada aos artigos temáticos, exploram a cultura visual nos contextos da educação e da infância.

É sabido que na base da socialidade contemporânea estão os episódios do quotidiano e que nessa experiência do mundo o visual adquiriu um papel central com as mudanças sociais e tecnológicas vividas na sociedade global contemporânea. Referimo-nos

ao forte vínculo existente entre a cultura visual atual e as dinâmicas acentuadas de globalização, tecnologização e digitalização do quotidiano.

A abrir os artigos temáticos, temos o texto de Fábio la Rocca. Recordando a trajetória atribulada da imagem e o papel do cinema e da fotografia na criação de uma nova visão, o autor defende que vivemos um novo tipo de civilização da imagem, onde a vida social e a experiência prática da vida quotidiana são cada vez mais condicionadas pela presença e uso massivo de imagens. Com base nesta hipótese, mostra-se como é que esta nova prática ou forma de ver e pensar através das imagens tem alterado os processos de compreensão e de perceção da nossa relação com a realidade social, com os outros e com nós mesmos, chamando para a discussão o caso do Instagram e das *selfies*.

Vincenzo Susca transporta-nos para um universo particular, para o que acontece quando o erotismo entra no quotidiano, oleado por uma nova economia sexual e promovido pelos “ecrãs escaldantes dos sites pornográficos”, que diz serem “simultaneamente laboratórios e matadouros de carne fresca, em plena renovação e substituição, virada do avesso e colada às peças”. Como bem assinala José Augusto Mourão, noutro contexto, “parece irónico falar de ‘carne’ quando estamos a dizer adeus à carne. Enfim, falar ironicamente não é mentir. (...) Dizer adeus ao corpo não é dizer que o corpo desapareceu, mas que provavelmente está a mudar de cara ou de figura (Mourão, 2002, p. 82)”. Vincenzo Susca, por sua vez, defende que atualmente “a carne transformou-se em logos” e que se tornou o significado principal do imaginário contemporâneo. Para avaliar esta mudança, vista pelo autor como sendo de natureza antropológica, é feita uma análise das características da paisagem porno, entre padrões básicos e traços identitários atuais. Destacam-se as redes sociais pornográficas e eróticas, como o Youporn.com, e consideram-se as diversas atualizações que emergem deste exemplo, em articulação com *softwares* e *apps*, como o Tinder ou Happn, técnicas geolocalizadas que permitem uma grande abrangência de movimentos, entre fluxos metropolitanos e na criação de afinidades mobilizadas pelo erotismo. Aos olhos do investigador, o porno da *web 2.0*, um porno que se tornou exclusivamente visual, não deve ser abordado como uma mera indústria de entretenimento, mas como um “paradigma existencial do nosso quotidiano: um estilo de vida forjado em chamas de prazer”.

As mudanças no modo como as imagens são capturadas, geradas, processadas e distribuídas, dialogam diretamente com o modo como as percebemos e reprogramam hábitos de ver. Com a popularização do vídeo pela internet, a difusão acelerada da tecnologia móvel, em especial dos smartphones, e a ubiquidade das redes de bandas largas, abriram-se possibilidades de novas formas de criação e uso de produtos audiovisuais (como é o caso dos vídeosclipes interativos, Barboza, 2015, ou dos *fanvids*, Costa-Sánchez & Piñeiro-Otero, 2012).

Humberto de Campos Rezende e João Victor Boechat Gomide destacam no seu artigo o exemplo das séries televisivas e o fenómeno do *binge watching*, ou maratona de consumo consecutivo de vários episódios, um fenómeno potenciado pelo acesso às mesmas por plataformas mundiais, como é o caso da Netflix. De acordo com os investigadores, trata-se de um comportamento que não é novo, mas que é agora explorado de

uma forma profissional pela TV, empenhada na produção industrial de séries “viciantes”, voltadas para esse tipo de audiência. A propósito deste fenómeno, que como qualquer fenómeno novo tem recebido atenção positiva e negativa nos média, são debatidos, por um lado, o comportamento ativo deste tipo de espectador, por outro, as alterações que se têm vindo a registar na forma de se contar uma história.

No capítulo seguinte, Angie Biondie fixa-se noutra das práticas que povoam o nosso quotidiano: a dos autoretratos digitais e sua partilha através das redes sociais. As redes sociais são espaços de interação e afetividade e essa interação tem, na maior parte das vezes, uma forte componente visual. Partilhar imagens através de aplicações de redes sociais é uma prática recorrente que confere à experiência quotidiana dos seus utilizadores novos contextos de visibilidade social e de conexão. Na sua banalidade quotidiana, a *selfie* é um objeto interessante, através do qual podemos compreender as mudanças nas formas comunicativas na idade da internet e das redes sociais. Fotografar-se individualmente ou num coletivo, seja em locais públicos, seja em locais de acesso mais restrito ou até íntimo, e descarregar a imagem no Instagram ou no Facebook, tornou-se uma ação social. Aclamadas por uns, criticadas por outros, as *selfies* são parte fundamental de novos reportórios comunicativos, centrados na produção da identidade e na sua gestão. Propondo-se pensar os sites de redes sociais como espaços de conversação, Angie Biondie privilegia no exercício de análise imagens recentes, veiculadas pelo Instagram, entre 2015 e 2016, através da hashtag de uma campanha internacional contra a violência sexual e de género, onde os sujeitos se declaram vítimas, a partir das histórias pessoais de violência que compartilham e dos autorretratos, *selfies*. Interessa-lhe mostrar o aspecto seletivo que há neste tipo de exposição, através de autorretratos, como uma forma de atestação pessoal, legítima e genuína. Mostra-se que as *selfies* funcionam, quer para assegurar o valor de sinceridade das declarações, quer para promover a interação com e entre os outros usuários.

Se é verdade que a textura da vida quotidiana está marcada pelo rápido fluxo de imagens, em especial em espaços urbanos, onde “em muito do que fazemos e do que é feito connosco, do que percebemos e do que pensamos, dificilmente conseguimos estar separados dos ecrãs” (Neves & Pinto-Coelho, 2010, p. 6), também é certo que este aparelhamento tecnológico e estético se faz sentir noutros contextos, nomeadamente nas práticas artísticas e científicas. A ubiquidade da tecnologia e o embaratecimento dos custos transformaram o fazer artístico e a produção digital.

Adérito Fernandes Marcos discute no seu artigo a emergência da arte digital e das suas diversas variantes, tais como a arte computacional e a média-arte digital. Defende que a estética deste arte não se deve confinar à produção de estímulos de prazer e emoções fugazes, mas deve ter como finalidade “promover o questionamento e a reflexão em torno dos temas fundacionais da nossa razão de existir como indivíduo, sociedade, humanidade e como universo”. Assumindo que a forma como consumimos arte e cultura é influenciada fortemente pelos meios digitais, conjugados com as tecnologias da informação e da comunicação que permitem o seu processamento e comando, apresenta, na sua discussão, três exemplos de artefactos digitais/computacionais. Antes de mais,

refere o artefacto Tapete Interactivo “Óbidos/Oppidum”, realçando o facto de estabelecer novas linhas de desenvolvimento e reflexão na área do design de moda e na utilização do corpo como mediador de intervenção em arte e cultura digital. Convoca, depois, o artefacto “Escultura Présence”, onde o utilizador produz composições sonoras eletrónicas, que o identificam de forma singular, a partir dos movimentos corporais que realiza, e que são registados juntamente com o conteúdo sonoro. Quanto ao último artefacto assinalado, “Entre o Sagrado e o Profano nas Festas de S. João d’Agra”, Adérito Marcos mostra como é desenvolvida uma representação pictórica, dinâmica, que representa o local da romaria, que se vai alterando em resultado da interação do utilizador-fruidor.

Com a gigantesca rede de comunicação representada pela internet – os seus recursos multimediáticos e hipertexto – e a democratização do acesso a tecnologias digitais de registo em imagem (telemóveis, câmaras fotográficas e de vídeo), têm crescido, a uma escala até aqui desconhecida, a produção individual de objetos de natureza visual e audiovisual e a sua disseminação, o que contribui para a emergência de novos fenómenos e de novas práticas, também no campo científico.

Tomando a figura do *flâneur*, de Charles Baudelaire, como representativa do entendimento que partilham da cultura visual contemporânea e do espaço e lugar, Maria da Luz Correia, Helena Pires e Pedro Andrade apresentam a Passeio, que é uma plataforma de arte e cultura urbana, concebida no âmbito do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade da Universidade do Minho. Contextualizando a apresentação desta plataforma, no quadro das obras de Walter Benjamin, Roland Barthes, Mirzoeff e Simmel, entre outros, os autores revelam vários aspetos da Passeio. Referem-se, antes de mais, o seu objeto, que são as ruas da cidade, no que respeita à arquitetura, graffiti, música, teatro, animação de rua, desporto urbano, artesanato, comércio tradicional, publicidade e vitrinismo. Assinalam, também, o seu objetivo, que é o de contextualizar as ações quotidianas, que acontecem nas ruas. Pronunciam-se, ainda, sobre as opções teóricas e metodológicas que estruturam esta plataforma de arte e cultura urbana. E, finalmente, salientam os seus vários eixos de ação, a saber, investigação e formação, arquivo e divulgação, colaboração e extensão.

No artigo seguinte, incluído na última parte da secção dedicada aos artigos temáticos, a obra de Walter Benjamin continua a ser fonte de inspiração, neste caso para Norval Baitello Junior e Tiago da Mota e Silva, que extrapolam para o consumo dos média eletrónicos na atualidade o significado do objeto lúdico em Benjamin, supondo que o confronto imaginação-imaginário ocorre no âmbito do uso de *tablets* em sala de aula. Numa pesquisa realizada numa escola particular de São Paulo, sendo o universo constituído por estudantes do primeiro ano do Ensino Fundamental, entre 6 e 7 anos, foram observados e registados comportamentos ambivalentes no uso dos *tablets*. No uso do *tablet* e na ação de brincar com jogos, não apenas ocorre o reforço do programa social da escola, como, por outro lado, ocorre a sua reinvenção. Para compreender este embate, os autores recorrem aos conceitos de *ludus* e de *paidia*. E assim *ludus* surge como adestramento da *paidia*, nos espaços de jogo na cultura, assim também o uso do conceito de círculo mágico descreve a experiência de estar em ambientes comunicacionais,

e a utilização dos conceitos de imaginação e imaginário permite que o imaginário surja como adestramento da imaginação. Norval Baitello Júnior e Tiago da Mota e Silva sugerem que o exemplo das crianças revela facetas que podem ser averiguadas noutros contextos de consumo mediático, em particular aqueles que são de carácter aditivo, uma vez que a “ecrã-dependência, afinal, não é outra coisa senão um problema de imaginação: imaginar com imagens que não são nossas próprias imagens”.

Por sua vez, no seu artigo, Anna Clara Marotti Magalhães e Leticia Maia Dias falam-nos de imagens que são as nossas, as de gente comum, assim como da preservação da sua memória na forma digital, enquanto património, que pode ser trabalhado pelos professores da área da educação patrimonial para promover a integração e a aceitação da diversidade. Dedicado ao Museu da Pessoa, um projeto totalmente digital, que proporciona, não apenas a interação, mas também a participação do internauta no acervo do museu, o que implica que qualquer cidadão do mundo pode ter a sua história retratada no site (Oliveira, 2007; Simões & Almeida, 2003), este artigo realça a importância do Museu da Pessoa para combater aspetos da mentalidade colonial que persistem em certos setores sociais no Brasil. Este combate passa pela resignificação da herança cultural de certos grupos, como no caso das comunidades indígenas e quilombolas, e da sua participação no processo de construção da identidade nacional.

A encerrar os artigos temáticos, temos a proposta de Fernanda Mendes Cabral Coelho e Adelaide Alves Dias para pensarmos infâncias e imagens de crianças, na confluência dos estudos culturais e da cultura visual com a sociologia da infância. A partir de três narrativas imagéticas, produzidas a partir de imagens de crianças, integradas em pesquisas académicas e científicas no Brasil, são colocadas em relevo as diferenças entre duas situações distintas: por um lado, como eram e são representadas as crianças, e por outro lado, como essas representações se repercutem nas compreensões das culturas infantis de cada época (da idade média aos dias de hoje). Ao comparar as infâncias retratadas, as autoras sublinham que as marcas do “homúnculo” ainda estão bem presentes nas culturas visuais do século XXI.

Na secção a que chamamos “Testemunhos-Percurso Pessoais”, incluímos dois relatos, que se situam no panorama das artes visuais e plásticas do Brasil.

Assente no pressuposto de que o artista deve ter um papel político, de intervenção na sociedade, Jeanine Toledo, relata-nos a sua experiência pessoal, destacando duas das exposições que realizou no Recife, onde dá a ver *Uns e Outros*, de 2003, e a *Lente Turva*, de 2007, afinal, como diria Martine Xiberras (2010, p. 29), “o ecrã espesso formado pelo os arquétipos ligados aos imaginários de género, invisíveis aos olhares das culturas que os partilham (Xiberras, 2010, p. 29)”.

Entretanto, Maria do Carmo Nino relata-nos a sua experiência em diferentes setores ligados às artes plásticas, onde tem desempenhado vários papéis – produtora, curadora, analista, professora –, dando especial destaque a dois dos seus trabalhos enquanto curadora: Projeto MAMÃE e a exposição ContidoNãoContido, ocorrida no Museu Aloísio Magalhães (MAMAM), aberta ao público de março e setembro de 2010.

A encerrar a discussão em torno das problemáticas suscitadas pelo tema condutor deste número da revista, constam dois tipos de revisões. Uma delas é dedicada à arte

contemporânea brasileira, com Ana Cármen Palhares a traçar o perfil da artista Jeanine de Lima Toledo. A outra constitui, na verdade, uma presença clássica em revistas académicas, e está centrada na revisão de obras científicas dedicadas à imagem visual. São duas as recensões. Isabel Macedo revê a obra *Teoria do acto icónico*, de H. Bredkamp, conhecido historiador de arte, publicada pela Editora KKYM e traduzida por Artur Mourão. E Zara Pinto-Coelho apresenta-nos *Uma breve história da imagem*, de Michel Melot, bibliotecário francês. Trata-se de uma obra publicada em França, em 2007, pela Edições L'Oeil Neuf, e em Portugal, em 2015, pelo Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade e a Editora Húmus, tendo sido Aníbal Alves o tradutor.

Na secção dedicada às entrevistas, Ana Cristina Pereira entrevista João Ribeiro, cineasta moçambicano, a propósito da sua obra e da sua história de vida, deixando clara a estreita relação entre estas e os meandros da história do cinema moçambicano¹.

Fechamos este número da revista com dois artigos na secção Varia. Alexandre B. Weffort, em diálogo com Moisés de Lemos Martins, na obra *Crise no castelo da cultura. Das estrelas para os ecrãs*, publicada em 2011, disserta sobre o tema da dialética e questiona algumas das conclusões propostas na obra referida. Entretanto, Joaquim Costa defende que, na nova economia de mercado, religião e economia são universos paralelos que se entrecruzam na sua ambição expansionista e universalista, na linguagem com que constroem o mundo, tornando-se “a infraestrutura somática das sociedades que conquistaram”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Costa-Sánchez, C. & Piñeiro-Otero, T. (2012). Espectadores o creadores? El empleo de las tecnologías creativas por los seguidores de las series españolas. *Comunicação e Sociedade*, 22, 184-204.
- Barboza, E. M. R. (2015). Narrativas digitais: um estudo sobre os videoclipes interativos da banda Arcade Fire. *Comunicação e Sociedade*, 27, 369-385.
- Martins, M. L. (2011). *Crise no castelo da cultura. Das estrelas para os ecrãs*. Coimbra: Grácio.
- Martins, M. L. (2007). Introdução – A época e as suas ideias. *Comunicação e Sociedade*, 12, 5-7.
- Mourão, J. A. (2002). A carne do imaginário. Ironias do aquém e do além. *Comunicação e Sociedade*, 4, 81-95.
- Neves, J. & Pinto-Coelho, Z. (2010). “Em direcção ao vazio ou a qualquer coisa”: os ecrãs e as ligações quotidianas sociotécnicas. *Comunicação e Sociedade*, 17, 5-7.
- Oliveira, J. C. (2007). O museu digital: uma metáfora do concreto ao digital. *Comunicação e Sociedade*, 12, 147-161.
- Schefer, R. (2016). Mueda, memória e massacre, de Ruy Guerra, o projeto cinematográfico moçambicano e as formas culturais do Planalto de Mueda. *Comunicação e Sociedade*, 28, 27-51.
- Simões, A. & Almeida, J. (2003). Histórias de vida + Processamento estrutural = Museu da Pessoa. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/629/>
- Xiberras, M. (2010). Figures d'Eros: mythes et cultures. *Comunicação e Sociedade*, 18, 27-40.

¹ Para conhecer de forma mais detalhada a singularidade da política cinematográfica moçambicana, ver Schefer (2016).

NOTAS BIOGRÁFICAS

Moisés de Lemos Martins é Professor Catedrático do Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade do Minho, onde ensina e investiga em sociologia da comunicação e da cultura, estudos culturais, comunicação intercultural, e semiótica social. Dirige o Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS), que fundou em 2001.

E-mail: moisesm@ics.uminho.pt

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade

Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho, Campus de Gualtar, 4710-057 Braga, Portugal

Zara Pinto Coelho é Professora Associada do Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade do Minho, onde ensina sociologia da comunicação, estudos do discurso e semiótica social. Os seus interesses de investigação incluem as teorias do discurso e as suas aplicações críticas aos estudos dos média e aos estudos culturais, em tópicos relacionados com poder e ideologia, por exemplo, em discursos de participação pública, na cobertura jornalística da saúde ou na interseção do género com a heterossexualidade.

E-mail: zara@ics.uminho.pt

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade

Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho, Campus de Gualtar, 4710-057 Braga, Portugal

FLOWS AND PATHS IN VISUAL CULTURE

Moisés de Lemos Martins & Zara Pinto-Coelho

Over recent years, image-making practices (e.g. photographing, filming, editing and drawing) have undergone multiple transformations – driven by the expanding dialogue between digital visual technologies, social network platforms, videos/websites and image-sharing apps. This dialogue has made it possible to develop new forms of visibility and thereby new practices within, and across, a variety of online and offline fields.

In this issue we analyse the scope and dimensions of these changes, how they have been incorporated into society and everyday life, their social, political, cultural, aesthetic and poetic implications, and their impact on the continuous redefinition of the functioning of visual communication and its place in contemporary societies.

We included the concept of “flow” to designate the theme of this issue, which is dedicated to visual culture, since flow is a key metaphor for life. Flow and life tend to develop in a constant tension between balance and imbalance, and between harmony and disharmony. Life experiences are stages over the course of a lifetime.

Contemporary visual experience, in the present technological era in which we are deciding what it means to be human (Martins, 2007), increasingly involves a “flow” of light and sensibility. But the continuity of a flow can never guarantee stability. Whenever we achieve any sense of balance, the threat of renewed instability immediately raises its head. In fact, a flow has no *continuum*. Just as life has no *continuum*.

We have separated this issue into five main sections. The first section includes articles offering a theoretical analysis of visual communication, but which also apply visual communication to tangible visual cultural forms. The second section combines personal testimonies and accounts of artists linked to the fine arts and visual arts in Brazil. The third section presents a short overview of the oeuvre of a Brazilian fine artist and two critical reviews of books about visual images. The fourth section consists of an interview with a Mozambican film director. The fifth and final section, entitled *Varia*, includes two essays on different topics.

The first section’s thematic articles are divided into three groups. The first group discusses the social and cultural implications of the presence and daily uses of electronic images. The second group addresses issues of recording, study and creation in the visual arts and the digital/computer arts. The third group explores visual culture in the contexts of education and childhood.

It is a well-known fact that episodes from day-to-day existence stand at the heart of contemporary social existence and that visual communication has acquired a central role in this experience of the world, as a result of the social and technological changes taking place in contemporary global society. In particular this concerns the intimate connection

between contemporary visual culture and the intense dynamics of globalisation, technologicalisation and digitalisation of everyday life.

The first of the thematic articles is a text by Fábio la Rocca, in which he recalls the troubled trajectory of the image and the role of film and photography in the creation of a new vision of the world. He argues that we are experiencing a new type of image-based civilisation, in which social life and practical everyday experiences are increasingly affected by the presence, and mass use, of images. Based on this theory, he shows how this new practice or way of seeing and thinking via images has altered our processes of understanding and perception of our relationship with social reality, with others and with ourselves. He focuses on the case of Instagram and selfies.

Vincenzo Susca takes us into a private realm, concerning what happens when eroticism enters everyday life, propelled by a new sexual economy and promoted by “the sizzling screens of pornographic websites”, which he argues are “simultaneously laboratories and slaughter houses for fresh meat, in constant renewal and substitution, turned upside down and re-assembled piece-by-piece”. As José Augusto Mourão pinpoints in another context, “it seems ironic to talk about ‘fresh meat’ when we’re actually bidding farewell to meat. Ultimately being ironic is not a form of lying. (...) Saying farewell to the body isn’t equivalent to saying that the body has disappeared, it’s probably just changing its appearance or figure” (Mourão, 2002, p. 82). Vincenzo Susca states that today “meat has been transformed into logos” and has become the main meaning of the contemporary imaginary. To assess this shift, which the author believes is anthropological in nature, he analyses the characteristics of the pornographic landscape, between its basic patterns and current identity-based features. He highlights pornographic and erotic social networks – such as Youporn.com – and considers the various updates that emerge from this context, in articulation with software and apps, such as Tinder or Happn, and geo-localised techniques that enable a broad scope of movements, between metropolitan flows and the creation of affinities mobilised by eroticism. The researcher considers that the pornography of web 2.0 – an exclusively visual form of pornography – shouldn’t be viewed solely as an entertainment industry but instead as an “existential paradigm of our day-to-day life: a lifestyle forged in flames of pleasure”.

The changes in the way that images are recorded, generated, processed and distributed establish a direct dialogue with the way that we perceive them and such changes have effectively reprogrammed our watching habits. Popular diffusion of internet videos, the rapid spread of mobile technologies, in particular smartphones, and ubiquitous broadband networks, have opened up new forms of image creation and use of audiovisual products (e.g. interactive video clips, Barboza, 2015, or fanvids, Costa-Sánchez & Piñeiro-Otero, 2012). In their article, Humberto de Campos Rezende and João Victor Boechat Gomide highlight the example of binge watching of TV series – a phenomenon made possible by global platforms such as Netflix. According to the researchers, this behaviour is nothing new, but is now exploited professionally by broadcasters, who are dedicated to the industrial production of “addictive” series precisely aimed at binge viewers. In relation to this phenomenon, which, like any new trend, has received positive and

negative attention in the media, there has been discussion of the active behaviour of binge viewers, and the changes that have been introduced in the way that stories are told.

In the following article, Angie Biondie focuses on another of the practices found in our day-to-day lives: digital self-portraits (selfies) and their sharing via social networks. Social networks are places where people interact and establish emotional bonds. In most cases this interaction involves a powerful visual component. Sharing images via social network apps is a recurring practice, which provides users with new contexts of social visibility and connection in their daily experiences. In its everyday banality, the selfie is an interesting object which allows us to understand the shifts that have taken place in forms of communication in the era of the internet and social networks. Taking an individual or group photo, whether in a public setting or in a more private, or even intimate location, and then uploading the picture onto Instagram or Facebook has become a social act. Lauded by some, and criticised by others, selfies have become a key part of the new communicative repertoires, focused on the production and management of identity. Biondie suggests that we should think about social network sites as conversation spaces, and she analyses recent images posted to Instagram between 2015 and 2016 via the hashtag of an international campaign against sexual and gender-based violence, in which the persons who posted these images confessed to being victims by sharing their personal stories of abuse and their respective selfies. The author is interested in showing the selective dimension associated to such exhibition, via selfies, as a form of legitimate and genuine personal validation. She demonstrates that selfies both confirm the sincerity of the declarations and foster interaction with, and between, other users.

The texture of day-to-day life is marked by the rapid flow of images, especially in urban spaces, where “in much of what we do and what is done to us, what we perceive and what we think, it is difficult to be able to detach ourselves from screens” (Neves & Pinto-Coelho, 2010, p. 6). But it’s also true that this dependence on technological and aesthetic devices is experienced in other contexts - in particular in artistic and scientific practices. The ubiquitous nature of technology and its increasing affordability have radically transformed artistic creation and digital production.

Adérito Fernandes Marcos discusses the emergence of digital art and its different variants – such as computer art and digital media art. He argues that the aesthetic of this art form should not confine itself to producing pleasure stimuli and fleeting emotions, but should instead aim to “foster questioning and reflection about key issues of our *raison d’être* as individuals, society, humanity and as a universe”. Assuming that the manner that we consume art and culture is heavily influenced by digital media, allied to the information and communication technologies that allow it to be processed and controlled, he presents three examples of digital/computer artefacts. First, he refers to the artefact *Tapete Interactivo “Óbidos/Oppidum”* [“Óbidos/Oppidum” Interactive Carpet], emphasising the fact that it establishes new lines of development and reflection in the area of fashion design and use of the body as a mediator of intervention in digital culture and art. He then refers to the artefact, *“Escultura Présence”* [Presence Sculpture], in which the user produces electronic sound compositions, that uniquely identify him on the basis

of his bodily movements, recorded in conjunction with the sound content. In relation to the third and final artefact, “*Entre o Sagrado e o Profano nas Festas de S. João d’Agra*” [Between the Sacred and the Profane in the Festivities of S. João d’Agra], Adérito Marcos demonstrates how a dynamic pictorial representation of a pilgrimage site is developed and how it changes over time as a result of interaction with the user/enjoyer.

In the wake of the gigantic communication network constituted by the Internet – including its multimedia resources and hypertext – and democratisation of access to digital image-recording technologies (mobile phones and photographic and video cameras), there has been unprecedented expansion of individual production of visual and audiovisual works, and their dissemination, thereby contributing to the emergence of new phenomena and new practices, inclusively in the scientific field.

Focusing on the figure of Charles Baudelaire’s “flâneur”, to illustrate their understanding of contemporary visual culture and of space and place, Maria da Luz Correia, Helena Pires and Pedro Andrade present “Passeio” – a platform of urban art and culture, conceived within the framework of the University of Minho’s Communication and Society Research Centre (CECS). The authors reveal various aspects of this platform in the context of the work of Walter Benjamin, Roland Barthes, Mirzoeff and Simmel, amongst others. They begin by identifying the subject matter – the city streets, in terms of architecture, graffiti, music, theatre, street entertainment, urban sport, handicrafts, traditional shops, advertising and window displays. The platform’s objective is to contextualise the day-to-day events that occur on the streets. The authors also discuss the theoretical and methodological options that have structured this platform of urban art and culture. And, finally, they stress its various action lines: research, training, archiving, dissemination, collaboration and expansion.

In the following article, by Norval Baitello Junior and Tiago da Mota e Silva, included in the final part of the thematic articles section, there is once again reference to Walter Benjamin’s writings. The authors extrapolate the meaning of the playful object in Benjamin’s thinking to the contemporary consumption of electronic media, in the supposition that the clash between the imagination and the imaginary occurs in the framework of use of tablets in the classroom. In a research conducted in a private school in São Paulo, involving first year primary school pupils, aged between 6 and 7, the authors observed and recorded ambivalent behaviour in the pupils’ use of the tablets. Use of the tablets and game-playing, not only reinforced the school’s social programme, it also reinvented it. To understand this conflict, the authors use the concepts of *ludus* and *paidia*. *Ludus* is presented as a tamed down form of *paidia*, in cultural playgrounds, and the concept of the magic circle is used to describe the experience of being in communicational environments, wherein the use of concepts of the imagination and the imaginary enable the imaginary to emerge as a taming of the imagination. Norval Baitello Júnior and Tiago da Mota e Silva suggest that the example of the children reveals aspects that can also be found in other media consumption contexts, in particular those of an addictive nature, since “screen dependency is not after all anything but a problem of imagination: to imagine with images that are not our own”.

In the next article, Anna Clara Marotti Magalhães and Leticia Maia discuss images of ourselves, i.e. images of ordinary people, and preservation of their memory in a digital format, as a form of cultural heritage, that can be used by professors working in the field of heritage education to foster integration and acceptance of diversity. The article is dedicated to the *Museu da Pessoa* [Museum of the Person], a completely digital project that fosters interaction and participation by internet users in the museum's collection, and therefore by implication enables anyone in the world to have their story portrayed on the website (Oliveira, 2007; Simões & Almeida, 2003). The authors underline the museum's importance in combating aspects of the colonial mindset that persists in certain segments of Brazilian society. This struggle involves resignification of the cultural inheritance of certain groups, e.g. communities of indigenous peoples and quilombolas (descendants of slaves), and ensuring their involvement in the process of constructing a national identity.

The final work in the section of thematic articles is a text by Fernanda Mendes Cabral Coelho and Adelaide Alves Dias about childhood and images of children, at the confluence between cultural studies, visual culture studies and the sociology of childhood. Using three image-based narratives, based on images of children incorporated into academic and scientific research, prominence is placed on the differences between two distinct situations: firstly, how children have been, and are, represented and, secondly, the repercussions these representations have on the understanding of childhood cultures in each era (from the Middle Ages to the contemporary era). By comparing the different childhood environments portrayed in the article, the authors underline that the idea of the child as a "homunculus", or "little adult", is still very evident in the visual cultures of the 21st century.

In the section entitled Personal Trajectories-Testimonies, we include two accounts concerning the panorama of the visual arts and fine arts in Brazil.

Based on the assumption that the artist must assume a political role and intervene in society, Jeanine Toledo narrates her personal experience, highlighting two of the exhibitions she organised in Recife: "Uns e Outros", in 2003, and "Lente Turva", in 2007, which demonstrate, in the words of Martine Xiberras (2010, p. 29), "the thick screen formed by archetypes connected to gender-based imaginary universes, which are invisible to the perspectives of the cultures that share them (Xiberras, 2010, p. 29)".

Maria do Carmo Nino describes her experience in different areas linked to the fine arts, where she has performed various functions – as producer, curator, analyst, teacher. She places special attention on two projects she developed as a curator: the "MAMÃE" Project and the "ContidoNãoContido" exhibition, held at the Aloísio Magalhães Museum (MAMAM), open to the public from March-September 2010.

Discussion of the questions raised by the central theme of this issue of the journal, is rounded off by two categories of critical review. One category is dedicated to contemporary Brazilian art, in which Ana Cármen Palhares profiles the artist, Jeanine de Lima Toledo. The other category is a classic feature of academic journals – a critical review of scientific works dedicated to the visual image – comprised by two articles. Isabel Macedo

reviews the work, *Teoria do acto icónico* (Theory of the iconic act), by Horst Bredkamp, a well-known art historian, published by KKYM and translated by Artur Mourão. Zara Pinto Coelho presents *A brief history of the image*, by the French librarian, Michel Melot. The book was published in France in 2007 by L'Oeil Neuf and in Portugal in 2015 by the Communication and Society Research Centre and Edições Húmus, and translated by Aníbal Alves.

In the section dedicated to interviews, Ana Cristina Pereira talks to João Ribeiro, a Mozambican film director, about his life and works, establishing a clear connection between these two dimensions and the complex history of Mozambican cinema.¹

We end this issue of the journal with two articles in the section Varia. Alexandre B. Weffort, in dialogue with Moisés de Lemos Martins, in the book *Crise no castelo da cultura. Das estrelas para os ecrãs*, published in 2011, writes about the topic of dialectics and questions some of the book's conclusions. Meanwhile, Joaquim Costa argues that, in the new market economics, religion and economics have become parallel universes that intersect in terms of their expansionist and universalist goals, and in the languages they use to construct the world, serving as “the somatic infrastructure of the societies they have conquered”.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

- Costa-Sánchez, C. & Piñero-Otero, T. (2012). Espectadores o creadores? El empleo de las tecnologías creativas por los seguidores de las series españolas. *Comunicação e Sociedade*, 22, 184-204.
- Barboza, E. M. R. (2015). Narrativas digitais: um estudo sobre os videoclipes interativos da banda Arcade Fire. *Comunicação e Sociedade*, 27, 369-385.
- Martins, M. de L. (2011). *Crise no castelo da cultura. Das estrelas para os ecrãs*. Coimbra: Grácio.
- Martins, M. de L. (2007). Introdução. A época e as suas ideias. *Comunicação e Sociedade*, 12, 5-7.
- Mourão, J. A. (2002). A carne do imaginário. Ironias do aquém e do além. *Comunicação e Sociedade*, 4, 81-95.
- Neves, J. & Pinto-Coelho, Z. (2010). “Em direcção ao vazio ou a qualquer coisa”: os ecrãs e as ligações quotidianas sociotécnicas. *Comunicação e Sociedade*, 17, 5-7.
- Oliveira, J. C. (2007). O museu digital: uma metáfora do concreto ao digital. *Comunicação e Sociedade*, 12, 147-161.
- Schefer, R. (2016). Mueda, memória e massacre, de Ruy Guerra, o projeto cinematográfico moçambicano e as formas culturais do Planalto de Mueda. *Comunicação e Sociedade*, 28, 27-51.
- Simões, A. & Almeida, J. (2003). Histórias de vida + Processamento estrutural = Museu da Pessoa. Retrieved from <http://hdl.handle.net/1822/629/>
- Xiberras, M. (2010). Figures d'Eros: mythes et cultures. *Comunicação e Sociedade*, 18, 27-40.

¹ For more detailed information on Mozambique's unique film policy, see Schefer (2016).

BIOGRAPHICAL NOTES

Moisés de Lemos Martins is a full professor at the Department of Communication Sciences of the University of Minho where he teaches and researches sociology of communication and culture, cultural studies, intercultural communication, and social semiotics. He directs the Communication and Society Research Centre (CECS), which he founded in 2001.

E-mail: moisesm@ics.uminho.pt

Centro de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais, Campus de Gualtar, 4710-057 Braga, Portugal

Zara Pinto Coelho is an associate professor at the Department of Communication Sciences of the University of Minho where she teaches sociology of communication, discourse studies and social semiotics. Her research interests include discourse theories and their critical applications to media studies and cultural studies, on topics related to power and ideology, e.g. in public participation discourses, journalistic coverage of health issues or the intersection between gender issues and heterosexuality.

E-mail: zara@ics.uminho.pt

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais, Campus de Gualtar, 4710-057 Braga, Portugal

ARTIGOS TEMÁTICOS | ARTICLES

A MUTAÇÃO VISUAL DO MUNDO SOCIAL

Fabio La Rocca

RESUMO

Como podemos ver o mundo na sociedade contemporânea? Qual é o papel da visão e das imagens? Nós necessitamos de refletir sobre a nossa época através da hipótese de que nós vivemos numa nova espécie de civilização de imagens onde a vida social é sempre mais condicionada por uma presença e uso massivo de imagens que modificam a conceção fenomenológica da realidade.

PALAVRAS-CHAVE

Imagens; imaginário; fenomenologia; formas visuais; perceções; sociologia visual

ABSTRACT

How can we see the world in our contemporary society? What is the role of vision and of images? We must reflect on our epoch through the hypothesis that we live in a new kind of a civilisation of images, where social life is more and more conditioned by the presence and the massive use of images that modify the phenomenological conception of the reality..

KEYWORDS

Images, imaginary; perceptions; phenomenology; visual forms; visual sociology

Notre appartenance au monde des images et plus fort
plus constitutive de notre être, que notre appartenance au monde des idées

Gaston Bachelard

An eye for an ear

Marshall McLuhan

O processo de compreensão baseia-se na evolução do pensamento ao longo de diferentes épocas que juntam a cultura, a sociedade e o conhecimento. Sabemos que cada época apresenta um tipo particular de pensamento, uma maneira de ver o mundo. Este desenvolvimento constitui a base da revolução científica e da mudança de paradigma. Assim, em cada época, há algo que caracteriza o mundo social, uma espécie de “caráter essencial” enquanto marca da sociedade que caracteriza a reflexão e assim uma outra maneira de ver o mundo, com uma visão diferente. Esta “nova” visão do mundo, enquanto desenvolvimento paradigmático, influencia o processo fenomenológico e gnosiológico de compreensão e significa que está em consonância com a realidade

do mundo social. Nesse sentido, podemos inspirar-nos na reflexão de Michel Foucault sobre a “ontologia da atualidade”¹, que é uma resposta à questão de Kant “Was ist Aufklärung?” (1874). Foucault, refletindo sobre a pergunta, “O que é a nossa atualidade?” vê uma nova dimensão de compreensão filosófica no tópico “o que é o nosso presente, o que é isso hoje?”. Isso representa ao mesmo tempo uma ontologia da atualidade e uma ontologia de nós mesmos. Neste artigo, limitar-nos-emos a tentar usar as interrogações levantadas por essa questão sem entrar nos detalhes da reflexão de Foucault.

Na verdade, acreditamos que é interessante fazer a pergunta: o que significa “hoje”, tendo em consideração a influência das imagens, e também como a nossa realidade é influenciada pela nova forma de ver e de pensar através das imagens. Sabemos que a trajetória da imagem não foi simples, antes de se tornar mais popular e, num sentido lato, antes de ser aceite. Podemos pensar, por exemplo, na relutância das instituições científicas relativamente à sua atitude *face* aos olhos e aos instrumentos que os prolongam. De facto, no *habitus* científico, as imagens foram consideradas como uma modalidade excêntrica, desqualificadas como dados e instrumentos. Desde as suas origens, a civilização ocidental desvalorizou a imagem. Uma longa tradição filosófica, pedagógica e científica destruiu as imagens e instalou uma suspeita acerca delas; assim, a imagem, em nome da Razão, foi depreciada, vista como incerta e ambígua. Nesse sentido, um “pensamento sem imagens” domina a cultura. Mais tarde, no século XX, a psicologia junguiana, o neo-kantismo com Heidegger e Cassirer, a fenomenologia de Husserl, a hermenêutica e os estudos da ciência cognitiva revalorizaram as representações visuais e as práticas imagéticas. Isso significa também que uma ruptura epistemológica, que discute a posição do positivismo e do objetivismo das ciências humanas, tomou posição, por exemplo, na figura do teórico do imaginário Gilbert Durand - mas também devemos mencionar Gaston Bachelard – a favor de um novo espírito epistemológico que reavalia a imagem e o imaginário.

Trata-se de uma verdadeira mudança do estatuto das imagens, que começam a ser consideradas de maneira científica, com uma evolução do seu papel, no qual o olho representa uma exploração ativa do universo que está cá para ser visto. Assistimos, assim, a uma mudança importante no que diz respeito à essência das imagens: precisamente, podemos referir-nos à “viragem icónica” de Gottfried Boehm ou a uma “viragem pictórica”, como descrita por William Thomas Mitchell (1994), caracterizadas por uma nova centralidade das imagens, uma visibilidade e uma visão em diferentes áreas das ciências sociais e humanas. Naturalmente, isso significa dar uma atenção especial a uma dimensão do conhecimento encarnado no poder das imagens, com a capacidade que estas têm para abrir a mente aos múltiplos aspectos do nosso mundo e para descobrir diferentes fragmentos da realidade.

O cinema e a fotografia operam uma profunda transformação do conhecimento e são eficientes para descrever as alterações de visão ligadas à época, porque são meios que podem delinear a relação entre a imagem e o mundo e, em particular, entre a

¹ A conferência “Qu’est-ce que les Lumières?” foi proferida no Collège de France, em Janeiro de 1983, e publicada em Maio de 1984, no n° 207, do *Magazine littéraire* e podemos encontrá-la posteriormente em *Dit et écrits* (1994), Paris: Gallimard.

experiência visível e as noções de compreensão. Devemos recordar que, na sua análise teórica, Jean Epstein fala sobre a cultura visual para colocar em perspectiva o facto de que o cinema contribui para mudar a nossa visão do mundo, num sentido que está relacionado com as mudanças no clima mental de uma época. Desta forma, testemunhamos uma nova viragem do conhecimento, baseado no primado da imagem, que participa no processo de compreensão do mundo. Podemos tomar como exemplo a importante contribuição de Béla Balázs (2010) – enquanto teórico estético do cinema – para a iniciação à cultura visual em *Der sichtbare Mensch* (1924) e depois em *Der Geist des Films* (1930), onde explora de que maneira o espírito visual se tornou uma nova dimensão da realidade através da invenção do cinematógrafo. Essa tecnologia é considerada como uma difusão técnica da produção espiritual e como uma tecnologia avançada de ver e de mostrar; para Balázs, o cinematógrafo dá um novo rumo à cultura para o visual. Isto produz também uma nova maneira de ver, ou melhor, uma *Weltanschauung*, uma expressão que Kant define como sendo a intuição do mundo através dos sentidos e que na linguagem filosófica representa a experiência de vida e uma imagem do mundo. Para nós, há uma *Weltanschauung* visual, na qual as imagens são um sistema de compreensão e, ao mesmo tempo, uma representação simbólica do mundo, onde temos uma espécie de olhar que caracteriza o olho de uma época, seguindo a teoria de László Moholy-Nagy, que vê uma nova cultura do olhar através do advento da fotografia, enquanto “nova visão”, produzindo simultaneamente uma nova experiência sensorial e uma maneira de como ver o mundo de forma nova.

Por isso, compreendemos que a afirmação da primazia das imagens no processo de conhecimento em diferentes épocas suscita muitas reflexões; como testemunha dessa importância, há a afirmação dos *Estudos de Cultura Visual* nos EUA e no Reino Unido e da *Bildwissenschaft* – que significa a ciência da imagem – na Alemanha. A posição epistémica da imagem remete para um intenso significado cultural: a importância da visão e da produção de sentido em várias formas de imagens (arte, fotografia, cinema) onde, ao mesmo tempo, é importante refletir sobre as condições da técnica e dos média, permitindo a visualização do mundo, mas também o uso social que os indivíduos fazem das inúmeras imagens que circulam na esfera social.

Essas formas de conhecimento contaminaram a reflexão sobre o mundo social e, neste contexto, podemos afirmar que as imagens se tornam cada vez mais uma especificidade do nosso tempo, o fundamento de uma sensibilidade que caracteriza a expressiva variedade da nossa cultura e da nossa sociedade. Se afirmarmos com Gillian Rose e Nicholas Mirzoeff (2015) que vivemos numa dimensão ocular-central do mundo, isto acontece “não simplesmente porque as imagens visuais são cada vez mais comuns (...), mas porque interagimos com experiências visuais construídas” (Rose, 2012, p. 9). Este ocular-centrismo é frequentemente usado para ilustrar um paradigma visual com uma centralidade do olhar que aponta para uma espécie de imersão numa dimensão de transição, na qual pode emergir um pensamento do olhar e uma ênfase do sensível. Na tradição, desde Aristóteles, a visão é o sentido predominante, uma fonte de cognição, mas isso não significa que os outros sentidos não sejam importantes no processo de

perceção e que não participem na definição de formas de atribuição de significados históricos e culturais às relações sociais. Assim, como o afirmou John Berger: “ver precede as palavras” (1972) e hoje a difusão da *visualidade* aumenta o efeito do ocular-centrismo. Consideramo-lo como uma chave de leitura da pós-modernidade que exhibe uma vasta panóplia de imagens através dos novos efeitos dos ecrãs e da tecnologia.

A cultura visual real – ou seja, a relação entre a produção e o consumo de imagens na experiência social – está relacionada com o imaginário, no qual cada pessoa encontra um significado, uma informação, mas também uma *fruição* e uma *relição* por meio do uso dos diferentes aparelhos ou interfaces digitais, cujo papel, como Walter Benjamin o ilustrou nos seus trabalhos, está crescendo quase diariamente. Estamos imersos numa “constelação” de imagens que estruturam a nossa experiência de vida quotidiana, como uma espécie de galáxia do imaginário, no qual – inspirado pela análise de Marshall McLuhan – surge um mosaico formado por várias imagens que devemos compreender como uma tática e uma prática numa genealogia da vida quotidiana.

É fundamental pensar que a encenação real do imaginário na nossa cultura deve ser considerada como algo que muda a relação com a realidade social e transforma as identidades. Nesse cenário, o espectador torna-se um *espect(a)tor* – ou um *prosumidor* – produzindo uma relação de interatividade com a multiplicidade de imagens que medeiam a nossa vida. Numa climatologia sociocultural, por exemplo, o Instagram pode ser pensado como uma vasta constelação de cenários quotidianos, nos quais cada fragmento é a apresentação de um instante vivido. Assim, a imagem pode ser uma possibilidade de tornar presente o que existe; este é o tempo das imagens e da primazia do imaginário, onde a experiência prática da vida quotidiana está também construída através de uma disposição visual, por meio de uma modalidade visual da nossa relação com e através do mundo. A imagem é o espaço onde consumimos a experiência do mundo, mas, ao mesmo tempo, observando esse cenário de um ponto de vista sociológico, é também uma produção de conhecimento inserida numa relação com o olhar, de forma a proporcionar uma contemplação da dimensão da vida quotidiana. Se o imaginário, de acordo com a perspectiva de Durand, é um denominador onde os procedimentos do pensamento humano são originados, podemos olhar para a realidade social como um *mundus* de imagens e de imaginários que circundam a esfera do conhecimento.

Do ponto de vista climatológico do nosso tempo, relacionado com o presente, estamos imersos nele e nas suas facetas sociais e culturais, existindo uma proeminência das imagens que sugerem uma mudança de *episteme*, na qual as próprias imagens, num sentido fenomenológico, colocam a nossa consciência em relação com as coisas e os sentidos, associando, nesta perspectiva, as pessoas com o mundo e o ser, numa espécie de visão da essência. Os diversos aparelhos, como a fotografia, o vídeo, os ecrãs, são formas que desenvolvem uma linguagem atenta de compreensão da realidade, onde a apresentação visual mostra fenómenos sociais. Todas as imagens são integradas numa experiência social e cultural de vida. Isso significa que quando analisamos o mundo social visual, trata-se de um processo de produção de conhecimento. Sabemos que a imagem é um traço do ser humano, que mostra uma presença e que constrói uma memória

coletiva da vida quotidiana; por isso, a imagem é uma memória permanente do olhar, é *eikôn*, que significa “tornar presente”. Isto parece ser uma das características essenciais da capacidade das imagens na nossa contemporaneidade.

A galáxia de imagens representa um modelo expressivo, uma demonstração (*monstration*) ativando um impacto sensorial que influencia o pensamento. Sabemos ainda, como Rudolf Arnheim teorizou, que a percepção visual significa pensamento visual. Assim, a percepção visual transforma o que é visto em noções e reflexões do pensamento. Nesse contexto, a nossa imersão na atmosfera visual leva-nos a constatar uma forte analogia entre o conteúdo simbólico das imagens e a realidade. Ao mesmo tempo, não devemos esquecer que as imagens nos oferecem fragmentos e detalhes da realidade que são selecionados de forma subjetiva, contribuindo para a construção do pensamento e do conhecimento. A visualização da realidade permite-nos dar uma definição subjetiva específica, que é o processo de produção de uma visão particular do mundo.

O uso de imagens na construção da realidade social é uma perspectiva pertinente para ver a realidade, envolve as coisas e estabelece uma ordem simbólica. Assim, se nos interrogamos sobre como fabricamos uma construção social da realidade – pensando na famosa obra de Peter L. Berger & Thomas Luckmann – podemos considerar a imagem como uma componente desse processo, participando na criação e na recriação da intersubjetividade, significando que múltiplas realidades coexistem em qualquer contexto. Essa coexistência também pode ser percebida com a consideração de que a imagem, do ponto de vista de Michel Maffesoli (1993), é “mesocosmo”: um elemento intersticial entre o macrocosmo e o microcosmo. Com a sua função de *religação*, convida-nos a compreender o mundo social. Por outro lado, a imagem corresponde a um espelho da sociedade, e sabemos que o espelho é uma figuração simbólica da imagem, na qual se condensa a sua problemática ontológica. O espelho – analisado por Platão, Leibniz, Lacan – forma uma figuração simbólica da imagem, um centro de alteridade e de identidade que devemos levar em consideração ao capturar os sinais expressivos do nosso presente. Do ponto de vista do processo simbólico, esta análise pode estar relacionada com a ideia, na construção da realidade social, de se conceber a si próprio através de outros: o “efeito de espelho social” (*looking glass self*), disse Charles H. Cooley, em 1902, para ilustrar como os outros são o espelho de nós próprios. E este espelho do ambiente contemporâneo pode ser ilustrado, por exemplo, ao partilhar instantes da nossa vida através de diferentes fotografias. E, ao mesmo tempo, esse “espelho” também pode ser ilustrado pela fenomenologia da *selfie*, uma atitude típica dos nossos tempos que significa, igualmente, uma presença que transmite uma relação. A *selfie*, enquanto auto-retrato do século XXI, é um desejo de estar-aí, uma demonstração de participação no mundo. Os média sociais satisfazem a nossa identidade e cultura, são uma apresentação de nós mesmos com a abertura aos outros. Neste sentido, a “selficação” da realidade é uma chave para a leitura da prática social orientada para os outros, na qual a *religação* é o processo de um estar no mundo, no qual o indivíduo, no processo da relação social, se ajusta ao seu ambiente social. Do ponto de vista de uma abordagem sociológica, sabemos que estamos ligados aos outros e à sociedade para satisfazer a necessidade vital de

um reconhecimento social, a nossa identidade e existência. Este é também um sintoma, construir através das imagens uma estética da existência, que na nossa época se tornam em afinidades, tipificadas por Vincenzo Susca (2017) como “afinidades conectadas”.

Bem, as várias imagens que circulam na esfera social são uma expressão da figuração simbólica do espelho que reúne a alteridade e a identidade, gerando um caleidoscópio da nossa existência, com laços e comunhão. Este processo de *mimesis* é também a expressão de uma dependência do outro e do aparelho visual através do qual os indivíduos experienciam a sua vida quotidiana. A *Erlebnis* visual é um ato no nosso mundo social, onde os símbolos, as imagens e o imaginário são condição de possibilidade da experiência e, ao mesmo tempo, tornam possível uma intensa compreensão do sentido de realidade que as pessoas expressam.

Quanto à percepção, é óbvio que quando falamos sobre a percepção da experiência devemos também prestar atenção à estrutura técnica, aos aparelhos que nos permitem ampliar a realidade. Na verdade, existem algumas alterações sensoriais que influenciam o nosso modo de percepção e de visão. Lá onde há uma interação com as interfaces que se interpõem entre nós e o mundo, há a produção de uma penetração tecno-simbólica que modifica as percepções sensoriais. Estamos diante de uma visualização perceptiva do ser e das suas formas de habitar o mundo que gera uma cine-presença, uma foto-presença e uma imago-presença. A visualização é um instantâneo da experiência, onde os ecrãs se tornam como próteses da explosão da visualidade que influencia a maneira como agimos. Nesse sentido, podemos questionar a natureza de nossa relação com o ecrã? Os ecrãs são superfícies de projeção da nossa existência e presença, a manifestação e uma aparência que tornam possíveis, ou melhor dito, que tornam visíveis o mundo e o estar-aí. Assim, é apropriado falar de ecrãlogia, onde o ecrã representa uma superfície vivida e, conseqüentemente, é apropriado olhar para as relações intermediais como formas culturais². Hoje em dia, não podemos negar o importante impacto dos ecrãs, que são extensões permanentes dos nossos corpos; mas o ecrã é naturalmente um totem da nossa relação com o mundo e na nossa sociedade contemporânea pode ser visto como uma forma narrativa e um processo de identificação que transforma a prática de visualização da vida quotidiana. Se o olhar do mundo social é mediado por imagens, o ecrã tem uma natureza ontológica que significa que não é um simples dispositivo tecnológico, mas um dispositivo óptico que caracteriza a nossa maneira de estarmos no mundo e a nossa relação com o real. A realidade é o ecrã porque aparece através do ecrã e, ao mesmo tempo, o ecrã é um meio que estabelece o contacto com a realidade, na qual, segundo a perspectiva de Merleau-Ponty (Carbone, 2011), vemos através e com o ecrã.

Tradução de Jean-Martin Rabot, CECS

² Vejam, por exemplo, as reflexões de Lev Manovich e Erkki Huhtamo. *The screen media reader. Culture, theory, practice*, editado por S. Monteiro (2017), New York: Bloomsbury.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Balázs, B. (2010). *L'homme visible et l'esprit du cinéma*. Belfort: Circé.
- Carbone, M. (2011). *La chair des images : Merleau-Ponty entre peinture et cinéma*. Paris: Vrin.
- Berger, J. (1972). *Ways of seeing*. Londres: Penguin Books Ltd.
- Foucault, M. (1983). Qu'est-ce que les Lumières? Comunicação apresentada no Collège de France, Paris.
- Foucault, M. (1994). *Dit et écrits*. Paris: Gallimard.
- Maffesoli, M. (1993). *La contemplation du monde*. Paris: Grasset.
- Manovich, L. & Huhtamo, E. (Eds.) (2017). *The screen media reader. Culture, theory, practice*. Nova Iorque: Bloomsbury.
- Mitchell, W. J. T. (1994). *Picture theory. Essays on verbal and visual representation*. Chicago: University of Chicago, Press.
- Mirzoeff, N. (2015). *How to see the world*. Nova Iorque: Pelican.
- Monteiro, S. (2017). *The screen media reader. Culture, theory, practice*. Nova Iorque: Bloomsbury.
- Rose, G. (2012). *Visual methodologies: An introduction to interpreting visual materials*. Londres: Sage.
- Susca, V. (2017). *Les affinités connectives. Sociologie de la culture numérique*. Paris: Cerf.

NOTA BIOGRÁFICA

Doutor em Sociologia, Maître de conférences na Universidade Paul-Valéry, Investigador no Centre d'Études sur l'Actuel et le Quotidien (Paris Descartes Sorbonne)
E-mail: fabio.la-rocca@univ-montp3.fr
Departamento de sociologia, IRSA-CRI, Universidade Paul-Valéry Montpellier 3
Route de Mende , 34 199 Montpellier Cedex 5, França

* **Submetido: 03/03/2017**

* **Aceite: 25/04/2017**

THE VISUAL MUTATION OF THE SOCIAL WORLD

Fabio La Rocca

ABSTRACT

How can we see the world in our contemporary society? What is the role of vision and of images? We must reflect on our epoch through the hypothesis that we live in a new kind of a civilisation of images, where social life is more and more conditioned by the presence and the massive use of images that modify the phenomenological conception of the reality.

KEYWORDS

Images, imaginary; perceptions; phenomenology; visual forms; visual sociology

RESUMO

Como podemos ver o mundo na sociedade contemporânea? Qual é o papel da visão e das imagens? Nós necessitamos de refletir sobre a nossa época através da hipótese de que nós vivemos numa nova espécie de civilização de imagens onde a vida social é sempre mais condicionada por uma presença e uso massivo de imagens que modificam a conceção fenomenológica da realidade.

PALAVRAS-CHAVE

Imagens; imaginário; fenomenologia; formas visuais; percepções; sociologia visual

Notre appartenance au monde des images est plus forte
plus constitutif de notre être, que notre appartenance au monde des idées

Gaston Bachelard

An eye for an ear
Marshall McLuhan

The process of comprehension is founded on an evolution of thought across different epochs that bring together culture, society and knowledge. We know that each epoch presents a particular type of thought, a way to see the world. This development represents the basis of the scientific revolution and the change of paradigm. So in each epoch there is something that characterizes the social world, an “essential character” that acts as a trace of the society that characterize the reflexion and so another way to see the world with a different vision. This “new” vision of the world, as a paradigmatic development, influences the phenomenological and gnosiological process of understanding and means to be in accord with the actuality of the social world. In this sense we can

take inspiration from the reflection of Michel Foucault about the “ontology of actuality”¹ that is an answer to the question of Kant “*was ist Aufklärung?*” (1874). Foucault, reflecting about the question “what is our actuality”? sees a new dimension of philosophical comprehension in the topic “what is our present, what is this today”?. This represents at the same time an ontology of actuality and an ontology of ourselves. In this paper, we will limit ourselves to trying to use the interrogations raised by this question without going into the details of Foucault’s reflexion.

In fact we believe that it is interesting to ask what is this today considering the influence of images, and how our actuality is influenced by the new form of seeing and thinking through images. We know that the trajectory of the image wasn’t simple before it became more popular and, in a large sense, accepted. We can think for example in the reluctance of scientific institutions concerning their attitude *vis-à-vis* the eyes and the instruments that extend it. In fact, in the scientific *habitus*, images have been considered as an eccentric modality, disqualified as data and instrument. From its origins, the western civilisation devalues the image. A long, philosophical, pedagogical and scientific tradition has destroyed images and installed a suspicion around them; so the image, in the name of Reason, was depreciated, seen as uncertain and ambiguous. In this sense a “thought without images” dominates culture. Later in the 20th century, jungian psychology, neo-kantism with Heidegger and Cassirer, Husserl’s phenomenology, the hermeneutic and the studies of cognitive science revalorized the visual representations and imaginative practices. This means also that an epistemological rupture, that debates the position of positivism and objectivism of the Human Sciences, takes position, for example in the figure of the theorist of the imaginary Gilbert Durand – but we must also mention Gaston Bachelard – for a new epistemological spirit that reevaluates the image and the imaginary.

This is a veritable change of status of the images that begin to be considered in a scientific way, with an evolution of their role, where the eye represents an active exploration of a universe that is there to be seen. We assist, in this way, to an important variation about the essence of the images: precisely we can refer to Gottfried Boehm’s the “iconic turn” or to a “pictorial turn” as described by William Thomas Mitchell (1994), characterized by a new centrality of images, visibility and vision in different areas of human and social sciences. Naturally, this means giving a special attention to a dimension of knowledge incarnated in the power of images with the ability they have to open the mind to multiples aspects of our world and to discover different fragments of reality.

Cinema and photography operate a deep transformation of knowledge and are apt to describe the epochal alterations of vision because they are media that can delineate the relation between image and the world and, in particular, between the visible experience and the notions of comprehension. We must remember that in its theoretical analysis, Jean Epstein talks about visual culture to put in perspective the fact that cinema contributes to change our vision of the world, in a way that is related to the changes in the mental climate of an epoch. In this way, we witness a new turn of the knowledge

¹ The conference “Qu’est-ce que les Lumières?” was pronounced at the *Collège de France* in January 1983 and published in may 1984 on the N°207 of *Magazine littéraire* and we can find it after in *Dit et écrits* (1994), Paris: Gallimard.

funded on the primacy of the image participating in the process of understanding the world. We can take as an example, the important contribution of Béla Balázs – as an aesthetic theorist of cinema –, about the initiation to visual culture in *Der sichtbare Mensch* (1924) and afterwards in *Der Geist des Films* (1930), where he explores how the visual spirit became a new dimension of reality through the invention of the cinematograph. That technology is considered as a technical diffusion of spiritual production and as an advanced technology of seeing and showing; for Balázs the cinematograph gives a new turn to culture towards the visual. This produces also a new way of seeing or even better, a *Weltanschauung*, an expression that Kant defines as the intuition of the world through the senses and in the philosophical language represents the experience of life and an image of the world. For us there is a visual *Weltanschauung* where images are a system of understanding and, at the same time, a symbolic representation of the world, where we get a kind of glance that characterizes the eye of an epoch according to the theory of László Moholy-Nagy that sees a new culture of the glance through the advent of the photography as “new vision”, producing simultaneously a new sensory experience and how to see the world anew.

Hence, we understand that the affirmation of the pregnancy of images in the process of knowledge across different epochs generates many reflections; as a witness of this importance, there is the affirmation of *visual culture studies* in USA and UK and the *Bildwissenschaft* – that means the science of image – in Germany. The epistemic position of the image indicates an intense cultural significance: the importance of vision and of the production of sense in various forms of images (art, photography, cinema) where, at the same time, it's important to reflect on the conditions of technique and media permitting the visualization of the world but also the social use made by the people of the numerous images that circulate in the social sphere.

These forms of knowledge contaminated the reflection on the social world and in this context we can assert that images become more and more a specificity of our time, a root of a sensibility characterizing the expressive variety of our culture and society. If we affirm with Gillian Rose and Nicholas Mirzoeff that we live in an ocularcentric dimension of the world that happens “not simply because visual images are more and more common (...) but because we interact with constructed visual experiences” (Rose, 2012, p. 9). This ocularcentrism is often used to illustrate a visual paradigm with a centrality of the sight that indicates a sort of immersion in a transitional dimension where a thought of sight and an emphasis of the sensible are taking place. In tradition, since Aristotle, sight is the predominant sense, a source of cognition but this does not mean that the other senses are not important in the process of perception and that they do not participate in the attribution of historical and cultural meanings to social relations. Indeed as John Berger said: “seeing comes before words” (1972) and today the pervasiveness of *visuality* enlarges the effect of ocularcentrism. We considerate it a key in the reading of post-modernity, that delivers a large panoply of images through the new effects of screen and technology.

The actual visual culture – meaning the relation between the production and consumption of images in social experience – is related to the imagery where each person finds a signification, information but also a *jouissance* and a *reliance* through using the different apparatus or digital interfaces whose role, as Walter Benjamin illustrates in its works, is growing almost daily. We are immersed in a “constellation” of images structuring our daily experience of life, as a kind of imagery galaxy where – inspired by Marshall McLuhan’s analysis – emerges a mosaic formed by various images that we must approach as a tactic and a practice in a genealogy of a daily life.

It’s fundamental to think that the actual scene of the imagery in our culture must be considered as something changing the relation with social reality and transforming identities. In this scenario, the spectator becomes a spect(a)actor – or a prosumer – producing a relation of interactivity with the multiplicity of images that mediate our life. In a social-cultural climatology, for instance, Instagram can be thought of as a large constellation of daily scenery where each fragment is the presentation of a lived instant. So, the image can be a possibility to present what exists; this is the time of images and of the pregnancy of imaginary, where the practical experience of daily life is also constructed through a visual disposition, a visual modality of our relation with and through the world. If the imaginary, according to Durand’s perspective, is a place where the procedures of human thought take place, we can look at social reality as a *mundus* of images and imaginary surrounding the sphere of knowledge.

In a climatological viewpoint of our time, related with the present, we are immersed in it and in its social cultural facets, and there is an prominence of images that suggests a change of *episteme* where images, in a phenomenological way, put our consciousness in relation with things and senses associating, in this perspective, persons with the world and the being, in a kind of essence’s view. The various apparatus, as photography, video and screens, are forms developing an attentive language of comprehension of reality, where the visual presentation shows social phenomena. All the images are integrated in the social and cultural experience of life. That means that when we analyze the visual social world, we are in a process of production of knowledge. We know that image is a trace of the human being and shows a presence and builds a collective memory of daily life; for this, the image is a permanent practical experience of daily life, a reality that is also constructed by a visual disposition, a visual modality of our relation with and through the world. The image is the space where we consume the experience of the world but, at the same time, observing this scenario in sociological posture, it’s a production of knowledge inserted in a relation with the sight, in order to produce a contemplation of the dimension of daily life memory of the glaze, it is *eikôn*, that means to “make present”. This seems to be one of the essential characteristics of the capacity of images in our contemporaneity.

The galaxy of images represents an expressive model, a monstration activating a sensorial impact that influences the thought. We already know, as Rudolf Arnheim theorized, that visual perception means visual thought. So visual perception transforms what is viewed in notions and reflexions of the thought. In this context, our immersion

in the visual atmosphere conducts us to notice a strong analogy between the symbolic content of images and reality. At the same time, we must not forget that images offer us fragments and details of reality that are selected in a subjective way, contributing to the construction of thought and knowledge. The visualization of reality permits us to give a specific subjective definition that is the process of production of a particular vision of the world.

The use of images in the construction of social reality is a pertinent perspective to see reality, it surrounds things and establishes a symbolic order. Hence, if we interrogate ourselves about how we build a social construction of reality – thinking about the famous work of Peter L. Berger & Thomas Luckmann – we can considerate image as a component of this process, participating to create and recreate intersubjectivity, meaning that multiple realities coexist in any context. This coexistence can also be perceived with the consideration that image, in the viewpoint of Michel Maffesoli (1993), is a “mesocosm”: an interstitial element between macrocosm and microcosm. With its function of reliance, it invites us to understand the social world. On another side, the image corresponds to a mirror of society, and we know that the mirror is a symbolic figuration of the image, where its ontological problematic is condensed. The mirror – analyzed by Plato, Leibniz, Lacan – forms a symbolic figuration of image, a centre of otherness and identity that we must take in consideration when capturing expressive signs of our present. In a symbolic process, this analysis can be related to the idea, in the construction of social reality, to conceive ourselves through others: “looking glass self” said Charles H. Cooley in 1902 to illustrate how the others are the mirror of ourselves. And this mirror of contemporary ambience can be illustrated, as an example, by sharing instants of our life *via* different photography. And at the same time, this “mirror” can also be illustrated by the phenomenology of the selfie, a typical attitude of our times that means, as well, a presence transmitting a relation. The selfie, as the auto-portrait of 21st century, is a desire to be there, a proof of our participation in the world. Social media indulge our identity and culture, they present oneself has having an aperture to others. In this way, the “selfication” of reality is a key to read a social practice oriented towards others where *reliance* is the process of a being in the world and the individual, in the process of social relation, adjusts itself to its social environment. In a sociological approach, we know that we are linked to others and to society in order to satisfy the vital need of social recognition, our identity and existence. This is also a symptom, to build through images an aesthetic of existence or affinities that in our epoch become, following Vincenzo Susca (2017), “connected affinities”.

Well, the various images circulating in the social sphere are an expression of the symbolic figuration of the mirror that puts together alterity and identity generating a kaleidoscope of our existence, with bonds and communion. This process of *mimesis* is also the expression of a dependence regarding the other and the visual apparatus through which the individuals experience their daily life. A visual *Erlebnis* is in act in our social world where symbols, images, imaginary are condition of possibilities of the experience and, at the same time, make possible an intense comprehension of the sense of realness that people express.

Concerning perception, it is obvious that when we talk about the perception of experience we must also pay attention to the technical structure, to the apparatus that permit us to enlarge reality. In fact there are some sensorial alterations influencing our mode of perception and vision. Where there is an interaction with the interfaces that are interposed between us and the world, there is the production of a techno-symbolic penetration that modifies sensorial perceptions. We are facing a perceptive visualisation of the being and its ways to inhabit the world that generates a cine-presence, photo-presence and imago-presence. Visualisation is an instantaneousness of experience where the screens became prosthesis of the explosion of visuality that influences the way we act. In this direction can we question the nature of our relation with the screen? The screens are surfaces of projection of our existence and presence, a manifestation and an appearance that makes possible, or better, visible the world and the being there. So it is appropriate to talk of screenology where the screen represents a lived surface and, in consequence, to look at the inter-medial relations as cultural forms.² Nowadays, we can't deny the important impact of screens, that are permanent extensions of our bodies; but the screen is naturally a totem of our relation with the world and in our contemporary society it can be seen as a narrative form and a process of identification that transforms the practice of visualizing daily life. If the gaze of the social world is mediated by images, the screen has an ontological nature that means that isn't a simple technological device, but an optical device that characterizes our way to be in the world and our relation with the real. Reality is the screen because it appears through the screen and at the same time the screen is a medium that establishes the contact with reality, where, in the perspective of Merleau-Ponty, we see through and with the screen.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

- Balázs, B. (2010). *L'homme visible et l'esprit du cinéma*. Belfort: Circé.
- Carbone, M. (2011). *La chair des images: Merleau-Ponty entre peinture et cinéma*. Paris: Vrin.
- Berger, J. (1972). *Ways of seeing*. London: Penguin Books Ltd.
- Foucault, M. (1983). Qu'est-ce que les Lumières? Comunicação apresentada no Collège de France, Paris.
- Foucault, M. (1994). *Dit et écrits*. Paris: Gallimard.
- Maffesoli, M. (1993). *La contemplation du monde*. Paris: Grasset.
- Manovich, L. & Huhtamo, E. (Eds.) (2017). *The screen media reader. Culture, theory, practice*. New York: Bloomsbury.
- Mitchell, W. J. T. (1994). *Picture theory. Essays on verbal and visual representation*. Chicago: University of Chicago, Press.
- Mirzoeff, N. (2015). *How to see the world*. New York: Pelican.

² See for example the reflexions of Lev Manovich and Erkki Huhtamo. *The Screen Media Reader. Culture, Theory, Practice*, edited by S. Monteiro (2017), New York: Bloomsbury.

Monteiro, S. (2017). *The screen media reader. Culture, theory, practice*. New York: Bloomsbury.

Rose, G. (2012). *Visual methodologies: An introduction to interpreting visual materials*. London: Sage.

Susca, V. (2017). *Les affinités connectives. Sociologie de la culture numérique*. Paris: Cerf.

BIOGRAPHICAL NOTE

PhD in Sociology, Maître de Conférences at the Paul-Valéry University, Researcher at the Centre d'Études sur l'Actuel et le Quotidien (Paris Descartes Sorbonne).

E-mail: fabio.la-rocca@univ-montp3.fr

Department of sociology, IRSA-CRI, University Paul-Valéry Montpellier 3
Route de Mende, 34 199 Montpellier Cedex 5, France

Submitted: 03/05/2017

Accepted: 20/05/2017

SOCIOLOGIA DA CARNE ELETRÓNICA. CULTURA DIGITAL E O IMAGINÁRIO DO OBSCENO

Vincenzo Susca

RESUMO

Ao contrário da ênfase inicial que tem sido dado a aspetos relacionados com a inteligência e o conhecimento, conclui-se que a *web* está a transformar-se progressivamente numa plataforma que convida formas estéticas e éticas marcadas por sentidos, emoções e voluptuosidades do prazer, perspectivadas até a partir de um lado negro. Noutras épocas, a pornografia era escondida, obscurecida, pertencendo a uma dimensão marginal da vida coletiva. Hoje, a cultura digital favorece o advento da *cultura porno*, onde a pornografia assume uma matriz simbólica, um código comum, uma atmosfera. Neste contexto visual e sensitivo, o obsceno fica mais perto da verdade e a verdade apresenta-se como obscenidade. Que imaginário preside a esta constante mutação?

PALAVRAS-CHAVE

Cultura digital; cultura porno; obsceno; imaginário

ABSTRACT

Contrary to the initial emphasis that was given on aspects related to intelligence and knowledge, we are finding that the web is increasingly becoming a platform welcoming aesthetic and ethic forms marked by senses, emotions and voluptuousness in pleasure as much as in its darker side. Previously, pornography was a hidden, obscure and marginal dimension of collective life. Nowadays, digital culture favors the advent of *porn culture*, where porn tends to become a symbolic matrix, an ordinary code, an atmosphere. In this visual and sensitive context, the obscene gets closer to the truth and the truth appears as an obscene. What imaginary presides over this mutation at work?

KEYWORDS

Digital culture; imaginary; obscene; porn culture

O que fica depois da orgia?
(Jean Baudrillard, 1990)

O que fica depois da orgia? Esta questão preocupou Jean Baudrillard durante algum tempo. Quando a escreveu, estava convencido de que a festa tinha terminado há muito. Terá sido esse o caso? A festa já teria terminado? Não estaremos a ser forçados a observar a realidade de um modo rígido, tradicional, ou existem agora outras formas, transfiguradas? Por exemplo, o que acontece quando o erotismo entra no quotidiano? O que acontece à imaginação noturna que invade a luz do dia e a festividade participa na rotina?

Hoje, vemos certas comodidades impregnadas de perfumes afrodisíacos, romances em enormes cartazes publicitários, Viagra, cocaína, GHB e Red Bull, o regresso dos *poppers* e outros substitutos que constantemente estimulam a sensibilidade. Vivemos a saturação do cenário político, repleto de alusões sexuais, desempenhos obscenos, o *sexting*, *dickpick*, *twerking*, *gastroporn*, *food porn* (Coward, 1984) e outras práticas eróticas lascivas em torno da comida. Os tratamentos cosméticos aparecem para sublinhar cada curva do corpo.

O sistema de objetos, como um todo, tornou-se comum à medida que os *designers* começaram a dedicar-se à elaboração de artefactos de toda a espécie e forma, envolvendo um *sex appeal* que transmite a ideia de uma arte da sedução, após o envolvimento de padres, modelos, estrelas de *rock*, intelectuais e empresários em escândalos sexuais...

Vejamos ao nosso redor: as paredes que rodeavam a indústria pornográfica caíram. Os espaços anteriormente obscuros encontram agora outra luz e os elementos que faziam parte do porno mais *hardcore* proliferam em cada recanto do espaço público, apoiados em fenómenos de contágio viral.

Pela primeira vez desde os tempos primitivos do Éden, o sexo tem vindo a tornar-se numa atividade comum e publicamente visível. De certo modo e independentemente da nossa vontade, todos participamos na sexualidade (Ballard, 2014, p. 114).

BEM-VINDOS À INDÚSTRIA PORNO

A viver o seu auge, a sociedade do consumo (Baudrillard, 1970) proporciona uma estrutura pornográfica. Isto não é propriamente uma metáfora, mas uma conceção verdadeira sobre uma dinâmica fundamental, um fluxo vital, nem é tão obscura quanto se possa pensar. Este paradigma do consumo, inflamado por desejos sensitivos, baseia-se na excitação. Seduz o corpo, convidando-o à voluptuosidade, agitando tumultuosamente a carne até aos limites da sua intoxicação, onde, frequentemente, a fruição do prazer se confronta com a ansiedade intrigante da morte.

A delapidação de um objeto apresenta sempre a substituição de outro (Debord, 1992). Neste sentido, cada orgasmo que se procura no pornográfico é sempre o pretexto para encontrar outro clímax, mais audaz, formidável e excepcional. Mesmo se não for real, pouco importa. A acrobática, que se perpetua no corpo orgástico – a *performance porno* – nos seus espasmos e mordidelas, refere-se sempre ao trilho que procura ultrapassar os seus limites. Envolve-se num fascínio intoxicante do *espetáculo*. Estes movimentos enredam-se igualmente num pânico de uma jornada em remoinho rumo ao precipício. Revelam-se depois do prazer, quando o êxtase festivo termina, a Terra volta ao chão, quando o cenário se torna num palco de ruínas...

A parábola do *merchandise* e do corpo erotizado, onde reside a *sociedade do espetáculo*, assume-se num lançamento épico em contínuo. Culmina na dissipação, numa promessa crescente de uma ansiedade que está por chegar. É um destapar gradual de uma situação, constantemente relacionado com reativação do desejo: uma estória destinada a exalar sexualidade e – não apenas – sublimar cada pedaço orgânico e inorgânico das nossas existências. Nesta estória, que oscila entre a obscenidade e um *horror vacui*,

todos somos máscaras, palhaços e figuras grotescas que participam num carnaval que ultrapassa as suas fronteiras originais. Torna-se incontrolável pelos seus tumultos e variações, à frente ou atrás do palco público. Autonomiza-se do âmbito político, económico e mediático. Por isso, a trajetória do porno oferece uma metáfora instrutiva sobre as fundações da disseminação do erotismo pela vida quotidiana, bem como os seus efeitos mais perversos.

DA PORNOGRAFIA À CULTURA PORNO

Até há poucos anos, a pornografia lidava com um universo específico de um grupo de fãs com perfis socioculturais homogéneos (Adamo, 2004). Esta tribo era consistente e levava a cabo uma série de testes para, cuidadosamente, integrar apenas os que se enquadravam no perfil tipo deste público. Por isso, apenas se admitiam os indivíduos que assumiam um comportamento conduzido pelo desejo erótico, mais intenso do que qualquer barreira de timidez, capazes de cumprir um salto transgressivo no abismo do prazer. Como, por exemplo, assistir a um filme para maiores de 18, comprar uma cassetete de vídeo ou DVD, ou atravessar o *hall* de uma sala escura, onde os rituais iniciais do instinto pornográfico se desenrolam, praticada essencialmente por homens pouco preocupados com as rotinas habituais ou o comportamento socialmente clássico.

Nos últimos anos, testemunhámos o desenvolvimento de novas tecnologias de comunicação (primeiro a web 2.0, depois a geolocalização), em sintonia com a emergência de desejos e dissolução de inibições que marcaram a História desde os anos 1960 até ao presente. Tais ferramentas levaram à criação de uma nova economia sexual (Combessie, 2013), como símbolo de uma transformação profunda deste fenómeno, expandindo-o de forma exorbitante. A pornografia emancipou-se de um certo papel marginal que lhe era conferido, nos média e na cultura contemporânea. Neste sentido, plataformas como Youporn, PornTub, RedTube, PornHub, XHamster, Xvideos.com, entre outras, têm vindo a sinalizar insistentemente as relações entre a sexualidade e as redes. Entraram no Olimpo da sociabilidade eletrónica.

Através dos ecrãs, compreendemos as formas tangíveis de uma conexão tensa, própria do fluxo da cultura digital (Susca, 2016), que adquire um valor proeminente através da confusão carnal que promove. Estas potencialidades oferecem a possibilidade de o corpo transcender a singularidade individual, a sua identidade e autenticidade. Imer-sas em fluxos líquidos, o erotismo ferve. Estes fluxos de elevada densidade emocional são os locais de encontro da dissolução da humanidade e conjugam inesperadas situações com o “outro”: o sexual, inorgânico, místico, o “outro” cultural... De facto, os ecrãs escaldantes dos *sites* pornográficos não estão limitados pelo corpo, nem pelo convite carnal. Não são apenas uma membrana que oferece um conjunto de ligamentos de gaze táctil. Acima de tudo, representam laboratórios para a desconstrução e regeneração do corpo – desde a carne física à carne eletrónica – como se fossem dispositivos simbólicos e um órgão sexual.

Num vídeo pornográfico, cada *close-up* é um ato onde o corpo é desintegrado. Decompõe-se a si próprio, em pedaços, enquanto as fronteiras somáticas e os limites

simbólicos do corpo estão a ser testados, experimentando picos de prazer. Como se as estruturas de cada cena pornográfica fossem as torres de controlo das análises que são feitas sobre esse produto. Onde as fronteiras da humanidade, o seu divertimento e fruição estão em permanente teste e manipulação.

As imagens velozes que se exibem, inundadas por aspetos mecânicos com um ritmo encantador e frenético, a expansão de todas as cavidades do corpo e a sua obstrução, denotam uma certa tortura perturbadora. O sexo, como os orifícios orgânicos e inorgânicos, bem como os outros aparelhos do prazer, atua como um agente de passagem que converge no “outro” numa interseção de poros capaz de engoli-lo. Estes planos da imagem tornam o ser num agente múltiplo, como diriam Gilles Deleuze e Felix Guattari (1980), uma marca cada vez mais presente na sociedade contemporânea.

Toda a logística representada com o *nanny porn*, os fetiches, MILF, GILF, as fantasias, o Interracial, as *Beurettes*, o BDSM, *Shemale*, os brinquedos e monstros... transforma-se em categorias integrantes do mundo dos sites porno, batizadas por uma atmosfera caracterizada pelos princípios do prazer, alteração e violência. São simultaneamente laboratórios e matadouros de carne fresca, em plena renovação e substituição, virada do avesso e colada às peças. A vida que está por vir é cortada e cosida aos poucos. É também aqui que os corpos são renovados e sacrificados, tal como aprendemos através da sabedoria carnavalesca: as culturas são exuberantes e celebrantes, criadas e arquivadas.

O aspeto mais importante dos arquétipos disseminados no porno digital, para além do seu carácter de novidade, situa-se no seu timbre heterodoxo. Desafia os padrões de identificação sexual consolidados: favorece conjunções sem precedentes, de vestuário combinado ou estranho, ligações aos limites do ser humano, capazes de arrasar com a ordem monolítica e dicotómica do paradigma da nossa tradição cultural: “como se a citação exacerbada de *Garden of Delights*, de Hieronymus Bosch, estivesse a borbulhar nos interstícios das redes, e a imaginação canalizada para os territórios do humano-animal-máquina se misturassem entre si” (Ciuffoli, 2006, p. 116).

A pornografia que existe na *web* é, portanto, muito mais do que o júbilo da luxúria da carne. Prefere representar o agenciamento da disrupção até à sua dissipação definitiva: o matadouro do humanismo, uma poesia apocalíptica. O prazer pode ser interpretado como o anoitecer do acesso (Nancy, 2001). Isso significa o tom de uma transição, a excitação de quem vê um vídeo sexual e coloca o corpo em efervescência. Prepara-se um estado de transe prodigiosa, uma jornada longe do egoísmo. Envolve a visão de um qualquer lugar onde o sentido e a imaginação estão em sintonia: corpos e quilobytes, sonho e informação, pesadelo e comunicação...

A pornografia assume-se, por conseguinte, numa diáspora, uma navegação tumultuosa da carne.

A luxúria é a questão central do Desconhecido, tal como a Cerebralidade é uma questão espiritual.

A luxúria é o gesto criado e em criação.

A luxúria é uma eterna batalha perdida. Depois do triunfo do combatente, o efémero triunfa por si próprio, ressurgindo uma insatisfação que

empurra, numa vontade orgiástica, o ser, que floresce e se supera.
A luxúria é o prazer. (Valentine of Saint-Point, 1913).

A CARNE TORNA-SE NO LOGOS

Para compreender adequadamente a natureza constante da mutação antropológica – objeto e tema da nossa pesquisa – é necessário analisar as distintas características da paisagem porno, entre padrões básicos e traços identitários atuais. Por um lado, existem as redes sociais pornográficas e eróticas, como o Youporn.com, que é um dos mais extraordinários exemplos. Por outro, devemos considerar as diversas atualizações que emergem deste caso e que atuam como colmeias orientadas por sistemas telemáticos de geolocalização, de gostos, perfis e desejos.

Registada em dezembro de 2005, por uma empresa da Califórnia, o *site* Youporn teve de um sucesso de tal forma repentino que, ao lado de muitos outros do mesmo género, entrou pouco tempo depois na lista das 50 páginas mais visitadas na Internet, em todo o mundo. Pela sua singularidade, num estilo simples e cativante, transpunha a lógica do Youtube para o universo porno, possibilitando que os utilizadores produzissem e avaliassem conteúdos na plataforma. Esta operação acabaria por ser financiada através da publicidade para outras páginas, como linhas telefónicas eróticas ou grupos de *chat* privados em que se proporcionava um espaço para encontros – diretos e indiretos – a todos aqueles que partilhavam um interesse comum pelos prazeres, tendências e estilos desta área.

Diariamente, o arquipélago da pornografia enriquece-se com milhares de novos vídeos, capazes de atrair um número exorbitante de visitas em poucas horas depois da sua disponibilização *online*. Cada uma dessas “ilhas” oferece uma perspetiva fragmentada da realidade – um sintoma da tribalização que se vive num mundo pós-moderno (Maffesoli, 1988) – que coloca em relação a sociedade com os seus gostos. Os visitantes deste *site*, e os incontáveis concorrentes do mesmo, lutam através de diferentes espaços desta “paisagem”, de acordo com as preferências de cada um. Assim, determinam opções variadas, que correspondem a diversas identidades e mapas do imaginário porno e erótico, mas não só...

Estes dados expressivos indicam claramente que o porno se tornou claramente num produto *mainstream*. Já não está confinado à marginalidade subcultural onde esteve durante muito tempo até à explosão da *web* 2.0. O público que o segue é, em teoria, toda a massa de utilizadores da web. A pornografia desempenha um papel de liderança neste ambiente comunicativo, como indicam diversas estatísticas: a palavra “sexo” é a mais procurada nos motores de busca, 35% dos *downloads* globais têm conteúdo obsceno e 12% dos sites são de cariz sexual (Wired, 2014). Por isso, o porno é um dos principais agitadores da cultura da internet e, conseqüentemente, um *milieu* cultural e contemporâneo consistente.

Já não parece ser relevante tratar esta tendência como se fosse um fenómeno de nicho ou um género específico. A *web* 2.0 e os seus seguidores promoveram a emancipação

da cultura porno. Esta *sensibilidade* apropria-se da rede digital e contamina o advento da cultura porno. A “*red line*” liga o porno à cultura popular (Regazzoni, 2010). Os vídeos do Youporn, o canal *online* Jackie and Michel e o *site* Zombi porn estão todos instrumentalizados para provocar imagens que posteriormente são utilizadas pela indústria da publicidade, seduzindo inúmeros passageiros no metropolitano (Abruzzese, 2010). As *sex shop*, entre as mais ousadas e as mais *soft*, as mais populares e luxuriosas, estão em constante ligação com os ecrãs dos *smartphones*. Os romances eróticos, mais ou menos triviais, parecem-se a episódios nebulosos que envolvem líderes políticos da atualidade: o caso “Bunga Bunga”, com Silvio Berlusconi, o escândalo sexual de Dominique Strauss-Kahn, bem como as estórias que mancharam as carreiras de Bettino Craxi, Bill Clinton, Nicolas Sarkozy ou François Hollande...

Os políticos, por exemplo, utilizam uma certa *hierodulia* que confirma uma supremacia sagrada, responsável por assegurar o monopólio da obscenidade e transgressão, em segredo e com distanciamento em relação a todas bases de poder e idades (Girard, 1985). O espetáculo (pseudo)orgiástico inconscientemente proporcionado por estes representantes de classe desencadeia, por um lado, a harmonização do poder instituído através da utilização do erotismo societal. O objetivo, por um lado, reside na restauração da correspondência perdida entre aqueles que governam e aqueles que *vivem*. Por outro, estes representantes atuam como musas excepcionais do corpo social, operando com distanciamento do olhar comum. A experimentação da performance, a exasperação de tons e a constância de humores supõem a devolução da supremacia dos políticos no espaço público. Em contrapartida, o público entende este comportamento dos políticos como algo habitual e sem consequências importantes no futuro. Será apenas um simulacro, porque o espaço público, sobretudo no domínio da esfera digital, derrubou as barreiras que separam o episódio em concreto do teatro da obscenidade.

Neste sentido, pouco importa as formas concretas destes fenómenos, apenas a nossa imersão na realidade pornográfica e cultural. As redes que dela emergem são a causa, o efeito e ambiente sonoro que se dissemina de forma viral. Na verdade, o ambiente mediático em que estamos envolvidos depende muito dos paradigmas que contagiam os média eletrónicos, epidérmicos e tácteis (McLuhan 1962/1977, 1962/2004). Os média não são apenas ferramentas de comunicação e meios de informação, mas a *pele da cultura* (De Kerckhove, 1998, 2014). Como pele da cultura, a base semântica dos média eletrónicos é o lugar *por excelência* da contaminação dos corpos. Estes caracterizam a obscenidade contemporânea, apresentam e dissolvem a sensibilidade do nosso tempo, que entra num carga somática, com fantasias e fluídos corporais.

Deste modo, as redes porno eróticas constituem-se em múltiplos espaços num só: um paroxismo prodigioso, uma alegoria orgiástica e confusa entre a carne e os quibytes na Internet, numa figura exacerbada, que não será a primeira, nem a última, a experimentar uma dança extasiante que agita a sociabilidade contemporânea.

Ao contrário do que sucedia anteriormente, as interações e combinações deste contexto febril já não são orientadas por estruturas simples do pornográfico. A dimensão da narrativa desempenha um papel marginal nestas práticas, que florescem em zonas erógenas da *web*. Invadem os ecrãs com cenas repetitivas, curtas, improvisadas – quase em

obsessão – inspirando as categorias pelas quais se organizam. Esta narrativa aparece decorada com muitos *close up* redundantes e explícitos. O que é consumido aqui, como corolário da escrita em colapso, torna-se numa saturação da gaze. Por outras palavras, o que está em jogo é a exuberância de uma experiência que claramente ultrapassa as fronteiras do tangível. A produção e a visão em raio-X já não se dirigem aos olhos, mas são antes induzidas e empurradas pelo corpo, que *vê* apenas o que se estende e *toca* apenas onde *é tocado*.

O processo de escrita de determinadas partes do vídeo pornográfico emana da decomposição gramatical do corpo, que se representa pelo seu excesso: em magreza, com uma sensação de prurido, húmido, sangrando, com sujidade, escondido, dilatado, ferido... Nesta perspetiva, de acordo com Massimo Canevacci, a Internet *erótica* “confirma a transição da pornografia tradicional para a versão mais crua do porno: a narrativa desaparece e o porno torna-se exclusivamente visual”¹. A *paisagem visual* e a *paisagem porno* estão relacionadas, onde se questiona a racionalidade dominante em termos da sua ordem alfabética e a sobreposição da sua base divina. Ambas confrontam o equilíbrio entre o sagrado e o profano, instituído desde a atribuição das Tábuas da Lei a Moisés. “E nela existia o trabalho de Deus, e a sua escrita foi obra de Deus, gravada nestas tábuas” (Antigo Testamento, Êxodo 32).

A paisagem cultural que surge nos espaços viscosos da *web* transforma-se perentoriamente neste equilíbrio entre o Logos e a carne, em que se baseia a cultura Ocidental desde o Antigo Testamento: “no princípio era o Verbo, e o Verbo estava com Deus, e o Verbo era Deus. (...) Nele estava a vida, e a vida era a luz dos homens. E o Verbo se fez carne, e habitou entre nós” (João, 1-4).

A aura de sacrilégio do porno (especialmente no universo pagão e na versão selvagem proporcionada pela *web 2.0*), de corpos em ebulição, confere substância à sensibilidade onde, ao contrário do que assiste atualmente, “a carne transformou-se em Logos”.

A carne torna-se no significado principal do imaginário contemporâneo.

A liturgia orgiástica que ali surge é uma espécie de ritual de sacrifício rodeado de lacerações, um totem e fetiche. É o lugar onde o culto do corpo e da mística com traços dionisíacos é celebrado e ritualizado, onde o carácter sagrado e o erótico estão amarrados no mais profundo e íntimo abraço.

AFINIDADES ERÓTICAS

Os prazeres que podem ser encontrados nas salas de *chat*, nos ecrãs e nas janelas da cultura porno, acrescentam um outro toque à civilização moderna e ocidental. Muda o seu núcleo – a criação e a procriação – para a recreação generalizada, independente da produção e distanciada da lógica do progresso. O porno é a metáfora sumptuosa do consumo mais improdutivo que existe. Apoiando-se numa disseminação capilar, pelas mais variadas camadas da sociedade, insinua-se constantemente em diversos interstícios da sociedade. Torna-se um estilo de vida mobilizado pelo apetite sexual, em

¹ Esta frase foi retirada das correspondências entre M. Canevacci e o autor deste texto.

detrimento da vida laboral, um comportamento lascivo que substitui as fronteiras da burguesia. Subtrai-se a si próprio do dever em nome de um hedonismo sem escrúpulos, longe da moralidade, transformando-se na nova norma.

De um modo sintomático, a galáxia simbólica do cinema pornográfico, assente num terreno fértil, inspira-se no quotidiano, em todos os enredos que nele se podem encontrar: a decoração, mas também os realizadores e os utilizadores-protagonistas. Refere-se a uma existência perfeitamente normal. Expressa uma visão do mundo, a partir de baixo e em direção a um lugar específico (Bakhtine, 1998), como se define nos termos clássicos.

É o caso de *Gonzo* e *Indie*, mas especialmente de *Realcore* (Messina, 2010). É um género recente na pornografia, que se caracteriza por sistemas técnicos e estéticos, bastante libidinoso, do mundo subterrâneo, quase *grotesco*.

A qualidade deste tipo de produções aproxima-se de um diletantismo rude, que não requer qualquer ficção ou transfiguração. Os filmes que se extraem das plataformas anteriormente mencionadas apresentam consecutivamente cenas em cascata. Apresentam-se desde contextos domésticos ou lugares inusitados, em detrimentos dos tradicionais *set* dos filmes. Entre os filmes que se encontram no mercado, podemos distinguir entre conteúdos de natureza espontânea ou em simulacro. Os *amadores*, que criam os cenários de qualidade, lidam com outros profissionais que pretendem ser *amadores*, para atrair espectadores em busca de uma autenticidade tão real quanto possível. O conteúdo primário da Web 2.0 estabelece-se, efetivamente, numa rede de utilizadores, em plena informação, de carne e símbolos que lhe estão associados.

Neste sentido, e em perfeita sintonia com o mundo dos média, a pornografia 2.0 mostra o quotidiano, ainda que possa revelar alguns simulacros. O espetáculo é organizado e interpretado pelo ritmo do dia a dia. Neste tipo específico de conteúdos, os planos do ordinário e extraordinário interseitam-se, gerando curto-circuitos e virtuosidades.

Os protagonistas fazem parte de um universo comum, desempenhando papéis de doméstica, precários, *bloggers*, estudantes, em apartamentos onde a roupa aparece espalhada, ou utilizando peças de vestuário desenhadas pelos próprios intervenientes. Misturam-se com performances de excelente qualidade, em espaços desorganizados, ocupados com gemidos como os de *Vaudeville*, em atos extraordinariamente prolongados, com práticas extremas, captadas a partir de câmaras colocadas em diversos ângulos. A banalidade transforma-se no fantástico, conferindo um valor substancial à estética vulgar, que irradia do corpo social.

Na maior parte dos casos, o consumo e a visualização do porno eletrónico decorre precisamente nos momentos mais aborrecidos do quotidiano dos utilizadores, em detrimento das áreas obscuras e espaços fechados, em autonomia própria, à margem do tempo livre. Esta prática transgressiva preenche assim um espaço vazio, que depois atinge o seu corolário com a manifestação de um sentimento de culpa por parte de quem assiste. O porno já deixou de ser um ultraje, tornando-se numa aspiração para contrariar e provocar o *status quo* de uma sociedade. É visto com euforia, se não de forma hilariante, em leveza, homenageando os cultos hedonistas.

A pornografia é do senso comum e está presente em todos os sentidos.

AS LINHAS DO DESEJO, AS LINHAS PARA O DESEJO

Redes *wireless*, memórias e telefones sem fio, e outras nuvens de armazenamento de dados nos computadores, constroem a territorialidade física do simbólico, do emocional e dos *frames* sonhados, alterando as modalidades comunicativas do *inabitável* (Di Felice, 2010) para a geografia do prazer, numa experiência vivida. É igualmente inquestionável que estas modalidades superam o domínio da sensibilidade e sensualidade. Somos desafiados a interpretar a implementação das técnicas geolocalizadas, através de aplicações como o Tinder ou Happn, que permitem a realização de encontros eróticos adequados a determinados gostos, afinidades e estilos, mas também a disposições, tamanhos e fetiches.

Hoje, mais do que nunca, e mais do que seria expectável por parte dos indivíduos, este sistema reticular da comunicação permite uma abrangência de movimentos entre fluxos metropolitanos (La Rocca, 2013). Os indivíduos são hoje pós-urbanos, inundados de desejos afetivos e sexuais que precisam de ser realizados imediatamente, através da conjugação entre informação e corpo, fantasias e encontros, visões e experiência.

Estes *software* e *apps* promovem o agendamento em tempo real, para os seus utilizadores, do mapa, da disponibilidade e dos perfis de outras pessoas que se enquadram num interesse mútuo, tendo em vista a concretização de um encontro a breve prazo. Esta perspetiva leva a que o ambiente sensitivo se sobreponha ao imaginário, ao erotismo e ao plano físico. Ficamos imersos numa paisagem de total integração, onde o visível, os desejos, afetos e sentidos se tornam, como definiram alguns surrealistas, um território material (Alquié, 1955; Breton, 1962/2005). O que acontece aqui encontra muitas semelhanças com o que acontecia nos anos 1980, com as revistas, que, oferecendo óculos 3D, prometiam aos leitores que conseguiriam ver através da roupa, cumprindo assim a sua promessa publicitária.

Hoje em dia, a sede, o capricho e as fantasias dos que se encontram geograficamente próximos a nós – ou que o podem estar, depois de uma troca rápida de mensagens – têm vindo a converter-se numa transparência evidente, ainda que despidos. É o caso de sistemas que se organizam por opacidades, ligações e iniciações ao culto neotribal. Por isso é que dois passageiros no metro não são mais do que indivíduos anónimos que partilham um espaço, num dado tempo específico. São também parceiros virtuais do erótico – no mais interessante e preciso termo, “que existe em poder”, com tendência para se atualizar a si próprio (Levy, 1996). A proxémica torna-se ciência, uma experiência consciente e impregnada de erotismo. Ao mesmo tempo, as relações que se baseiam no “estar junto” florescem essencialmente como ligações densas de erotismo.

As afinidades que se ligam são, igualmente, mobilizadas imediata ou primariamente pelo erotismo. A cidade inteligente configura-se, acima de tudo, num espaço erógeno e erótico: *inteligente*, precisamente. Movida e agitada pela carne. Ficamos sujeitos a imprevisíveis e incontrolláveis desejos que alteram os nossos movimentos urbanos, redirecionando-nos para redes adulteradas. Como somos sujeitos que aspiram a um desejo, mas acima de tudo vivemos desse sentimento, tornamo-nos desejo de outros, ainda que muitos deles possam ser estranhos, passantes ou *softwares* intolerantes.

IMAGINÁRIO SENSUAL

É muito curioso observar a similitude da imersão na paisagem porno com o consumo de narcóticos como a cocaína (Bagozzi & Cippitelli, 2008), sobretudo a que se verifica entre as 9h00 e as 17h00 (Wired, 2014). Esta coincidência distorce o tempo supostamente dedicado ao período laboral. Aqui se fixam os vestígios das substâncias tradicionalmente noturnas, normalmente provenientes da imaginação coletiva.

A invasão da noite em plena luz do dia decorre de uma alteração da harmonia Apolíana. Pelas dissonâncias, desgostos e distorções, uma sombra espalha-se e ameaça o coração do sistema social. Um espectro destaca-se pelo mundo: o sensual espectro da *cultura porno*.

Estes tumultos provocam desordem dentro do sistema político, cultural e produtivo. Em proporcionalidade direta com a materialização crescente, torna-se o palco principal da cultura. Escapa-se assim dos subúrbios onde viveu clandestinamente durante anos, num fantasma que nasce do subterrâneo. Como forma cada vez menos etérea e mais tangível, é parte do modelo capitalista de desenvolvimento, uma indústria cultural e, de forma mais genérica, uma estrutura do mundo moderno. Ainda assim, o porno, no seu modo mais irredutível de ameaça à lógica da produção económica e da representação social, configura-se numa célula lunática. Com um efeito perverso. Um cancro.

O porno surge, de repente, como um modelo económico. Mas o imaginário que deriva do porno coloca em causa a ordem estabelecida. Carrega valores, ética e estética que são imediatamente ameaças por ele. Em vez de tentativas astutas orquestradas pelas ideologias neoliberais, que subjagam a sua violência e carácter dissimulador e selvagem, levando por vezes a um ato exultório, a cultura porno ainda apresenta uma qualidade irrefutável. Como força ingovernável, no fundo é um sistema improdutivo. Claramente dedicado ao desperdício, fatalmente destinado à luxúria, devota de um espírito dionisíaco, com os seus mais atuais avatares.

Para ilustrar o que tem sido referido anteriormente, deve considerar-se de que formas estas insinuações entram em contacto com o mundo profissional da atualidade. Essas circunstâncias transformam o trabalhador num ator-porno, utilizador-porno e um produtor-porno. Todos espreitam nos ecrãs dos computadores, movendo-se compulsivamente de uma janela para a outra, entre um relatório que precisa de ser preparado e uma conversa com um(a) colega no Skype. Este espírito está alojado entre a consulta das notícias e da previsão do tempo, entre *hashtags* da moda e *emoji* ridículos. Esta imagem provocativa contraria o zelo das tarefas e as responsabilidades que uma profissão sugere, convidando os funcionários, entre os mais criativos e os *freelancer*, a acompanhar, com um simples clique, uma onda de prazer, dentro do espaço-tempo do trabalho.

A atenção é imediatamente lançada através de um impulso sexual, a partir de um dispositivo com múltiplas imagens. É um fragmento que transmite impulsos, que desconstrói e contamina o mosaico das tarefas, as funções profissionais e a leitura de política e economia. O prazer porno erótico não convida somente à distração, mas também à masturbação. Devemos não esquecer que é necessária uma abstração para não nos distrairmos do plano material! Esta atividade, ainda que intelectual, distrai o corpo do

trabalho, pelo desgaste em tempo de lazer. É uma bomba prestes a rebentar, pela sua deriva perigosa e pelos seus efeitos explosivos que gravitam em torno dela. Estar demasiado próximo desta trajetória implica necessariamente a contaminação de uma presença insidiosa, invasiva, corrupta.

O desenvolvimento deste ambiente traz repercussões cruciais para o conteúdo pornográfico, uma vez que precisa de ser calibrado pela fluidez e aceleração das comunicações eletrónicas (Di Marino, 2013). Isto explica a curta duração dos vídeos porno. Oferecem instantaneamente ao espectador o que ele pretende, a substância que ele deseja. Esta última geração de paisagens porno eletrónicas – mesmo quando recicladas para outros *sites* ou filmes – exhibe vídeos de curta e média duração. Não incluem os habituais intervalos ou cenas transitórias como as que eram exibidas na pornografia clássica (Baudry, 2016; Servois, 2009).

Podemos argumentar que, de uma forma ou outra, estes fragmentos de imagens e narrativas configuram formas culturais que se interseitam com o resto dos média *mainstream* e a vida quotidiana. Publicidade, *design*, política e televisão, desde *La Ferme aux Célébrités* à série *Master of sex*, *True blood* (Attimonelli, 2012), de *Californication* (Pireddu, 2015) a outros média, constituem as premissas da continuidade do que há mais puro e genuíno no universo porno. Em todo o caso, não existem mais barreiras, mas porosidades e afinidades recíprocas entre o porno e o resto do sistema comunicativo.

A natureza *multitasking* da cultura digital significa que simultaneamente, através de diversos média, podemos levar a cabo diferentes tarefas. Enquanto escrevemos, podemos estar a ouvir a última música de Jamie xx, ao mesmo tempo que identificamos alguém num álbum fotográfico da última festa a que fomos, reservamos a próxima viagem transalpina e participamos em conversas de um grupo de investigação.

Este ambiente incentiva a que prestemos apenas atenção parcial às atividades que desenvolvemos, na medida em que todas elas se encontram direta ou indiretamente relacionadas.

Um *site* leva a outro, uma informação sugere que o utilizador consulte outra fonte de uma notícia, um *tweet* conjuga uma série de vozes, e um *post* que raramente é consultado resulta em múltiplas conversações. Pode acontecer que uma imagem interessante de um *banner* desperte uma pesquisa no Google sobre a fórmula tecnomágica do termo “porno”, proporcionando um destino inevitável da navegação eletrónica. Andar de um lado para o outro na Internet resulta a que, muito facilmente, se não de modo automático, coloquemos os nossos instintos mais básicos em erupção. É aqui que as visões mais maravilhosas ocorrem, em divagações inesperadas de uma carne que se encontra num trânsito insaciável.

O século XIX caracterizava-se pela aura *voyeur* que vagueava pelas ruas das cidades, entre prostitutas que se exibiam em janelas de lojas. Hoje, o corpo virtual passeia-se errantemente pelo fascínio da carne digital, a que está irremediavelmente preso (Abruzzese, 2010, p. 207). A internet surge como uma mescla provocativa de veias infernais, iconológicas e sonoras. Transmite uma imagem de espetáculo, de gordura efervescente, de corpos exorbitantes, excitando novas sátiras, e ninfas que exibem uma maquilhagem

buxom, além de figuras transgênero. Celebra-se a conquista do prazer frequente, que coincide com a expressão mais crua do Homem. Utilizando uma visão estética pouco convencional e uma linguagem num estilo calão, sujo e deselegante, este lado provocativo não tem muitas semelhanças com os atos indecentes que se verificavam no movimento artístico *avant-garde* do século XX (Abruzzese, 2010; De Micheli, 2005), exibindo uma maior sensibilidade aos estímulos. Existe, portanto, uma renúncia a estruturas abstratas e conceptuais.

Neste contexto, os fornecedores da cultura pornográfica (Youporn, Xporn, Pornotube, Shufuni, Youjizz...) não são apenas pletóricos no arquipélago da *web*. Entram nas mais variadas narrativas *online*, em espaços urbanos e mediáticos, cujas narrativas são, com maior ou menor intensidade, marcadas por fortes conotações sexuais e *teasers*. Estas dinâmicas de mercado levam a que decorra uma espiral de excessos, de sons e imagens. São estes os agentes responsáveis pela preciosa mercadoria da economia contemporânea: uma atenção sensível (Gorz, 2003), empatia, um recurso escasso, a excitação dos utilizadores.

Este palco mediático aparece preenchido por uma multidão ruidosa com antigos e novos elementos pornográficos: políticos e *spin doctors*, publicitários, criativos e demiurgos do *storytelling* (Salmon, 2008). Todos eles são capazes de inflamar um determinado objeto, corpo ou experiência através de uma narrativa entusiasmante. São os pós-jornalistas da *web* 2.0, que não são mais do que os utilizadores das redes sociais prontas a consumir qualquer objeto, corpo ou experiência, que possa sublimar a deriva cenográfica mais mórbida. Finalmente, existem os terroristas do Estado Islâmico, que exploram os dispositivos espetaculares da nossa cultura (De Sutter, 2016), através do inconsciente e da cumplicidade negligenciada pelos média e pelos cibernautas ocidentais, na medida em que são impostos determinados discursos de uma ordem e da economia aparatosa da catástrofe².

Neste sentido, não deveremos ignorar a recente mediatização excessiva, na televisão, mas também nas redes sociais (sobretudo no Facebook e no Twitter), de imagens macabras, de corpos desmembrados, engolidos e profanados, relativamente aos acontecimentos da noite de 14 de julho de 2016 em Nice, na “Promenade des Anglais”, um atentado reivindicado pelo ISIS. Este episódio foi tudo menos uma representação, mas antes uma hiper-apresentação. Desenrolou-se longe do nosso discurso, uma *mise-en-scene* obscena de corpos dispostos no seu lado mais obscuro, atingindo uma dimensão sinistra, sensível à cultura porno que envolve a nossa época.

Através do uso e abuso do corpo dos outros, consumido pela fúria homicida de Mohamed Lahouaiej Bouhlel, esta *mise-en-scene* transfigura-se num material mediático. Demonstra a emergência de uma relação que poucos conheciam até àquele momento: um modo privado de distância e abstração. Fica marcada uma certa empatia, confundida com um outro sentido tão humano como a compaixão e a emoção, um pós-humano,

² Sobre esta relação entre os média, a catástrofe e o imaginário da cultura contemporânea, recomenda-se a consulta da tese de doutoramento de Bertrand Vidal, intitulada *Les représentations collectives de l'événement-catastrophe : étude sociologique sur les peurs contemporaines*, realizada na Universidade Paul-Valéry, em Montpellier, em 2012.

que persiste na reificação, associando a vida humana a outros aspetos do mundo.

A VIDA QUOTIDIANA, O OBSCENO E A VERDADE

Talvez a definição de obscenidade possa tornar-se real, como elemento verdadeiro de algo que foi metaforizado ou com uma dimensão metafórica. A sexualidade, bem como a sedução, teve sempre uma dimensão metafórica. Na obscenidade, os corpos, órgãos sexuais e o ato sexual são brutalmente “encenados” e imediatamente dados a conhecer, para serem devorados. São absorvidos e reabsorvidos no mesmo palco. É uma representação total das coisas que são habituais no contexto da dramaturgia, uma cena, um jogo entre competidores. Não existe jogo, nem dialeto nem vazio, mas uma autêntica colisão de elementos. (Baudrillard, 2000).

O sistema comunicativo assenta no entendimento, de acordo com os pioneiros do pensamento nesta área, na garantia do triunfo da ciência Ocidental e da consciência (Lévy, 1994). De qualquer modo, o lado obscuro da humanidade, aquele que apresenta até um lado amaldiçoado, prolifera e expande os seus tentáculos. Este é um dos paradoxos mais significativos da nossa era. O ciberespaço e as derivações sociais e técnicas tornam exagerado o prazer sensual, inflamando-o, tendo em conta que o ambiente central da cultura moderna tem simultaneamente estigmatizado e domesticado a vida, o poder e o conhecimento. Este processo microfísico, como diria Foucault (1979/2004), é invisível para todos os que procuram mudanças sociais, revoluções impressivas, no quadro genérico da cultura.

A rede mobiliza e continua a refletir a sua abrangência de múltiplas sensibilidades e inúmeros imaginários, que foram relegados para a margem da História (Susca, 2016). O corpo-a-corpo aparece generalizado, o sexo e a violência combatem freneticamente, juntos na iconologia do esperma, das secreções vaginais e no sangue que brota.

As flagrantes metáforas da liquidificação do humanismo constituem o dealbar da reforma e a decadência progressiva do Ocidente. Daí que se organizem prontamente todos estes sarcasmos que visam o bom gosto, os rituais de orgia, os *deboches* e a sociabilidade eletrónica (Casalegno, 2007). A efervescência festiva entra em contacto com danças macabras e com a dimensão *carnavalesca* da vida coletiva, representando e aumentando experiências que veem já desde a Idade Média.

A cultura porno que emerge de todo este ambiente encontra espaço amplo nos meandros do corpo social, entrando na veia das sociedades contemporâneas. Modifica as formas, transtorna a alma, a ética e as políticas, a estética e a economia. Na verdade, os média eletrónicos têm desempenhado um papel primordial da difusão do erotismo, um fenómeno recorrente desde os finais dos anos 1960 (Debord, 1988, 1992). Multiplicando a erotização, contaminando diversas redes em tempo real e em larga escala: entre um *download* e uma partilha, entre o *sexting* e a tentativa de marcação de encontros *online*. Os conteúdos já não são os mesmos, nem os produtores e as linguagens. O

ambiente alterou-se, outrora imunizado a estes apelos sexuais, distante do mundo da luxúria, da moda e das mercadorias.

Neste sentido, o porno não é apenas uma das estruturas que produz conteúdos para o consumo das massas que visa o entretenimento, como se sugeriu anteriormente. É um paradigma existencial do nosso quotidiano: um estilo de vida forjado em chamadas de prazer. O corpo é dividido entre hedonismo e crueldade, mostra atrocidades e ritos orgiásticos, estiliza a arte e a carne. O corpo é ainda habitado pelos seus excessos, através de uma contínua experimentação do prazer, que despe e incendeia a carne. Satisfaz o objeto e dissipa-o; condensa emoções noturnas, que estão reprimidas pelos comportamentos sociais e politicamente corretos.

Não é por acaso que o retrato integral e permanente do porno-erotismo – um significado subjetivo e objetivo – conduz a uma certa repulsa. Avança ao ritmo de contínuas e irritantes provocações. Repulsa atrás de repulsa, choque atrás de choque, fecha-se a cortina depois de revelado o seu conteúdo mais negro, o mais escandaloso para nós, filhos da modernidade e do humanismo.

A obscenidade é verdadeira e a verdade é obscena.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abruzzese, A. (2010). *Youporn ou le capitalisme de la chair. Les Cahiers Européens de L'Imaginaire, 2.*
- Adamo, P. (2004). *Il porno di massa. Percorsi dell'hard contemporaneo.* Milão: Raffaello Cortina.
- Alquié, F. (1955). *Philosophie du surréalisme.* Paris: Flammarion.
- Attimonelli, A. (2012). "You are mine": True blood, ou mon cœur est mis à nu. *Les Cahiers Européens de L'imaginaire, 4.*
- Bagozzi, F. & Cippitelli C. (2008). *In estrema sostanza. Scenari, servizi e interventi sul consumo di cocaina.* Rome: Iacobelli.
- Baudrillard, J. (1970). *La société de consommation.* Paris: Denoël.
- Baudrillard, J. (2000). *L'obscène, in mots de passe.* Paris: Le Livre de poche.
- Baudry, P. (2016). *L'addiction à l'image pornographique.* Paris: Éditions du Manuscrit.
- Bakhtine, M. (1965/1998). *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen-Âge et sous la Renaissance.* Paris: Gallimard.
- Breton, A. (1962/2005). *Manifeste du surréalisme.* Paris: Folio essais.
- Casalegno, F. (2007). *Le cybersocialità. Nuovi media e nuove estetiche comunitarie.* Milan: Il Saggiatore.
- Ciuffoli, E. (2006). *XXX. Corpo, porno, web.* Roma: Castelvecchi.
- Coward, R. (1984). *Female desire: Women's sexuality today.* Londres: Paladin Books.
- De Kerckhove, D. (1994). *Les nerfs de la culture: L'être humain à l'heure des machines à penser.* Laval: Presses Université Laval.

- De Kerckhove, D. (2014). *The point of being*. In D. De Kerckhove & C. Miranda (Eds.), *The Point of Being*. New Castle Upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- De Micheli, M. (2005). *Le avanguardie artistiche del Novecento*. Milão: Feltrinelli.
- De Sutter, L. (2016). Esthétique du trottoir. *Les Cahiers Européens de L'Imaginaire*, 8.
- Debord, G. (1988). *Commentaires sur la société du spectacle*. Paris: Éditions Gérard Lebovici.
- Debord, G. (1992). *La société du spectacle*. Paris: Gallimard.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1980). *Capitalisme et schizophrénie 2: Mille plateaux*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- Di Felice, M. (2010). *Paesaggi post-urbani. La fine dell'esperienza urbana e le forme comunicative dell'abitare*. Milão: Bevivino.
- Di Marino, B. (2013). *Hard media. La pornografia nelle arti visive, nel cinema e nel web*. Milão: Johan & Levi Editore.
- Foucault, M. (1979/2004). *Naissance de la biopolitique. Cours au Collège de France 1978-1979*. Paris: Gallimard.
- Girard, R. (1985). *La violence et le sacré*. Paris: Grasset.
- Gorz, A. (2003). *L'immatériel. Connaissance, valeur et capital*. Paris: Galilée.
- La Rocca, F. (2013). *La ville dans tous ses états*. Paris: CNRS éditions.
- Lévy, P. (1994). *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris: La Découverte.
- Lévy, P. (1996). *Qu'est-ce que le virtuel?* Paris: La Découverte.
- Maffesoli, M. (1988). *Le temps des tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*. Paris: Méridiens-Klincksieck.
- McLuhan, H. M. (1962/1977). *Galaxie Gutemberg. La genèse de l'homme typographique*. Paris: Gallimard.
- McLuhan, H. M. (1962/2004). *Pour comprendre les médias*. Paris: Seuil.
- Messina, S. (2010). *Real sex. Il porno alternativo è il nuovo rock'n' roll*. Milão: Tunué.
- Nancy, J-L. (2001). *L' il y a du rapport sexuel*. Paris: Galilée.
- De Saint-Point, V. (1913/2005). *Manifeste futuriste de la luxure*, in *Manifeste de la femme futuriste*. Paris: Mille et une nuits.
- Pireddu, M. (2015). Entre manque et désir. Culture de masse, consommation et communication dans Californication. *Sociétés*, 128(2), 61-73.
- Regazzoni, V. (2010). *Pornosofia. Filosofia del pop porno*. Florença: Ponte alle Grazie.
- Salmon, C. (2007). *Storytelling. La machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*. Paris: La Découverte.
- Servois, J. (2009). *Le cinéma pornographique*. Paris: Vrin.
- Susca, V. (2016). *Les affinités connectives. Sociologie de la culture numérique*. Paris: Cerf.

Vidal B. (2012). *Les représentations collectives de l'événement-catastrophe : étude sociologique sur les peurs contemporaines*. Tese de Doutoramento, Universidade Paul-Valéry, Montpellier, França.

Wired Porno (2014). Inchiesta big data, 65.

NOTA BIOGRÁFICA

Vincenzo Susca é doutor em Sociologia, Maître de Conférences na Universidade Paul-Valéry em Montpellier, investigador do CEAQ (Sorbonne), editor da revista *Cahiers Européens de l'imaginaire* e McLuhan Fellow na Universidade de Toronto. Entre outras obras, publicou os livros *Pornoculture* (Milão, 2016, Montreal, 2017, Porto Alegre 2017, com Claudia Attimonelli); *Les Affinités connectives* (Paris, 2016); *Gioia Tragica* (Paris, 2011, Milão, 2016, Barcelona, 2012); *Ai confine dell'immaginario* (Milão, 2006, Porto Alegre, 2007); *A l'ombre de Berlusconi* (Milão, 2004, Paris, 2006).

E-mail: vincenzo.susca@univ-montp3.fr

Universidade Paul-Valery, 34 Route de Mende, 34090 Montpellier, França

* Submetido: 15/03/2017

* Aceite: 10/05/2017

SOCIOLOGY OF THE ELECTRONIC FLESH. DIGITAL CULTURE AND THE IMAGINARY OF THE OBSCENE

Vincenzo Susca

ABSTRACT

Contrary to the initial emphasis that was given on aspects related to intelligence and knowledge, we are finding that the web is increasingly becoming a platform welcoming aesthetic and ethic forms marked by senses, emotions and voluptuousness in pleasure as much as in its darker side. Previously, pornography was a hidden, obscure and marginal dimension of collective life. Nowadays, digital culture favors the advent of *porn culture*, where porn tends to become a symbolic matrix, an ordinary code, an atmosphere. In this visual and sensitive context, the obscene gets closer to the truth and the truth appears as an obscene. What imaginary presides over this mutation at work?

KEYWORDS

Digital culture; imaginary; obscene; porn culture

RESUMO

Ao contrário da ênfase inicial que tem sido dado a aspetos relacionados com a inteligência e o conhecimento, conclui-se que a *web* está a transformar-se progressivamente numa plataforma que convida formas estéticas e éticas marcadas por sentidos, emoções e voluptuosidades do prazer, perspectivadas até a partir de um lado negro. Noutras épocas, a pornografia era escondida, obscurecida, pertencendo a uma dimensão marginal da vida coletiva. Hoje, a cultura digital favorece o advento da *cultura porno*, onde a pornografia assume uma matriz simbólica, um código comum, uma atmosfera. Neste contexto visual e sensitivo, o obsceno fica mais perto da verdade e a verdade apresenta-se como obscenidade. Que imaginário preside a esta constante mutação?

PALAVRAS-CHAVE

Cultura digital; cultura porno; obsceno; imaginário

What is left to do after the orgy?
(Jean Baudrillard, 1990)

What is left to do after the orgy? This is the question that concerned Jean Baudrillard for a long time, as he was convinced when he wrote, that the time for party was long gone. Is it really the case? Is the party over? Aren't we forced to observe that it has been perpetuated in other forms, transfigured? In particular, what happens when eroticism embraces the regime of everyday life? What happens when the nocturnal imaginary invades the daylight and that festivity mingles with the ordinary?

We can see commodities impregnated with aphrodisiac perfumes, romances displayed on most disparate billboards, Viagra, cocaine, GHB and Red Bull, the return of poppers and other substitutes that constantly stimulate sensitivity. We are saturated with political scenarios full of sexual allusions, obscene performances, sexting, dickpick, twerking, gastroporn, food porn (Coward, 1984) and other lascivious erotic practices around food. Cosmetic treatments are designed to shadow each curve of body. System of objects as a whole, have become common as well as designers dedicated to giving sex appeal to any form in the world, retailers of all kinds specialized in the art of seduction, priests, models, rock stars, intellectuals and entrepreneurs involved in sexual scandals ...

Let's look around: the walls surrounding the porn industry have fallen. Its hidden spaces have been shed to light, and the substances of hardcore porn proliferate in each rivulet of the public scene, spreading by successive viral contagions.

For the first time since the Edens of more primitive times, sex has become a common and public activity. In a way, we all participate in sexuality, whether we want it or not (Ballard, 2014, p. 114).

WELCOME TO PORN CULTURE

At its peak, consumer society (Baudrillard, 1970) now displays a pornographic structure. It is not as much a metaphor than truly its fundamental dynamics, its vital flux, as obscure as one might think. This paradigm of consumption, flaming with sensitive desires, is based on excitement. It seduces the body by inviting it to voluptuousness, agitates the flesh tumultuously towards the intoxication of its limits, where quite often, enjoyment is confronted to the intriguing anxiety of death.

The dilapidation of an object always contains the dawn of another object (Debord, 1967/1992). In that way, each orgasm sought in the realm of porn is always a pretext for another climax, even more audacious, formidable and exceptional. Whether it is real or not does not really matter. The perpetual acrobatics of the orgasmic body, the *porn performance*, in its spasms and bites, constantly refers to the thrill of overcoming limits. It wraps itself in the intoxicating fascination of *spectacle*. It also shrouds itself in the panic inherent to this journey through the whirlwind of precipice. This new object is revealed after pleasure, once the festive ecstasy is exhausted, once the earth has been scorched, when the scene becomes heaps of ruins...

The parable of merchandise and the eroticized body, on which the society of *spectacle* rests, is the epic of a continual relaunch. It culminates in dissipation, an increasingly resounding promise leading to anxiety. It is a gradual uncovering of the subject, constantly directed towards satisfaction as well as the reactivation of desire: a story destined to arouse sexually – and not only – every organic and inorganic flap of our existences. In this story, oscillating between obscenity and *horror vacui*, we are all masks, clowns and grotesque figures participating to a carnival that overflows from its original frame. It becomes uncontrollable in its tumults and drifts, beyond and below the public arena. It autonomizes itself from political, economic and mediatic scenography. In that way, the

trajectory of porn offers an instructive metaphor of the foundations of the diffuse erotization of everyday life, as well as its perverse side effects.

FROM PORNOGRAPHY TO PORN CULTURE

A few years ago, pornography was a universe specific to a crowd of fans with homogeneous and identifiable sociocultural profiles (Adamo, 2004). This consistent tribe asked those who wanted to join to undergo through a series of tests intended to carefully filter their numbers and identity. Only those driven by an erotic drive more powerful than the barriers of shyness were able to accomplish the transgressive leap towards an abyss of pleasure. Going to an X-rated movie, buying a videotape or a DVD, or crossing the threshold of a dark room were initiatory rituals – mostly male and heteronomous – necessary to indulge the pornographic instinct.

In the last years, we have witnessed the development of new communication technologies (at first web 2.0 – then geolocation), combined with a deflagration of desires and the dissolution of the inhibitions that marked history since the 1960s to nowadays. They have led to the advent of a new sexual economy (Combessie, 2013), symbol of a profound transformation of the phenomenon, exorbitantly expanded. Porn has been emancipated from the marginal role it held in the media and in contemporary culture. To this regard, Youporn, PornTub, RedTube, PornHub, XHamster, Xvideos.com and their counterparts highlight in an exhaustive way the links between networks and sexuality. They have fully entered the Olympus of electronic sociality.

Through their windows, we understand in a tangible way to what extent the connective tension that irrigates the flow of digital culture (Susca, 2016) acquires precisely a prominent value through the carnal confusion that it causes. By its faculties it promotes the advent of a corporality that transcends singular individuals, their identity and their separation. It immerses them into moist flows, where eroticism boils. These flows of high emotional density are where humanity dissolves and can be found in unexpected conjunctions with the “other”: the sexual, inorganic, mystical, cultural “other”... Indeed, the burning screens of porn sites are not limited to corporality and to inviting bodies. They are not only a membrane and a display set with a tactile gaze. They are also and above all a laboratory for the deconstruction and regeneration of the body – from flesh to electronic flesh – as a symbolic device and a sexed organ.

Each close-up in a porn video is an act where the body is dissolved. It decomposes itself, is reduced to shreds, while the somatic boundaries and symbolic limits of the body are being reached, experiencing peaks of pleasure. It is as if the settings of any pornographic scene were also the control center from which analysis is being made. It is where the boundaries of humanity, its enjoyment and its happiness are being tested and manipulated. The gushing images of x-scapes constantly exhibit, in a deluge of mechanical aspect with a humming incantatory rhythm, the spreading of all the cavities of the body, immediately followed by their obstruction, with a touch of disturbing torture. Sex, all the organic and inorganic orifices, with other devices of pleasure, act as agents of passage

to conflate in the Other and in porous interstices capable of engulfing it. It constitutes planes where something very close to the multiple becoming, dear to Gilles Deleuze and Felix Guattari (1980), is becoming growingly contemporary.

Nanny porn, Fetish, Environmental porn, Milf, Gif, Fantasy, Interracial, Beurettes, BDSM, Shemale, Toys, Monster... the categories featured by contemporary porn sites are baptized in a whirling festive atmosphere characterized by the principles of pleasure, alteration and violence. They are simultaneously the laboratories and the slaughterhouses of the new flesh being removed and replaced, torn apart and sewn together. This is where the shapes and substances of the life to come are cut and sown together. There, bodies are both renewed and sacrificed, as we are taught by carnivalesque wisdom: cultures are celebrated and squandered, beings created and archived.

The most important aspect of the archetypes disseminated within the entrails of digital porn, of their novelty, is situated in their heterodox character. It challenges the consolidated sexual and identity patterns to which we are accustomed: it favors unprecedented conjunctions: cross-dressing, odd crossings, connections to limits of humankind, capable of undermining the monolithic orders and dichotomous orders of our traditional cultural paradigms: “as if an exacerbated quotation from Hieronymus Bosch’s “Garden of Delights” was bubbling in the interstices of the network, imagination is channeled towards the territories of the human-animal-mechanical intermixture” (Ciuffoli, 2006, p. 116).

The porn web is therefore much more than the wild lecherous jubilation of the flesh. It rather represents its welcoming disruption, its final dissipation: the slaughterhouse of humanism, an apocalyptic poetry. Pleasure can be interpreted as the dawn of an access (Nancy, 2001). That means that the tone of a transition, the excitement that one experiences by watching a sex video puts the body in a state of effervescence. It prepares a prodigious trance, a journey out of selfness. It involves the vision of an elsewhere where senses and imagination are attuned: bodies and kilobits, dream and information, nightmare and communication...

Porn is therefore the gate to an exultant diaspora, a tumultuous drift of flesh...

Lust is the carnal quest of the Unknown, as the Cerebrality is its spiritual quest.

Lust is the gesture to create and it is creation.

Lust is the perpetual battle never won. After the passenger triumphs, the ephemeral triumphs itself, it is the resurgent dissatisfaction which pushes, in an orgiastic will, the being to blossom, to surpass itself.

Lust is a force. (Valentine of Saint-Point, 1913)

THE FLESH BECOMES LOGOS

In order to understand adequately the nature of the anthropological mutation in progress – object and subject of our research – it is necessary to grasp the distinctive

features of the *pornscapes* in what constitutes their basic pattern and in their current features. On one hand, there are electronic pornoerotic social networks, of which Youporn.com is of the most extraordinary archetypes. On the other, we have to consider their actualization as swarms oriented by telematic systems that geolocalizing tastes, profiles and desires.

Registered in December 2005 by a Californian company, the Youporn domain name was so successful that it quickly integrated, along with some of its look-alike, the short list of the fifty most visited websites in the world. Its singularity, simple and striking, transposes the logic of Youtube into the universe of porn. It delegates to users the ability to produce and evaluate the contents of the platform. The operation is financed through the advertising that frames the pages, in a plethora of links to sites, erotic chat-lines or private spaces offering opportunities for encounters – direct or not – to all those who share common interests in pleasures, trends and styles.

Every day, the archipelago of porn is enriched with thousands of new videos, which can attract an exorbitant number of visits only a few hours after being posted. Each of those “islands” offers an overview of the fractal horizon – symptomatic of the tribalization of the post-modern world (Maffesoli, 1988) – that articulates society and tastes. The visitors of the site and its countless competitors waddle through the different spaces of the “landscape”, according to their preferences. Thus they determine a multiverse of possible options – which correspond to many identities and maps of the pornoerotic imaginary – but not only...

This strikingly indicates that porn has expanded into the mainstream. It is no longer confined to the subcultural margins where it remained lurking until the explosion of web 2.0. Its public is now potentially equivalent to the mass of the users of the web. Porn plays a leading role in this communicative environment, as shown by empirical data: the most typed word on search engines is “sex”, 35% of downloaded files have lewd content and 12% of the sites are sexual (Wired, 2014). Porn is therefore one of the fires that fuel the Internet culture and, by extension, the contemporary cultural *milieu* as a whole.

It is no longer relevant to treat this trend as a niche phenomenon or a specific *genre*. Web 2.0 and its followers, on the contrary, have consecrated the advent of porn culture. This *sensitivity* crosses the Web and contaminates all aspects of social life. A red line connects porn with pop culture (Regazzoni, 2014). The videos of Youporn, *Jacquie and Michel* or *Zombi porn* are connected with the provocative images used by the advertisement industry to seduce the metropolitan passer-by (Abruzzese, 2010). Sex shops, hard or soft, kitsch or luxurious, are directly connected to the smartphone’s touch screens. More or less trivial erotic novels resonate with the erotic news that cloud the careers of contemporary political leaders: the “Bunga Bunga” of Silvio Berlusconi, the sexual scandals of DSK, as well as the true or probable stories that stained the careers of Bettino Craxi, Bill Clinton, Nicolas Sarkozy or Francois Hollande ...

Politics, in particular, seems to use a sort of *hierodulia* to confirm its sacral supremacy and to claim the monopoly of obscenity and transgression, secret and distant bases of power in all ages (Girard, 1972/1985). The orgiastic or pseudo-orgiastic spectacle offered

more or less unconsciously by most of the representatives of the ruling classes aims, on the one hand, to harmonize the instituted power through the use of societal eroticism. Its objective is to restore the lost correspondence between those who govern and those who *live*. On the other hand, its representatives are trying to pose as exceptional muses of the social body, but beyond the reach of the common. The revival of performance, the exasperation of tones and the swelling of moods are supposed to restore the supremacy of politics in the public arena. On the opposite, they are perceived by the public as a performance of still and stale posing. It is only a simulacrum, because the public arena, especially the domain of the digital, has already brought down the barriers that separated it from the scene of the theater of obscenity.

This is why what matters is not the more or less fine and authentic forms of realization of this phenomenon but our immersion in pornocultural reality. Its networks are simultaneously the cause, the effect and the soundboard that spreads the phenomenon massively. In fact, the mediatic environment in which we are soaked is the epidermic and tactile paradigm that underlies contemporary electronic media (McLuhan 1962/1977, 1962/2004). Media are not only communication tools and means of information, but the *skin of culture* (De Kerckhove 1998, 2014). As skin of culture, the semantic basin of electronic media, is the place *par excellence* of this contamination between bodies. It characterizes contemporary obscenity. It contains and spreads the sensibility of our time with its entire somatic burden, including its fantasies and body fluids.

In that way, pornoerotic networks are many things at once: a prodigious paroxysm, an allegory of orgiastic confusion between flesh and the kilobits of the internet, but also an excessive figure – neither the last nor the first – of the ecstatic dance which agitates contemporary sociality.

Unlike its predecessors, passages, interactions and combinations of this febrile context are no longer driven by a simply porno-graphic structure. The scriptural dimension from which the second part of the term derives plays a marginal role in the practices that flourish among the erogenous zones of the Web. They often invade the screen with their short, improvised and repetitive scenes – bordering on obsession – inspired by the categories they are attached to. They are laced with explicit close-ups, pouring into redundancy. What is consumed here, corollary of the collapse of writing, is the saturation of our gaze. In other words, the exuberance of an overflowing tactility is at work. The production and vision of X-rated scenes are no longer directed to the eye, but induced and pushed by the body, which *sees* only to the extent of what it *touches* and where it is *touched*.

The writing of pornographic clips emanates from decomposed grammars of the body represented through its excesses: emaciated, urticating, damp, emaciated, bloody, dirty, disguised, dilated, wounded... In that perspective, according to Massimo Canevacci, the *hot* internet “attest the transition from traditional pornography to porn in its rawest version: writing disappears and porn becomes entirely visual”¹. *Visual scape* and *pornscape* are intertwined, questioning the dominant rationality of alphabetical order and overturning its divine basis. It also attacks the balance between sacred and profane,

¹ This sentence is taken from an epistolary exchange between M. Canevacci and the author of this chapter.

instituted since the tables of the law were handed over to Moses. “They were the work of God, and writing was the handwriting of God, engraved on these tables” (Old Testament Exodus 32).

The cultural landscape that emerged from the viscous folds of the Web has seen a peremptory reversal of the balance between Logos and flesh, on which Western culture has been based at least since the Old Testament:

in the beginning was the Word, and the Word was with God, and the Word was God. (...) The Word was the true Light, which enlightens every man by coming into the world. (...) And the Word became flesh, and dwelt among us. (João, 1-14)

The sacrilegious blaze of porn (especially in the pagan and wild version of web 2.0), by burning bodies, gives substance to a sensitivity where on the opposite it is the “flesh that makes itself Logos”.

Flesh becomes the primordial meaning of contemporary imaginary.

The orgiastic liturgy coming along with it is a sort of sacrificial rite surrounded by lacerations, totem poles and fetishes. It is the place where body cults and mystics with Dionysian accents are being celebrated and ritualized, where the deepest sacredness and eroticism are tied in an intimate embrace.

EROTIC AFFINITIES

The pleasures that can be found in chat rooms, in the windows and screens of porn culture add an additional touch to western and modern civilization. It transfigures its pivots – creation and procreation – into generalized recreation, emancipated from production and distanced from the logic of progress. Porn is a sumptuous metaphor of the most unproductive expenditure possible. Through its capillary diffusion in increasingly extended layers of society, it insinuates contagiously into the interstices of everyday life. It has become a lifestyle turned towards sexual appetite rather than achievement through work. Lascivious behavior replaces bourgeois imprisonment. Subtracting oneself from duty in the name of unscrupulous hedonism, beyond morality, becomes the new norm.

In a symptomatic manner, the symbolic galaxy used as a breeding ground for porn films is inspired by everyday life with all the storytelling that ensues (Salmon, 2007): its decor, but also the directors and the users-protagonists. It refers to figures of ordinary existence. They express a vision of things from below and specific to that space (Bakhtin, 1998), as we could define it in classical terms.

This is the case of *Gonzo* and *Indie*, but especially *Realcore* (Messina, 2010). It is a recent porn genre characterized by its technical and aesthetic subjects, mostly ordinary, underground, almost *grotesque*. The quality of production sticks to rough dilettantism, with no need for fiction nor sweetening. Movies spouting from the aforementioned platforms are also constantly ejecting contextualized sequences. They come straight from

domestic pools or unusual places, as opposed to film sets. Among the productions available on the market, we can also distinguish products oscillating between spontaneity and its simulacrum. *Amateurs* who create sets of professional quality cohabit with professionals pretending to be *amateurs* to bait viewers searching for authenticity. The primary content of web 2.0 is indeed the network of users, with the load of information, flesh and symbols coming along.

Thus, in a completely coherent way with the media world from which it derives, pornography 2.0 exhibits everyday life, even if it is simulated. It is up to everyday life to organize and interpret the show. In that particular sort of show, the planes of ordinary and extraordinary intersect, and generate short-circuits and virtuositities. The ordinary nature of the protagonists and the settings in which they *play* (outsiders, housewives, precarious, bloggers, students, apartments dilapidated clothes, DIY clothes) blends with the extraordinary quality of performance (inordinate dimensions, vaudeville moanings, unbelievable durations of the act, extreme practices, innovative shooting angles), transforming banality into fantastic and conferring a formidable value to the most ordinary aesthetics irradiated by the social body.

In most cases, the viewing and consumption of electronic porn occurs precisely at the most boring moments of the lives of their users, rather than in the blind spots and obscure areas of temporary autonomy, on the margins of free time. It has become a practice void of any transgressive charge. It is also void of its corollary: the feeling of guilt. Porn is no longer the name of outrage, an aspiration to contradict or to provoke common sense. It is watched with a euphoric, if not hilarious, lightness in homage to hedonistic cults.

Pornography is common sense and in every sense.

SUBJECTS OF DESIRE, SUBJECTS TO DESIRE

Wireless networks, wireless memories, cordless phones and other cloud computing devices are building the physical territory of symbolic, emotional and dreamlike frames, changing the communication modalities of *inhabiting* (Di Felice, 2010) into geographies of experience, into forms of lived experience. It is equally obvious that these modalities are above all sensitive and sensual. How else can we interpret the implementation of geolocation techniques by applications like Tinder or Happn. Geolocation facilitates erotic encounters fitted to specific tastes, affinities and styles, but also moods, sizes and fetishes.

Today, more than ever, or rather more precisely and coherently to the expectations of individuals, this system of reticular communication potentially allows everyone to cross metropolitan streams (La Rocca, 2013). Individuals are now post-urban, attuned with affective and sexual desires to be realized immediately, through the coincidence between data and body, fantasies and encounters, visions and experiences.

These software and apps manage to provide their users, in real time, the map, the availability and the profiles of the people who might interest them for a closer encounter.

This perspective causes a perfect superposition of the sensitive environment, of imaginary and eroticism to the physical environment. We are therefore immersed in an integral landscape where the invisible, the desires, affects and senses become, as surrealists augured, material territory (Alquié, 1955; Breton, 1962/2005). What happens here is very similar to what many magazines offered in the eighties, with bonus X-ray glasses, a gadget supposed to allow their owners – according to the advertised promises – to look through clothes.

Nowadays, the thirsts, caprices and fantasies of those who are geographically close to us or that could be after a rapid exchange of messages have become transparent even naked. It is the case even in systems characterized by opacities, links and initiations of the neo-tribal type. In this context, two neighbors in the subway are not only more or less anonymous individuals that share space at a specific time. They are also virtual erotic partners (in the most interesting and precise sense of the word, “which exists in power”, which tends to actualize itself (Lévy, 1996). Proxemic then becomes a science, a consciousness and an experience impregnated with eroticism. At the same time, the relationships that make up the being-together appear and emerge essentially as dense links of eroticism.

Connective affinities are also, immediately or even primarily, erotic affinities. The smart city, is also – or even above all – an erotic and erogenous city: *smart*, precisely. It is moved and shaken by the flesh. We are all subjected to unpredictable and uncontrollable desires that are able to modify our urban journey by attracting us into spurious cobwebs. As desiring subjects, but above all as subjects of desire, we become subject to the desire of others, whether that other is an intriguing passer-by or insolent software.

SENSUAL IMAGINARY

Quite curiously, similarly to the absorption of narcotics such as cocaine (Bagozzi & Cippitelli, 2008), immersion in *pornscapes* generally occurs between 9 am and 5 pm (Wired, 2014). Thus it occupies and distorts the time formerly devoted to work. It is erected as a receptacle where to deposit and coagulate the traditionally nocturnal substances of collective imagination.

The invasion of the night in broad daylight is an alteration of the Apollonian harmony. Through dissonances, disgust and distortions, a shadow spreads, threatening the heart of the social system. A specter lurks around the world: the sensual specter of *porn culture*.

These tumults cause disorder within political, cultural and productive systems. They are directly proportional to its growing materialization on the main stage of culture. Escaping from the interstices where it resided clandestinely for years, this ghost is headed out of the underground. It is less and less ethereal and more and more tangible. It is part of the capitalist model of development, of cultural industry and, more generally, of the modern world. Nevertheless, porn, in its always threatening irreducibility to the logic of economic production and social reproduction, has now become a crazy cell. A perverse effect. Cancer.

Porn has been suddenly become an economic model. But the imaginary which emanates from porn undermines the foundations of established power. It carries values, ethics and aesthetics that directly threaten it. In spite of cunning attempts orchestrated by neo-liberal ideology to subdue its violent, savage and dissipative character, aiming to making it an exutory, porn culture still holds an irrefutable quality. It is an ungovernable force and its heart remains fundamentally unproductive. It is clearly devoted to waste, fatally destined to expense. Its finality is vowed to Dionysus and his most current avatars.

We have to think, as a clear illustration of what has just been said, of the typical way in which the practices in question insinuate into the professional condition of our time. They transform the worker, respectively, into a porn-actor, porn-user or porn-producer. Everyone casts a glimpse at the screen of a computer, compulsively rippling from one window to another, between a report to write and a Skype conversation with a colleague. It is lodged between current events and the weather forecasts, between a serious hashtag and a ridiculous emoji. This provocative image disrupts the zealous accomplishment of imparted tasks and invites the employee, creative or self-employed worker, through a single click, to open a bubble of pleasure within the space-time devoted to work.

Attention is immediately and therefore totally moved to a sexy slope updated in a showcase of display. It is a pulsating fragment of pleasure that deconstructs and infects the mosaic of tasks, professional functions and even politically and economically acceptable leisure. Pornoerotic pleasure does not invite to mere distraction, but rather to masturbation. Let us not forget that the abstraction necessary to analysis should not distract us from the material plane! This activity, even though it is intellectual, distracts the body from labor by wasting its energy into leisure. It is a time bomb because of its dangerous wandering and explosive effects for the elements that gravitate around it. Being too close to its trajectories, they are necessarily contaminated by this insidious, invasive and contagious presence.

This is not without crucial repercussions on the development of pornographic content. It has to be calibrated according to the accelerated fluidity of electronic communications (Di Marino, 2013). This explains the reduced length of porn videos. They provides instantly the user with what he needs, the substance he longs for. The latest generation of electronic *pornscapes* – even when they recycle materials from other sites or films – features videos of short or medium duration. They do not include typical intervals or transition scenes that can be found in classical pornography (Baudry, 2016; Servois, 2009).

We can argue that, in one way or another, such articulations permeate into the images and into the narratives of the cultural forms that punctuate the rest of mainstream media and everyday life. Advertising, design, politics and television, from *La Ferme aux Célébrités* to the *Master of sex* series, *True blood* (Attimonelli, 2012) or *Californication* (Pireddu, 2015), together with other media, constitute simultaneously the premises and the continuation of the purest and hardest porn universe. In any case, there are no more barriers but instead porosities and reciprocal affinities between porn and the rest of the communicative system.

The multitasking nature of digital culture means that at the same time, through various media, we carry out different actions. While writing, for example, we listen to the

last track of Jamie xx, as we tag the online photographic album of the last party we attended, and book our next transalpine trip while participating in the conversations of our research group. Moreover, this encourages us to pay only partial attention to each of the activities carried out, as they are all interconnected directly or indirectly.

One site refers to another, information leads the user to a new source, a tweet leads to a whirl of voices, and a barely consulted post causes conversations with multiple sedimentations. Then, the captivating image of a banner urges us to Google the technomagic formula “porn”, ineluctable fate of electronic navigation. Wandering from one side of the web to the other leads easily, if not automatically, to a place where our lowest instincts are tickled. It is also where the most marvelous visions of swirling meanderings of the flesh become an inexhaustible transit.

The nineteenth-century voyeur wandered the streets of the metropolis between prostitutes and shop windows. Nowadays, the body of the virtual passer-by indulges in the fascination of digital flesh in which he is plunged (Abruzzese, 2010, p. 207).

Internet emerges as a provocative mesh with infernal veins, iconology and sonorities. Its sparkling images show, as an oil stain, exorbitant bodies, excited neo-satyrs, buxom nymphs, transgender figures and licentious cabotins. They are celebrating a quest for pleasure often coinciding with the crudest expression of Human nature. They use the means of aesthetic shock and slangs which the canons of good taste have long since classified in the registers of the filthy and disgusting. These aesthetic provocations, unlike those depicted in the indecent acts of the avant-gardes of the twentieth century (Abruzzese, 2010; De Micheli, 1986/2005), appeal above all to the senses. They have renounced any conceptual or abstract leverage.

In a pornocultural context, the supply (Youporn, Xporn, Pornotube, Shufuni, Youjizz...) is not only plentiful in the Web archipelago. Furthermore, it permeates the various online narratives, mediatic and urban spaces, whose narratives are, more and more marked, innervated by sexual footprints and *aguichages*. The dynamics of the market thus lead to a spiral where only those who generate excess are heard and seen. It is them who manage to grasp the most precious merchandise of contemporary economy: sensitive attention (Gorz, 2003), empathy and an even scarcer resource, the excitement of the users.

The mediatic scene is a crowded and noisy place populated by old and new pornographers: *spin doctors* of politicians, creative publicists, storytelling demiurges (Salmon, 2008). They are able to endow any object, body or experience with an exciting biography. There are also the post-journalists of the web 2.0, who are none other than the users of social networks are ready to use any object, body or experience to gratify their morbid scenographic drive. Finally, there are the terrorists of ISIS, who exploit the spectacular devices of our culture (De Sutter, 2016) with the unconscious and sometimes inconsiderate complicity of the media and Western cybernauts, as they try to impose their discursive order of a spectacular economy of catastrophe².

² Concerning the relationship between media, catastrophe and imaginary in contemporary culture, we refer to the doctoral thesis of Bertrand Vidal, *Les représentations collectives de l'événement-catastrophe : étude sociologique sur les peurs contemporaines*, Paul-Valéry University, Montpellier 2012.

We have to remember the recent overexposure on television, but especially on social media (mainly Facebook and Twitter) of the macabre images of dismembered bodies, swollen and profaned. They were photographed or filmed in Nice on the *Promenade des Anglais* the night of July 14th 2016 after the attack claimed by ISIS. They were less a representation than a hyper-presentation. Far from being foreign to our discourse, this obscene *mise-en-scene* of corpses is the dark side, the most sinister dimension of the porn culture that envelops our epoch.

By using and abusing the body of others, that had been already consumed by the homicidal anger of Mohamed Lahouaiej Bouhlel, the *mise-en-scene* transmutes it into media material. It shows the emergence of a type of relationship undisclosed until then: a private mode of distance and abstraction. It is marked by an empathy that is at the same time very human, filled with compassion and emotion, and post-human, as it persists in the reification that it implements, to assimilate human life to the others things of the world.

DAILY LIFE, THE OBSCENE AND THE TRUTH

Perhaps the definition of obscenity would then be the fact of becoming real, absolutely real of something that had been metaphorized or had a metaphorical dimension. Sexuality always has a metaphorical dimension as well as seduction. In obscenity, bodies, sexual organs, the sexual act, are brutally “staged”, and immediately given to see, to devour. They are absorbed and resorbed in the same stroke. It is a total acting out of things that are usually subject to a dramaturgy, a scene, a game between the partners. There is no game, no dialectic nor gap, but a total collusion of elements. (Baudrillard, 2000)

The communicational system is supposed, according to its pioneers, to guarantee the triumph of Western science and conscience (Lévy, 1994). Nevertheless, the obscure side of humanity, its cursed part, proliferates and expends within its bowels. This is one of the most meaningful paradoxes of our time. Cyberspace and its techno-societal derivations thus exacerbate in a barbaric way the burden of sensual pleasure, which the hard core of modern culture has simultaneously stigmatized and attempted to domesticate in order to use its living energy to the benefit of her system of power and knowledge. This process is microphysical, as Foucault (2004) argues, that is to say, invisible to all those who seek social mutations in revolutionary uprisings or within the great works of culture.

The network has mobilized and continues to reflect and exponentially multiply sensitivities and imaginaries that were hitherto relegated to the margins of history (Susca, 2016). It is the scene of a generalized body-to-body where both sex and violence cohabit frenetically, together with all the iconology of sperm, vaginal secretions and blood that come along. In addition, blatant metaphors of the liquefaction of humanism constitute both dawning promises of jubilation and warnings about the progressive decadence of

the West. Thus, through all these sarcasms addressed to good taste, these orgiastic rituals and *debauches*, electronic sociality (Casalegno, 2007) deploys itself. They manifest festive effervescence as they perform a macabre dance, a *carnavalesque* dimension of collective life, updating and dilating forms experienced in the Middle Ages.

The resulting pornoculture permeates all the meanders of the social body and flows in the veins of contemporary societies. It alters their souls and their forms, their ethics and their policies, their aesthetics and their economies. Indeed, electronic media have primarily played the role of diffuse eroticization, typical of everyday life since at least the late sixties (Debord, 1988, 1967/1992). They have subsequently become multipliers of this erotization, spreading contagiously, in real time and on a large scale: between a download and a share, between access and participation, between sexting and matching. It has altered the contents, the containers and languages, to the point of also influencing environments that were previously immunized against the most lustful sex appeal, such as the world of luxury, fashion or merchandise.

Thus, porn is no longer merely one of the structures underlying production, consumption and entertainment, as we have suggested above. It appears above all as an existential paradigm of our time: a lifestyle forged in the flames of pleasure. The body is split between hedonism and cruelty, displays of atrocities and orgiastic rites, throbbing art and butchery. It is inhabited by excesses, which tend, through a vertiginous revival of desire, to flay and burn the flesh. It satisfies the subject as it dissipates; it condenses emotions beyond and below the socially and politically correct.

It is not by chance that the permanent and integral portrayal of pornoerotism – subjective and objective genitive – leads to disgust. It proceeds to the rhythm of continual and irritating provocations. Disgust after disgust, shock after shock, it closes the curtain revealing its deepest content, the most scandalous for us, as sons of modernity and humanism.

The obscene is the truth and the truth is obscene.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

- Abruzzese, A. (2010). Youporn ou le capitalisme de la chair. *Les Cahiers Européens de L'Imaginaire*, 2.
- Adamo, P. (2004). *Il porno di massa. Percorsi dell'hard contemporaneo*. Milan: Raffaello Cortina.
- Alquié, F. (1955). *Philosophie du surréalisme*. Paris: Flammarion.
- Attimonelli, A. (2012). "You are mine": True blood, ou mon cœur est mis à nu. *Les Cahiers Européens de L'imaginaire*, 4.
- Bagozzi, F. & Cippitelli, C. (2008). *In estrema sostanza. Scenari, servizi e interventi sul consumo di cocaina*. Rome: Iacobelli.
- Baudrillard, J. (1970). *La société de consommation*. Paris: Denoël.
- Baudrillard, J. (2000). *L'obscène*, in *mots de passe*. Paris: Le Livre de poche.
- Baudry, P. (2016). *L'addiction à l'image pornographique*. Paris: Éditions du Manuscrit.

- Bakhtine, M. (1965/1998). *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen-Âge et sous la Renaissance*. Paris: Gallimard.
- Breton, A. (1962/2005). *Manifeste du surréalisme*. Paris: Folio essais.
- Casalegno, F. (2007). *Le cybersocialità. Nuovi media e nuove estetiche comunitarie*. Milan: Il Saggiatore.
- Ciuffoli, E. (2006). *XXX. Corpo, porno, web*. Rome: Castelvecchi.
- Coward, R. (1984). *Female desire: Women's sexuality today*. London: Paladin Books.
- De Kerckhove, D. (1998). *Les nerfs de la culture: L'être humain à l'heure des machines à penser*. Laval: Presses Université Laval.
- De Kerckhove, D. (2014). *The point of being*. In D. De Kerckhove & C. Miranda (Eds.), *The Point of Being*. New Castle Upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- De Micheli, M. (1986/2005). *Le avanguardie artistiche del Novecento*. Milan: Feltrinelli.
- De Sutter, L. (2016). Esthétique du trottoir, *Les Cahiers Européens de L'Imaginaire*, 8.
- Debord, G. (1988). *Commentaires sur la société du spectacle*. Paris: Éditions Gérard Lebovici.
- Debord, G. (1967/1992). *La société du spectacle*. Paris: Gallimard.
- Deleuze, G. & Guattari F. (1980). *Capitalisme et schizophrénie 2: Mille plateaux*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- Di Felice, M. (2010). *Paesaggi post-urbani. La fine dell'esperienza urbana e le forme comunicative dell'abitare*. Milan: Bevivino.
- Di Marino, B. (2013). *Hard media. La pornografia nelle arti visive, nel cinema e nel web*. Milan: Johan & Levi Editore.
- Foucault, M. (1974/2004). *Naissance de la biopolitique. Cours au Collège de France 1978-1979*. Paris: Gallimard.
- Girard, R. (1972/1985). *La violence et le sacré*. Paris: Grasset.
- Gorz, A. (2003). *L'immatériel. Connaissance, valeur et capital*. Paris: Galilée.
- La Rocca, F. (2013). *La ville dans tous ses états*. Paris: CNRS éditions.
- Lévy P. (1994). *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris: La Découverte.
- Lévy, P. (1996). *Qu'est-ce que le virtuel ?* L'Paris; La Découverte.
- Maffesoli, M. (1988). *Le temps des tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*. Paris: Méridiens-Klincksieck.
- McLuhan, H. M. (1962/1977). *Galaxie Gutemberg. La genèse de l'homme typographique*. Paris: Gallimard.
- McLuhan, H. M. (1962/2004). *Pour comprendre les médias*. Paris: Seuil.
- Messina S. (2010). *Real sex. Il porno alternativo è il nuovo rock'n' roll*. Milan: Tunué.
- Nancy J-L. (2001). *L'"il y a" du rapport sexuel*. Paris: Galilée.

- De Saint-Point V. (1913/2005). Manifeste futuriste de la luxure. In *Manifeste de la femme futuriste*. Paris: Mille et une nuits.
- Pireddu M. (2015). Entre manque et désir. Culture de masse, consommation et communication dans Californication. *Sociétés*, 128(2), 61-73.
- Regazzoni V. (2010). *Pornosofia. Filosofia del pop porno*. Florence: Ponte alle Grazie.
- Salmon Ch. (2007). *Storytelling. La machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*. Paris: La Découverte.
- Servois J. (2009). *Le cinéma pornographique*. Paris: Vrin.
- Susca V. (2016). *Les affinités connectives. Sociologie de la culture numérique*. Paris: Cerf.
- Vidal B. (2012). *Les représentations collectives de l'événement-catastrophe: étude sociologique sur les peurs contemporaines*. Doctoral thesis, University of Paul-Valéry, Montpellier, France.
- Wired Porno (2014). Inchiesta big data, 65.

BIOGRAPHICAL NOTE

Vincenzo Susca is PhD in Sociology, Maître de Conférences at the Université Paul-Valéry in Montpellier, researcher at the CEAQ (Sorbonne), editor of the *Cahiers Européens de l'imaginaire* and McLuhan Fellow at the University of Toronto. He has published, among others, the books *Pornoculture* (Milan 2016, Montreal 2017, Porto Alegre 2017, with Claudia Attimonelli); *Les Affinités connectives* (Paris 2016); *Gioia Tragica* (Paris 2011, Milan 2010, Barcelona 2012); *Ai confine dell'immaginario* (Milan 2006, Porto Alegre 2007); *A l'ombre de Berlusconi* (Milan 2004, Paris 2006).

E-mail: vincenzo.susca@univ-montp3.fr

Universidade Paul-Valery, 34 Route de Mende, 34090 Montpellier, França

* Submitted: 20/05/2017

* Accepted: 30/05/2017

MARATONAS DE VÍDEO E A NOVA FORMA DOMINANTE DE SE CONSUMIR E PRODUZIR SÉRIES DE TELEVISÃO

Humberto de Campos Rezende & João Victor Boechat Gomide

RESUMO

Esse artigo analisa o *binge watching*, ou maratona de mídia, e os estudos de compulsão no consumo de mídia televisiva, e discute como a popularização desse comportamento vem modificando o modelo de se produzir conteúdo para televisão. Esse fenômeno começou timidamente com o videocassete e algumas programações especiais de canais de televisão a cabo, e hoje acontece de forma explosiva na transmissão de vídeo pela internet, provocando uma nova forma de produzir e consumir a cultura visual, em telas de televisão ou monitores de computador, smartphones e tablets. O Netflix e o YouTube são os principais expoentes na produção e distribuição de conteúdo voltado para o engajamento da audiência com aspectos viciantes, em um novo paradigma de distribuição da programação, por demandas individuais do espectador. Isso tem impactado especialmente na produção de séries da teledramaturgia, onde a narrativa se reestrutura com as novas perspectivas abertas pela tecnologia, buscando diferentes estratégias, tanto para a televisão *broadcast* quanto para a distribuição ponto a ponto, em ressonância com esse comportamento contemporâneo, como é abordado nesse trabalho.

PALAVRAS-CHAVE

Binge watching; maratonas de vídeo; narratologia; séries de televisão; televisão pela internet

ABSTRACT

This article examines binge watching, also known as media marathoning, and related studies in television media consumption, and discusses how the popularization of such behavior has been modifying the model of producing television content. This phenomenon began timidly with the VCR and some special programming of cable television channels, and today happens explosively in the streaming of video over the internet, provoking a new way to produce and consume visual culture, in television or computer, smartphones and tablets displays. Netflix and YouTube are the leading exponents in the production and distribution of audience-driven content with binging features in a new programming distribution paradigm, by individual viewer demands. This has especially impacted the production of TV dramaturgy series, where the narrative is restructured with the new perspectives opened by technology, seeking different strategies, both for broadcast television and for peer-to-peer distribution, in resonance with this contemporary behavior, as it is presented in this work.

KEYWORDS

Binge watching; internet television; narratology; TV series; video marathoning

MARATONAS E ASSISTÊNCIA COMPULSIVA DE VÍDEO

Nos últimos anos se tornou possível assistir a temporadas inteiras de uma série de televisão sem interrupções comerciais, praticamente em qualquer plataforma (tela), com a tecnologia de distribuição de vídeos por transmissão na internet. Isso facilitou o acesso a títulos em escala praticamente mundial, incluindo lançamentos, seja pelos serviços pagos, como Netflix, Amazon ou YouTube, ou de forma ilegal, como nos arquivos do tipo *torrent*. Essa novidade difundiu o hábito do consumo seguido de vários episódios das séries de uma só vez, em um fenômeno que recebeu o nome de *binge watching*, que ainda não encontra um termo equivalente em português.

Essa forma de consumo, que existia desde a popularização dos videocassetes, a partir do final dos anos 1970, vem ganhando adeptos e se tornando cada vez mais comum, adquirindo um *status* de comportamento. Como consequência, tem se tornado uma prática comum das produtoras de séries televisivas lançarem todos os episódios de uma temporada de uma só vez. Isso foi realizado primeiramente pelos canais de televisão da internet, nos serviços de vídeo sob demanda (*vídeo on demand*, VOD), com início em 2013 pelo Netflix, e, mais recentemente, pelos canais de televisão broadcast, nos seus serviços pagos da internet, antes de disponibilizar cada episódio na programação tradicional.

Perks dá preferência ao termo *media marathoning*. Segundo ela, o conceito de compulsão (*binge*) traz em si uma conotação negativa, a ideia de uma ação perniciosa ao indivíduo, e que foi provavelmente alcunhado pelos jornalistas ligados ao entretenimento, pela reação negativa a essa nova forma de se assistir TV. Para a autora, esses jornalistas têm como base retórica a noção de que os espectadores são “como insensíveis e irracionais, correndo atrás daquilo que poderia ser uma experiência de mídia mais agradável, e prazerosa” (Perks, 2014, p. 11).

Apesar da possível conotação negativa do termo, o termo *binge watching* será utilizado nesse artigo, por ser mais empregado na literatura. O termo também é mantido em inglês por não haver ainda uma referência consolidada do mesmo em português. Uma sugestão é utilizar o termo maratona de vídeos. Por ser algo recentemente identificado como objeto de atenção, foram publicados poucos estudos científicos até agora, como pode ser constatado em uma busca por artigos científicos com esse termo.

Perks busca contextualizar esse comportamento em seu livro, para qualquer tipo de mídia, e afirma que essa forma de se relacionar com o objeto de mídia, seja ele escrito ou audiovisual, está ligado a três variáveis essenciais: tecnologias de distribuição, comportamento ativo e aumento da complexidade no conteúdo da mídia de entretenimento:

Ao controlar o ritmo da jornada narrativa e focar no mundo único da história, os maratonistas podem maximizar as recompensas emocionais e cognitivas nas suas experiências de mídia. O engajamento focado dos maratonistas com seus textos promove memórias diegéticas mais fortes que realça a conectividade cognitiva e emocional ao mundo da história. O investimento afetivo do leitor (maratonista) transforma os personagens

em pseudo-avatars, borrando as linhas entre leitor e personagem na sua jornada coordenada. (Perks, 2014, p. 12)

A tecnologia de distribuição vem, a partir das últimas décadas do século XX, apresentando novas alternativas, que representam modificações profundas no acesso do espectador ao conteúdo, antes apenas encontrado nas salas de cinema e nos canais de televisão broadcast. Essas mudanças começaram com os canais de televisão a cabo especializados, a distribuição das fitas de videocassete, dos DVDs, discos *blue-rays*, e, mais recentemente, com a transmissão de vídeo pela internet, possível apenas com a internet de banda larga, e têm popularizado e transformado toda a forma de se relacionar com o texto audiovisual, com consequências também na própria produção de conteúdo.

Em um dos estudos pioneiros sobre o fenômeno, Jenkins (2012) parte da observação de grupos de consumidores de programas de TV e como eles se organizavam e como essa forma de consumir influenciava a produção de conteúdo. Uma das colaboradoras da pesquisa seminal de Jenkins, Meg Garret, chama a atenção para um dos aspectos desse novo fenômeno:

usando o Videocassete e uma rede de fãs pré-existentes, o espectador de TV está livre das limitações da programação local. Quer assistir ao *B7ou Sandbaggers* ou *Red Dwarf*, mas sua estação ignora suas cartas? Pergunte por aí e logo terá sua própria cópia e você pode ignorar a estupidez do diretor de programação. (Jenkins, 2012, p. 72)

Ao nos afastarmos do controle do diretor de programação nos sistemas de *broadcast TV*, permitindo o próprio espectador ditar o ritmo de consumo da série, podemos dizer que o espectador tem a possibilidade de assistir de forma ininterrupta ou mesmo entrecortar, interromper a narrativa muito mais vezes do que ela seria pela publicidade normal. Isso pode acontecer por pausas, para acessar informações pertinentes à série ou realizar tarefas totalmente alheias em outras telas, como mensagens, Facebook e outras.

A forma de consumo de uma série de forma compulsiva, ou como uma maratona, pode estar conectada não somente ao acesso ilimitado ao conteúdo, como nos serviços VOD, e de forma ininterrupta, mas à possibilidade de interrupção, seja em qualquer momento da trama, favorecido pelo universo de outros campos de significados, ou simplesmente pela interconectividade que o meio de consumo permite ao usuário. Uma pesquisa encomendada pela empresa Netflix, em 2013, identificou que o *binge watching* é a nova forma comum de se assistir TV. Ela constatou que 73% dos espectadores que participaram da pesquisa, tinham o hábito de consumir de 2 a 6 episódios de um mesmo programa ininterruptamente (Netflix, 2013).

Na próxima seção, será analisado o primeiro aspecto influenciador das maratonas de vídeo, isto é, as tecnologias de distribuição na internet, para contextualizar essas novidades dentro desse estudo, sem aprofundar em questões técnicas. Em seguida, o comportamento ativo do espectador será debatido, com as suas consequências nas

associações em grupo e no *binge watching*. Na quarta seção, será discutido o aumento da complexidade no conteúdo da mídia de entretenimento e as mudanças no desenvolvimento de roteiros, na produção e na distribuição de séries televisivas, e quais são as tendências. Na última seção, apresentamos as conclusões da análise desse fenômeno, que apesar de não ser recente, se tornou dominante com a internet e a web.

A DISTRIBUIÇÃO DE TELEVISÃO PELA INTERNET

Em 1994, três anos antes do lançamento da televisão *broadcast* de alta definição (HDTV), o canal de televisão ABC, dos Estados Unidos, começou a transmitir a ABC News pela internet. Um ano depois, o canal broadcast CBS, passou a adotar a mesma estratégia, com o CBS News, invertendo o planejamento existente de trazer a internet para a televisão por trazer a televisão para a internet (Huffingtonpost, 2015).

Nessa época, a recepção de vídeo pelo espectador era feita pelo modem de telefone, com uma velocidade de transmissão de dados que permitia uma resolução da imagem de vídeo de 320 por 240 pixels e metade da quantidade de quadros (*frames*) por segundo, bem abaixo do sinal da HDTV, que seria de 1920 por 1080 pixels, em 1997. A partir dos avanços tecnológicos, que permitiram aumentar a quantidade de dados transmitidos pela internet, novas tendências foram sendo criadas, implementadas e popularizadas, revolucionando a televisão na internet. Atualmente, todas as residências do Japão são conectadas à internet por fibra óptica, por exemplo, e a resolução de televisão 4K, de 4096 por 2160 *pixels*, é padrão nas transmissões de vídeo pela internet. Testes de transmissão do formato 8K, com vídeos de 7680 por 4320 *pixels*, via satélite e internet, vêm sendo realizados desde 2014 (Nakamura, 2015).

Na Suécia era possível, a partir de 2002, baixar longas metragens em poucos minutos, com velocidades inexistentes nos Estados Unidos, por exemplo, fazendo com que as locadoras físicas de videocassetes e DVDs se tornassem menos úteis (Grenouille, 2004). Essa realidade é diferente de praticamente todos os outros países nos dias de hoje, onde a velocidade de transmissão pela internet é muito menor. Por isso, a estratégia de transmitir o vídeo com resolução variável, se adaptada à largura de banda do receptor do espectador, é adotada e permite a transmissão da televisão pela internet em quase todo o mundo.

No Ocidente, as empresas de televisão na internet passaram, com a possibilidade de veicular vídeos de alta definição, a ser não somente um meio de distribuição, mas um meio produtor de conteúdo, com toda uma estrutura de consumo e de produção próprios e convergentes de vários outros meios. Atualmente, encontramos diferentes modalidades de serviços de televisão pela internet, seja fornecido por empresas de televisão, produtoras de cinema e de *games*, como a BBC Three, a Playstation Vue e a GloboPlay, seja por canais independentes com distribuição ponto a ponto, como Netflix, Amazon Video e YouTube.

O Netflix é uma referência na produção e distribuição de televisão para a internet, por seus serviços pioneiros na facilitação do acesso ao conteúdo audiovisual para os espectadores. Começou como uma empresa da internet que fornecia aluguéis de DVDs

online, a partir de 1997, enviando a mídia para qualquer lugar dos Estados Unidos. Em 2007, ela passou a oferecer filmes por *streaming* para seus assinantes, e, em 2012, começou a produzir também conteúdo. Foi a primeira televisão da internet a receber nomeações para o prêmio *Emmy*¹, em 2013, com as séries *House of Cards*, *Orange is the new black*, e *The Square*. *House of Cards* recebeu três *Primetime Emmy Awards* naquele ano (Netflix, 2017).

A forma como o Netflix está se expandindo, atualmente presente em 119 países, com mais de 100 milhões de assinantes, fez com que o seu presidente, Reed Hasting, fizesse uma provocação em 2014, prevendo que a televisão broadcast desapareceria até 2030 (Digital TV Europe, 2014).

Empresas como, por exemplo, a Warner, lançou de uma vez os 10 episódios da temporada da série *Angie*, transmitindo-os por 25 horas e ganhando 1/3 de novos espectadores. A série *Impastor*, da Viacom, foi modificada quanto à sua estrutura narratológica para tentar atingir os *binge watchers*. A TV Globo tem lançado séries, que podem ser assistidas de uma só vez por streaming antes da exibição seriada em broadcast, no seu canal de internet Globo Play. Algumas empresas, como a CBS, estão buscando formas de serializar os anúncios para que o mesmo anúncio não seja mostrado várias vezes aos *binge watchers*, e tentam conectar os anúncios às histórias (Reuters, 2016).

Michael Wolff faz uma comparação na evolução da TV a cabo, que começou pela oferta dos serviços de transmissão por cabo, e a televisão na internet, que começou com a construção da rede de computadores:

o cabo começou em grande parte como a criação de empresas de infraestrutura, e depois se rendeu, ou sua programação se rendeu, para o bem ou para o mal, às empresas de entretenimento. A sensibilidade risível, de baixa renda e um tanto quanto esquisita nos primeiros anos do cabo se dedicou primeiro a transmitir o refugio e as propriedades menos lucrativas da televisão e a construir um novo mercado extraordinário para elas (por exemplo, a TV a cabo se transformou em uma forma reconhecível, mas distinta, de televisão). E obviamente, é isso que vai acontecer com a Netflix, a Amazon, o Yahoo, o Google e o Facebook. (Wolff, 2015, p. 158)

Os formatos de tempo tradicionais para a televisão, listados por Doc Comparato em seu livro (1998), são o de telefilme, que se aproxima do longa-metragem do cinema, e os formatos de 25 minutos e de 50 minutos, das telenovelas e séries, por exemplo, que possuem uma estrutura própria, entrecortada por interrupções comerciais e com “ganchos” ou situações cruciais, que têm como objetivo impedir que o público desligue a TV. Além da estrutura da história a ser contada, com os tempos e momentos de se criar uma conexão entre um bloco de conteúdo e outro, há uma outra gama de detalhes, como número de personagens, ambientes e cenários, que devem ser levados em consideração para a produção do conteúdo para a TV (Comparato, 1998, pp. 196-203).

¹ *Emmy Awards* é a principal premiação nos Estados Unidos para profissionais e programas de televisão de todo o mundo, realizado desde 1949. O *Primetime* distingue o conteúdo como reconhecimento pela excelência na programação televisiva.

Essa lógica estrutural e dinâmica da televisão tradicional não necessariamente se reflete no conteúdo de vídeo da internet. Os formatos de conteúdo se multiplicam em estruturas temporais de meros segundos, até temporadas inteiras de 50 minutos por episódio, com várias formas de se contar uma história, como por exemplo a websérie *Artistically Challenged*, feita exclusivamente para o Instagram (@actheseries, s.d.). Presenciamos agora uma nova forma de distribuição, com as temporadas das séries sendo disponibilizadas com todos os seus episódios, no lançamento, que começou inicialmente com o Netflix e hoje é praticado por todos os canais de televisão produtores de séries, nos seus serviços pagos pela internet. As inserções de publicidade e a forma em que o faturamento da empresa se estrutura difere também da televisão tradicional, com diferentes modelos de negócio, como o número de acessos dos canais do YouTube ou as assinaturas do GloboPlay e do Netflix.

Apesar do comportamento ativo fora da tela, que é um elemento componente do *binge watching*, os formatos dos shows que provocam um engajamento não sofreram, por enquanto, grandes mudanças em relação à extensão dos episódios. O que está mudando é o ritmo da narrativa, para atender a uma audiência que assiste de duas a seis horas de uma série ininterruptamente.

Os programas continuam, mesmo lançados para *video on demand*, tendo a minutagem padrão da televisão, com 25 minutos ou 50 minutos cada episódio aproximadamente. Há também os telefilmes de 1 hora e 30 minutos. Porém, apesar do primeiro momento do vídeo na web ter permitido uma profusão de tamanhos de conteúdo, aqueles que mais provocam o *binge watching* continuam com os formatos e a duração temporal da televisão clássica. As possibilidades de interação com o objeto audiovisual dramático pode ser algo possível e fomentado via os serviços de *streaming* ou VOD, mas não é somente essa possibilidade de interação que atrai a audiência. “O Netflix está trazendo à programação, os valores e o comportamento da televisão – como a observação passiva – para telas que costumavam ser interativas e relacionadas à computação”, afirma Wolff (2015, p. 87).

Apesar do desenvolvimento de roteiro para a televisão da internet sugerir que novas estruturas de conteúdo passam a ser relevantes, algumas práticas são comuns na indústria do entretenimento:

os criadores ainda são pagos para entregarem um certo número de episódios com uma duração pré-determinada, embora uma duração não ligada a intervalos comerciais. Por implicação, isso pode sugerir que a prática de *scrip development* desses criadores podem se manter alinhadas aos processos tradicionais discutidos posteriormente. Contudo, há evidências que sugerem que, nesse caso, o conteúdo do Netflix talvez tenha mais em comum com outros tipos de conteúdo online, tipo as webséries previamente mencionadas. (Taylor, 2015, p. 3)

BINGE WATCHING E O ESPECTADOR ATIVO

A forma de se associar a um objeto audiovisual muda a partir do momento que o chefe de programação passa a ser substituído pelo acesso total da programação. Indo além da questão das horas passadas diante da tela da TV para caracterizar o *binge watching*, o termo se apresenta também como um fenômeno cultural e uma nova forma de associação de pessoas. A constituição de *fandoms* e o comportamento de escrutinar o universo das séries compõem o processo de se viciar em um texto-audiovisual. Os *Fandoms*, ou grupo de fãs de um determinado produto cultural, e a forma como esses grupos se organizam, contribuem para a compreensão do *binge watching*.

Ainda no início dos anos 1990, (Jenkins, 2012) demonstrava em sua pesquisa que o processo de ativismo ao se consumir um programa de TV era parte importante do engajamento com o objeto de consumo. Nesse contexto, M. Jenner afirma que o ambiente online, nas redes sociais, como Twitter, Facebook e outros, encorajam o comportamento típico de fã, tornando a participação uma atividade fácil (Jenner, 2015, p. 15).

Perks ressalva que a prática do *media marathoning* não necessariamente condiz com um comportamento exclusivo de fã, mas de um comportamento “*fan-like*” ou típico de fã, sobre a organização de fãs e as maratonas de mídia, fato que Jenner também aborda, com a descrição do engajamento dos não-fãs (Jenner, 2015, p. 12):

maratonistas frequentemente adotam as práticas e os comportamentos de fãs – frequentemente discutindo, pesquisando, e pensando sobre a história a qual se engajaram. Menos frequente, mas não menos importante, eles também forma rituais em relação ao engajamento, memorializando suas identidades com compras relacionadas à mídia, empreendendo peregrinações aos sites santificados pelos fãs. (Perks, 2014, p. 54)

De um lado temos a disponibilidade tecnológica de acesso ao conteúdo, sem a intervenção no horário pelo diretor de programação, e do outro temos o incentivo do comportamento de fã para buscar detalhes da trama que escapam aos olhos menos incautos, ampliando a experiência de relacionamento com o produto de mídia, seja pelos antigos *fandoms* de bairro, que hoje se organizam também *online*, seja nas trocas de fitas, DVDs e, nos dias atuais, pelos processos de interação *online* em blogs, sites, fóruns e redes sociais. O que conecta esses dois lados é o texto, que participa com uma contribuição peculiar para o consumo desenfreado de mídia. O texto-audiovisual é o que permeia o acesso tecnológico e o comportamento de consumo.

Binge watching, como se depreende dessas observações, não é somente o ato de passar horas a fio, sem interrupções, consumindo um mesmo produto de mídia. A essas horas se deve adicionar o tempo gasto no processo de consumo “fora da tela”, na construção do sentido, tanto em grupos, como os *fandoms* ou fóruns de discussão online, quanto no comportamento individual de buscar informações e mais detalhes do universo ficcional apresentado nas séries.

Podemos dizer que *binge watching* é um fenômeno comportamental que passa a ser difundido como a nova forma de se assistir, ou como o antropólogo cultural Grant

McCracken, no seu estudo sobre o perfil do espectador que entra nesse processo, em conjunto com o Netflix: “mas esse espectador de TV é diferente, a batata do sofá acordou. E agora que os serviços, como o Netflix, deram aos consumidores o controle sobre o assistir TV, eles declararam uma nova forma de assistir ” (Netflix, 2013).

Ainda dentro dos estudos divulgados pelo Netflix, algumas séries são mais “devoráveis” enquanto outras são mais “saboreáveis”, conforme analisado pelo banco de dados dos assinantes do serviço em mais de 190 países, com acesso a mais de 100 séries. Foram analisados somente o perfil de usuários que assistiram uma temporada completa, com uma média global de 5 dias para se completar uma temporada. Em média geral, foram assistidas duas horas e 10 minutos das séries, sendo que as séries classificadas como “saboreáveis” foram consumidas por menos de duas horas por dia. Já as séries classificadas como “devoráveis”, tiveram uma média maior que duas horas por dia. É válido salientar que os gêneros Suspense e Terror provocam um engajamento mais compulsivo do que os demais (Netflix, 2016).

Desses argumentos, se conclui que o *binge watching* está ligado a um comportamento ativo dos espectadores imersos por horas, se dedicando a um mesmo show com características textuais *cult*, em várias plataformas, em um universo de conteúdo, ultrapassando muito mais do que as horas dos dois a seis episódios. Há todo um novo processo industrial de geração de conteúdo voltado para essa audiência, cada dia mais ampla e dominante, tanto no desenvolvimento de roteiros mais complexos do que simplesmente uma narrativa seriada em episódios, que iam ao ar com uma periodicidade de acordo com a grade da programação da TV, quanto no meio de distribuição, e na concepção da narrativa e da publicidade que eventualmente a entrecorta.

DESENVOLVIMENTO DE ROTEIROS PARA ESPECTADORES POTENCIALMENTE COMPULSIVOS

O tratamento do conteúdo das séries de *binge watching* deixa de ser somente o processo narrativo que se desenrola na tela, seja pelas maratonas proporcionadas pelos canais convencionais de *broadcast*, seja pela facilidade de acesso pelos serviços de *VOD*, e passa a ser também um universo de conteúdo que permeia, joga, adiciona, intertextualiza informações para o espectador voraz. Quando abordamos os três pilares básicos que fomentam ou proporcionam o engajamento no consumo das séries, nos deparamos com a necessidade de um universo diegético que contribua para isso.

Esse universo de conteúdo é tratado como um texto audiovisual *cult*. Hills, parafraseado por Jenner, descreve três princípios básicos do texto *cult*:

o autor figura como um ‘sujeito que supostamente sabe’, uma narrativa sem fim, que quer dizer que o texto é marcado por certos enigmas e as resoluções desses vão sendo adiadas por muitas temporadas (e em alguns casos nem ocorre) e uma hiperdiegese, que significa um espaço narrativo vasto e detalhado, do qual somente uma fração é realmente vista ou encontrada dentro do texto, mas que de alguma forma parece operar de acordo com a lógica interna por completo. (Hills citado em Jenner, 2015, p. 10)

As narrativas vão deixando de ser somente relacionadas ao meio tecnológico e passam a ser transmidiáticas², seja na construção oficial de conteúdo fora da tela ou na relação ativista dos *fandoms*. A complexidade das narrativas com mundos externos à tela é um convite para se devorar o conteúdo quase instantaneamente. Esse universo semiótico que está, muitas das vezes, além da estrutura narratológica aparente e da trama apresentada na série, começa a criar o espectador participante do processo de significação. Will Brooker aprofunda essa discussão:

ao mesmo tempo que as narrativas vão se tornando cada vez mais *transme- dia*, envolventes em mundos imersivos e desafios além dos limites da tela, elas se tornam uma questão de assistir e discutir de forma coletiva, mais do que um engajamento individual, mas essas narrativas acabam também, a apagar as fronteiras entre espectadores e participantes. (Brooker, 2009, p. 10)

A base de quase todos os projetos audiovisuais de ficção é uma história desenvolvida em um argumento e, em seguida, em um roteiro permeado com uma gama de possibilidades e considerações de diversos profissionais e situações, que aqui chamamos de desenvolvimento de roteiro (*script development*), e que muitas das vezes é somente considerado como um diagrama, um esquema (*blueprint*) do objeto audiovisual finalizado, na tela. Da ideia até a tela há um conjunto variado e complexo de processos e pessoas, em um sistema de desenvolvimento em que autoria, desenvolvimento, produção, distribuição e consumo se entrelaçam em busca de um público.

Segundo o artigo “How Network TV Figured Out Binge-Watching – They’re learning from Netflix”:

as redes estão mudando a forma como desenvolvem e lançam seus novos shows, e até mesmo os comerciais, ao mesmo tempo que elas buscam se adaptar aos novos hábitos e lucros que o *binge watching* tornou popular pelos serviços de *streaming* como o Netflix. (Reuters, 2016, p. 1)

O processo de desenvolvimento do roteiro precisa lidar com um grande número de processos e etapas na cadeia de produção, como marketing, financiamento, produção, *big data*, receptor. Diversos princípios narratológicos e paradigmas de *storytelling*, atualmente brandidos como ferramentas de estruturação de roteiro, que funcionam nos formatos tradicionais de exibição, agora não servem plenamente como um guia para essas novas séries. A forma em que a história e os personagens principais e secundários são desenvolvidos precisa encontrar novos caminhos para poder ser atraente ainda depois de mais de dez horas com o espectador na mesma narrativa. Assim, o *scrip development* está sob uma mudança intensa quando se trata de criar séries com mais engajamento.

² O conceito de transmídia definido por (Jenkins, 2011), “a narrativa transmidiática representa um processo onde elementos integrais de uma ficção são dispersos sistematicamente em múltiplos canais de veiculação, com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada mídia tem a sua contribuição própria única para o desenrolar da história”.

Um dos problemas centrais em um estudo sobre narratologia e *binge watching* é a complexidade pela forma como os elementos se relacionam, da linguística estruturalista ou pós-estruturalista da narratologia, em conjunto com a resposta de marketing de comportamento, reconhecido em dados recolhidos por algoritmos que determinam o modo em que diferentes tipos de conteúdos são consumidos. Diante das novas perspectivas de se consumir as séries dramáticas, seu formato passou a ser modificado, na forma da produção de conteúdo e de sua distribuição, com o lançamento de todos os episódios de uma temporada simultaneamente.

O escrutínio do modo de escrever e desenvolver, ou da forma como o diagrama (*blueprint*), o argumento e o roteiro possam se tornar o “texto” audiovisual já na tela, e a organização dos elementos, é de uma complexidade sistêmica contida nele mesmo:

certamente a prática de ‘desenvolvimento de história’ e ‘desenvolvimento de argumento’ são comumente usados como sinônimos, ou pelo menos, tratados como duas variantes do mesmo conceito. O largo uso da palavra “desenvolvimento” deveria ser entendido não como um encurtamento de “desenvolvimento de argumento”, mas sim como um termo abrangente que aduz vários processos considerados necessários para trazer à tela um argumento ou ideia particular – um conhecimento prático que pode variar significativamente de redes, estúdios, colaborações e práticas individuais. Muito comumente o “desenvolvimento de um argumento” está ligado à imperativos de financiamento. (Taylor, 2015, p. 5)

O pilar principal do desenvolvimento do roteiro é a história a ser contada. No caso do audiovisual, isso implica em formatos e estruturas da escrita profissional e, no caso das séries viciantes, alguns aspectos começam a se delinear, tanto pela tentativa e erro, quanto por observações científicas na busca pelo engajamento.

As estruturas narrativas começaram a ter novos parâmetros. Perks (2014) analisa os perfis de personagens que estão presentes nas narrativas que provocam a compulsão, como por exemplo o Vilão Tecnocrata, o Herói improvável, O Titereiro, entre outras, e demonstra que há elementos na organização da trama que podem estar contribuindo para o engajamento, assim como existem alguns tipos de narrativas que mais provocam esse engajamento.

As séries, até então feitas para serem transmitidas exclusivamente uma vez por semana, em um determinado dia e horário com interrupções comerciais, mantinham alguns elementos de configuração no seu texto que foram constituídos no decorrer da história do entretenimento audiovisual: as séries episódicas ou procedurais. Comparato (1998) sugere a série ou a mini-série como uma história fechada a cada semana, a cada episódio, com início, meio e fim, e com uma macro estrutura. Ele explicita a necessidade de redundância na estrutura da narrativa para que o telespectador não perca no processo de consumo algum elemento passado.

A partir do momento que as séries passam a ser produzidas para serem disponibilizadas todos os episódios de uma só vez por temporada, os criadores podem trabalhar

direto em todos os episódios, permitindo conceber como uma série, e não somente como um piloto. Os criadores da série do Netflix *Bloodline*, descreveram para o site Quartz alguns tópicos que nortearam a construção das estruturas narrativas viciantes de acordo com o seu último trabalho. A seguir parafraseamos alguns desses tópicos, sem aprofundá-los:

- no lugar de focar em episódios individuais, pense em toda a temporada como uma história cheia de camadas, com três atos;
- prenda a audiência desde o início, terminando os primeiros episódios com *cliffhangers*³;
- não se preocupe em desenvolver todos os personagens de uma vez só;
- trabalhe no formato do episódio, mantendo as coisas interessantes;
- não há necessidade de se repetir o elemento chave em cada episódio (Lynch, 2015).

Se uma história é feita para ser consumida não mais em episódios isolados, “isso significa que os criadores estão tomando uma temporada como uma unidade, livre de se fazer cada episódio como uma história ou tema”, como afirma James J. Weinman (Weinman, s.d.)

É interessante observar que essa possível liberdade na concepção de uma série em temporadas se aproxima à liberdade de criação adotada nas webséries independentes, quando o vídeo na internet começou a se disseminar, principalmente com o YouTube. O processo interativo de criação, não mais em contato com episódios mas com temporadas inteiras, permite ao autor das séries tratar os personagens de acordo com a reação e *feedback* dos espectadores. “Mais do que em qualquer outro meio, as webséries permitem aos criadores receberem um feedback e interagir com seus espectadores quase instantaneamente” (Williams, 2012, p. 143).

Com a natureza do meio de transmissão das séries pelos serviços de *streaming*, disposto e adaptado para a criação de universos de elementos das séries fora das horas assistidas, em conjunto com a constituição de comunidades sobre os temas e elementos das séries, e juntamente com uma narrativa tratada e desenvolvida para que esses elementos ocorram, vamos aos poucos construindo todo o sistema do *binge watching*.

O texto narrativo das séries viciantes permitem aos espectadores se engajarem e terem com isso um acesso mais rápido e fácil às memórias diegéticas da série, não gastando muita energia em lembrar de detalhes e podendo se aprofundar no mundo dos personagens. É assim que Perks descreve o gatilho para a satisfação do espectador, ou leitor como ela define, ao “maratonar” uma série de TV. Desse acesso a elementos da série nasce um relacionamento entre o espectador e os personagens. Uma relação para-social, em que o indivíduo se transporta para dentro do mundo da história, com os dilemas morais e aventuras do mundo da história:

essa relação positiva entre maratonar e interação parassocial é uma das conexões imersivas que ativam os personagens como pseudo-avatars. Esses

³ *Cliffhanger* são elementos narrativos de grande suspense utilizados nas narrativas.

pseudo-avatars não precisam com que o leitor tome as decisões, mas necessitam de um investimento efetivo do leitor para que aquelas decisões sejam relevantes. Mais do que formar uma relação parassocial tradicional que é escrita como uma pseudo-amizade, a conexão imersiva era tão forte para os maratonistas que eles viajavam junto com seus personagens, encontrando suas vicissitudes com um investimento emocional e impacto maior do que de um membro do mundo da história faria. (Perks, 2014, p. 85)

Um outro elemento que pode contribuir e provocar o engajamento do espectador nas séries é a forma como as séries e as histórias são montadas, conforme citam Robert Kubey e Mihaly Csikszentmihalyi sobre as respostas orientadas⁴: ao observar como nossas ondas cerebrais são afetadas pelos aspectos formais, os pesquisadores concluíram que esses truques estilístico podem de fato desencadear respostas involuntárias e “derivar o valor de atenção através da significação de detecção de movimento. (...) É a forma, não o conteúdo, da televisão que é única” (Kubey & Csikszentmihalyi, 2002).

As séries feitas para serem viciantes, como *House of Cards*, permitem um desenvolvimento muito mais sofisticado da narrativa, como atesta o roteirista chefe Beau Willimo: “você não precisa se entregar e se avaliar semana a semana. Você nem precisa pensar nisso como televisão. E nenhum de nós pensou. Para nós era um filme de 13 horas” (Romano, 2013).

CONCLUSÃO

A compulsão de consumo de conteúdo em uma mídia não é algo totalmente atual, pois é um fenômeno cultural conhecido e estudado mesmo antes do advento da televisão pela internet. As organizações em *fandoms*, as trocas de fitas, DVDs e arquivos *torrent* ao longo das últimas décadas têm provocado o consumo de conteúdos audiovisuais por muitas horas seguidas, sem interrupção. No entanto, a televisão pela internet permitiu que esse fenômeno se propagasse e difundisse, se tornando uma das principais formas de audiência de séries e minisséries televisivas.

A questão tecnológica, ou melhor, o acesso disseminado às novas tecnologias, teria sido o primeiro passo para que o *binge watching* se popularizasse e deixasse de ser um comportamento de nicho. A possibilidade de acesso facilitado a informações adicionais, tanto para os fãs quanto para os espectadores mais passivos, seja para saciar a curiosidade de elementos da série ou para a troca de informações sobre o que se assiste, construindo o tempo fora da tela, é um dos elementos que caracterizam o maratonista de mídia da atualidade. Não seria somente o acesso ao meio tecnológico ou pelo meio tecnológico, mas a capacidade de se conviver ao redor do que a série propõe como universo diegético. Esse comportamento é mais fácil de difundir pela própria natureza da internet, com suas comunidades e sites mundiais sobre uma série e também com lançamento mundial simultâneo do conteúdo para diversos mercados.

⁴ Respostas orientadas são as reações instintivas visuais ou sonoras a qualquer movimento, estudadas primeiramente por Pavlov em 1927.

A possibilidade de acessos simultâneos com grupos geograficamente esparsos aumentaria a possibilidade de se engajar, pela capacidade dos espectadores encontrarem ressonância dos seus interesses com facilidade na internet, pela profusão em escala daquilo que os faz engajar. Daí o caráter mundial do Netflix ser um dos principais difusores do *binge watching* com sucesso mundial, e desse preparar a mensagem, ou melhor, as séries para fomentar esse tipo de consumidor.

É no formato do conteúdo, nesse tratamento da mensagem, que residem as principais características do *binge watching*. A liberdade de acesso ao conteúdo, que a popularização do vídeo pela web permitiu ao espectador, abriu a possibilidade de novas formas de criação de entretenimento.

A profissionalização desse entretenimento, se apropriando da maturidade de negócio que a televisão desenvolveu ao longo dos anos, permite com que o *binge watching* seja considerado a nova forma dominante de se ver TV. Apesar da imprensa às vezes difundir que as séries viciantes não se pareçam com televisão, elas são exatamente a renovação ou a profissionalização que a web trouxe para o meio.

Ao alinhar a capacidade tecnológica de distribuição da internet, sem limite de horário e local, com a liberdade de escolha do espectador, sobre o que quer assistir e como assistir, e o tratamento da dramaticidade das séries, tornando as temporadas em longas metragens de várias horas, a televisão pela internet passou a entregar o produto na forma que os espectadores esperariam consumir, para ser devorada em horas pela internet e na internet, nos mais diferentes formatos de tela, como a televisão e os monitores de computador, dos smartphones e tablets.

Essa mudança no tratamento das séries, com a quebra da narrativa com histórias completas em vários episódios, como sugere os autores de *Bloodline*, ou como observamos nas temporadas do Netflix, nos proporciona uma nova forma de produção e consumo das séries televisivas. Não somente a complexidade da narrativa, mas a quebra da estrutura entrecordada da mesma, que antes acontecia pelos blocos de minutos para inserção da publicidade, o fim do episódio como uma unidade completa em si, e das séries procedurais, vai surgindo como o novo paradigma de estruturação para a televisão. As séries viciantes não são o fim da televisão, mas a forma como esse meio está se apropriando da internet para criar seus modelos de entretenimento e negócio, assim como aconteceu com a criação da tv a cabo ou por assinatura. As séries viciantes são o formato narrativo sugerido para esse meio de distribuição.

Alguns padrões começam a surgir, diante desse cenário, quanto à forma de tratamento da trama, dos personagens e do tempo ou ritmo narrativo. A estruturação das séries e a narratologia dos elementos televisivos, adaptados à liberdade de significação pelo espectador da história, contada como um grande filme de mais de dez horas, com universos paralelos, como em fases de um jogo, com elementos fora da tela principal, são exemplos na construção dessa nova e popular forma de se contar uma história.

FINANCIAMENTO

Esse trabalho teve o apoio financeiro do Conselho de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e do Programa de Pesquisa e Iniciação Científica da Universidade FUMEC (ProPIC/FUMEC).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- @actheseries (s.d.). Artistically Challenged (@actheseries). Fotos e vídeos do Instagram. Retirado de <https://www.instagram.com/actheseries/>
- Brooker, W. (2009). Television out of time: Watching cult shows on download. Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show. Retirado de http://web.mit.edu/uricchio/Public/television/brooker_online_viewing.pdf
- Comparato, D. (2009). *Da criação ao roteiro: edição revista e atualizada, com exercícios práticos*. São Paulo: Editora Summus.
- DigitalTV Europe (2014). Netflix boss predicts the end of broadcast TV Digital TV Europe. Retirado de <http://www.digitaltveurope.net/285582/netflix-boss-predicts-the-end-of-broadcast-tv/>
- Grenouille (2004). Après le haut débit, l'internet ultra-rapide débarque en Europe. Retirado de <http://forums.grenouille.com/index.php?s=3dd98f22fdbca44b00a2c961bf635fc6&showtopic=22845>
- Huffingtonpost (2015). Internet Television – an Anniversary | HuffPost. Retirado de http://www.huffingtonpost.com/victor-dorff/internet-and-television-o_b_8602316.html
- Jenkins, H. (2011). Transmedia 202: Further Reflections. Retirado de http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html
- Jenkins, H. (2012). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Londres: Routledge.
- Jenner, M. (2015). Binge-watching: Video-on-demand, quality TV and mainstreaming fandom. *International Journal of Cultural Studies*, 6(1), 64-81. Retirado de <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1367877915606485>
- Kubey, R. & Csikszentmihalyi, M. (2002). Television addiction. *Scientific American*, 286(2), 74-81. Retirado de <http://sites.oxy.edu/clint/physio/article/televisionaddiction.pdf>
- Lynch, J. (2015). Here's the recipe Netflix uses to make binge-worthy TV – Quartz. Retirado de <https://qz.com/367117/heres-the-recipe-netflix-uses-to-make-binge-worthy-tv/>
- Nakamura, H. (2015). Inside SET EXPO 2015 entrevista Hiroshi Nakamura, Gerente de Fibra Ótica FURUKAWA/Japão. Vídeo YouTube. Retirado de https://www.youtube.com/watch?v=IldDwQd_uoY
- Netflix (2013). Netflix Declares Binge Watching is the New Normal. Retirado de <https://media.netflix.com/en/press-releases/netflix-declares-binge-watching-is-the-new-normal-migration-1>
- Netflix (2016). A Netflix e as maratonas: novo gráfico de maratonas revela as séries que são devoradas e as que são saboreadas. Retirado de https://media.netflix.com/pt_br/press-releases/netflix-binge-new-binge-scale-reveals-tv-series-we-devour-and-those-we-savor-1
- Netflix (2017). About Netflix. Retirado de <https://media.netflix.com/en/about-netflix>
- Perks, L. (2014). *Media marathoning: Immersions in morality*. Lanham, Maryland: Lexington Books.

Reuters (2016). How network TV figured out binge-eatching. Retirado de <http://fortune.com/2016/03/11/netflix-changing-game-network-tv/>

Romano, A. (2013, 5 de maio). The way they hook us - for 13 hours straight. *Newsweek*. Retirado de <http://www.andrewromano.net/40/the-way-they-hook-us-for-13-hours-straight>

Taylor, S. (2015). "It's the Wild West out there": Can web series destabilise traditional notions of script development? In *ASPERA Annual Conference 2015: What's This Space* (pp. 1-14). Retirado de <https://researchbank.rmit.edu.au/view/rmit:34639>

Weinman, J. (s.d.). The stand-alone episode meets its end. Retirado de <http://www.macleans.ca/culture/television/the-stand-alone-episode-meets-its-end/>

Williams, D. (2012). *Web TV series: how to make and market them*. Harpenden: Oldcastle Books.

Wolff, M. (2015). *Televisão é a nova televisão*. São Paulo: Globo Editora.

NOTAS BIOGRÁFICAS

Humberto de Campos Rezende, mestrando em Estudos Culturais Contemporâneos pela FUMEC. Graduado em Comunicação, com experiência na área de Artes e Negócios com ênfase em Administração e Produção de Filmes e programas para TV, Cinema e Internet. Tem experiência como administrador de marcas, produtos e imagens de produtos, personalidades e personagens ligadas ao audiovisual.

E-mail: humbertocr@coruba.com.br

Rua João XXIII, 13, Centro – Ritópolis, Minas Gerais, Brasil - CEP 36335-000

João Victor Boechat Gomide é Doutor em Artes e Doutor em Física. Desenvolve produções e investigações em diferentes áreas da produção audiovisual. É autor do livro *Imagem Digital Aplicada*, pela Editora Elsevier/Campus. Coordena o Bacharelado em Computação Gráfica e o Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Universidade FUMEC.

E-mail: jvictor@fumec.br

Universidade FUMEC/FACE

Rua Cobre, 200 – Cruzeiro – CEP 30.310-190 – Belo Horizonte, Minas Gerais – Brasil

* **Submetido: 04/03/2017**

* **Aceite: 08/05/2017**

BINGE WATCHING AND THE NEW DOMINANT WAY OF CONSUMING AND PRODUCING TV SERIES

Humberto de Campos Rezende & João Victor Boechat Gomide

ABSTRACT

This article examines binge watching, also known as media marathoning, and related studies in television media consumption, and discusses how the popularization of such behavior has been modifying the model of producing television content. This phenomenon began timidly with the VCR and some special programming of cable television channels, and today happens explosively in the streaming of video over the internet, provoking a new way to produce and consume visual culture, in television or computer, smartphones and tablets displays. Netflix and YouTube are the leading exponents in the production and distribution of audience-driven content with bingeing features in a new programming distribution paradigm, by individual viewer demands. This has especially impacted the production of TV dramaturgy series, where the narrative is restructured with the new perspectives opened by technology, seeking different strategies, both for broadcast television and for peer-to-peer distribution, in resonance with this contemporary behavior, as it is presented in this work.

KEYWORDS

Binge watching; internet television; narratology; TV series; video marathoning

RESUMO

Esse artigo analisa o *binge watching*, ou maratona de mídia, e os estudos de compulsão no consumo de mídia televisiva, e discute como a popularização desse comportamento vem modificando o modelo de se produzir conteúdo para televisão. Esse fenômeno começou timidamente com o videocassete e algumas programações especiais de canais de televisão a cabo, e hoje acontece de forma explosiva na transmissão de vídeo pela internet, provocando uma nova forma de produzir e consumir a cultura visual, em telas de televisão ou monitores de computador, smartphones e tablets. O Netflix e o YouTube são os principais expoentes na produção e distribuição de conteúdo voltado para o engajamento da audiência com aspectos viciantes, em um novo paradigma de distribuição da programação, por demandas individuais do espectador. Isso tem impactado especialmente na produção de séries da teledramaturgia, onde a narrativa se reestrutura com as novas perspectivas abertas pela tecnologia, buscando diferentes estratégias, tanto para a televisão *broadcast* quanto para a distribuição ponto a ponto, em ressonância com esse comportamento contemporâneo, como é abordado nesse trabalho.

PALAVRAS-CHAVE

Binge watching; maratonas de vídeo; narratologia; séries de televisão; televisão pela internet

BINGE WATCHING AND VIDEO MARATHONING

In recent years, it has become possible to watch entire seasons of a television series without commercial interruptions, practically in any platform (screen), with the technology of distribution of videos by streaming through Internet. This has made it easier to access titles on a virtually global scale, including releases, through paid services, such as Netflix, Amazon, and YouTube, or illegally, as in torrent files. This innovation spread the consumption habit of watching several episodes of the series at one time, in a phenomenon called binge watching.

This form of consumption, which has existed since the popularization of videocassettes, since the late 1970s, has been gaining popularity and becoming increasingly common, acquiring a status of behavior. As a consequence, it has become a common practice for television series producers to release all episodes of a season at once. This was done primarily by internet television channels on video on demand (VOD) services, starting in 2013 by Netflix and more recently by broadcast television channels in their paid internet services, even before making each episode available in traditional programming.

Perks (2014) prefers the term media marathoning. According to her, the concept of binging carries itself a negative connotation, the idea of a pernicious action to the individual, and that was probably coined by journalists connected to the entertainment through the negative reaction to this new way of watching TV. According to the author, these journalists are based on the notion that “viewers are cast as unfeeling and unthinking, racing through what could be a more pleasurable, leisurely media experience” (Perks, 2014, p. 11).

Despite the possible negative connotation of it, the term binge watching will be used in this article, since it is more used in the literature. Because it has recently been identified as an object of attention, few scientific studies have been published so far, as can be seen in a search for scientific articles with that term.

Perks seeks to contextualize this behavior in her book, for any type of media, and states that this way of relating to the media object, written or audiovisual, is linked to three essential variables: distribution technologies, active behavior and increase complexity in the content of entertainment media:

by controlling the pace of the narrative journey and focusing on one story world, marathoners can maximize the emotional and cognitive that enhances emotional and cognitive connectivity to the story world. Reader affective investments transform the characters into pseudo-avatars, blurring the line between reader and character in their coordinated journey. (Perks, 2014, p. 12)

Since the last decades of the twentieth century, the distribution technology has been presenting new alternatives, showing profound changes in the viewer’s access to content, previously only found in cinemas and broadcast television channels. These changes began with specialized cable television channels, the distribution of VCR tapes, DVDs, blue-ray discs, and, more recently, the transmission of video over the internet, only possible with broadband internet, and which has been popularized and transformed all the

way to relate to the audiovisual text, with consequences also to the production of content itself.

In one of the pioneering studies on the phenomenon, (Jenkins, 2012), begins with the observation of consumer groups of TV programs and how they organized themselves and how this way of consuming influenced the production of content. One of Jenkins' seminal research collaborators, Meg Garrett, draws attention to one aspect of this new phenomenon:

using the VCR and the pre-existing fan network, the TV viewer is freed of the constraints of local programming. Want to watch *B7* or *Sandbaggers* or *Red Dwarf*, but your station ignores your letters? Ask around, and soon you've got your own copy and you can ignore the stupidity of the program director! (Meg Garrett, personal correspondent, 1990). (Jenkins, 2012, p. 72)

When we move away from the control of the program director of programming in the TV broadcast systems, allowing the viewer to dictate the consumption rhythm of the series, we can say that the viewer has the possibility to watch in an uninterrupted way or even to cut in, to interrupt the narrative much more often than it would normally happen by the advertisement. This can happen through breaks, to access relevant information to the series or to perform totally unrelated tasks in other screens, such as messages, Facebook and others.

The way of bingeing a series, or marathoning it, can be connected not only to the unlimited access to content, as in VOD services, or also in an uninterrupted way, but in the possibility of interruption, at any time in the plot, favored by the universe of other fields of meanings, or simply by the interconnectivity that the media of consumption allows the user. A survey commissioned by the company Netflix in 2013 has identified that binge watching is the new common way of watching TV. They found that 73% of the viewers who took part in the survey had a habit of consuming 2 to 6 episodes of the same program uninterruptedly (Netflix, 2013).

In the next section, we will analyze the first influential aspect to the video marathons, which is, distribution technologies through internet, to contextualize these innovations within this study without deepening in technical aspects. Then, the active behavior of the spectator will be debated with its consequences in group associations and in binge watching. In the fourth section, we will discuss the increasing complexity of entertainment media content and the changes in the development of scripts, the production and distribution of television series, and what the trends are. In the last section, we present the conclusions of the analysis of this phenomenon, which although not recent, has become dominant with the internet.

INTERNET TELEVISION

In 1994, three years before the launch of high-definition television (HDTV) ABC began broadcasting ABC News on the Internet. A year later, CBS broadcast channel started

adopting the same strategy with CBS News, reversing the existing plan to bring the Internet to television by bringing television to the internet (Huffingtonpost, 2015).

At that time, the video reception by the viewer was done by the telephone modem, with a data transmission speed that allowed a resolution of the video image of 320 by 240 pixels and half the amount of frames per second, much below of the HDTV signal, which would be 1920 by 1080 pixels in 1997. By the technological advances, which allowed to increase the amount of data transmitted through the Internet, new trends were being created, implemented and popularized, revolutionizing television on the internet. Currently, all households in Japan are connected to the internet via fiber optics, for example, and the 4096 by 2160 pixel 4K television resolution is standard on internet video broadcasts. Transmission tests of the 8K format, with videos of 7680 by 4320 pixels, via satellite and internet, have been carried out since 2014 (Nakamura, 2015).

In Sweden, since 2002, it has been possible to download feature films in a few minutes, with speeds that did not exist in the United States, for example, and making the physical rental of videocassettes and DVDs less useful (Grenouille, 2004). This reality is different from mostly every other country even today, where the speed of internet transmission is much lower. Therefore, the strategy of streaming video with variable resolution, adapting to the bandwidth of the viewer's receiver, is adopted and allows television streaming or download over the internet almost everywhere in the world.

In the West, television companies on the Internet have, with the possibility of broadcasting high-definition videos, become not only a way of distribution, but a media of producing content, with a own structure of consumption and production converging from many other media. We currently find different modes of internet television services, whether provided by television companies, film and game producers, such as BBC Three, Playstation, Vue and Globo Play, or by independent peer-to-peer distribution channels such as Netflix, Amazon Prime and YouTube.

Netflix is a benchmark in the production and distribution of television for the internet due to its pioneering services in facilitating access to audiovisual content for viewers. It began as an internet company that provided DVD rentals online in 1997, sending the media to anywhere in the United States. In 2007, it began to offer streaming movies to its subscribers, and in 2012, it also started producing content as well. It was the first television service on the internet to receive nominations for the Emmy¹ in 2013 with the House of Cards series, Orange is the new black, and The Square. House of Cards received three Primetime Emmy Awards that year (Netflix, 2017).

The way Netflix is expanding, currently present in 119 countries with more than 100 million subscribers, prompted its president, Reed Hasting, to make a provocation in 2014, predicting that broadcast television would disappear by 2030 (Digital TV Europe, 2014).

Companies such as Warner have launched 10 episodes of the Angie series all at once, streaming them for 25 hours and winning 1/3 new viewers. The series Impastor,

¹ Emmy Awards is the main award in the United States for professionals and television programs from around the world since 1949. Primetime distinguishes content as recognition for excellence in television programming.

from Viacom, has been modified as to its narratological structure to try to reach the binge watchers. TV Globo has launched series, which can be watched at once by streaming on its Globo Play internet channel before the serial broadcast. Some companies, such as CBS, are looking for ways to serialize ads so that the same ad is not shown several times to binge watchers, and they try to connect ads to stories (Reuters, 2016).

Michael Wolff compares the evolution of cable television, which began with the provision of cable transmission services, to the television on the internet, which began with the construction of the computer network:

cable began largely as the creation of infrastructure companies, and then surrendered, or its programming surrendered, for better or for worse, to entertainment companies. The laughable, low-income, and somewhat queer sensibility in the early years of the cable was first dedicated to broadcasting the scrap and less-profitable properties of television and building a new, extraordinary market for them (for example, cable TV became a recognizable but distinct form of television). And of course, this is what will happen with Netflix, Amazon, Yahoo, Google and Facebook. (Wolff, 2015, p. 158)

The traditional time formats for television, listed by Doc Comparato in his book, are the telefilm, which approaches the feature film, and the 25 minute and 50 minute formats, from soap operas and series, for example, which have a structure of their own, interrupted by commercial breaks and “hooks” or crucial situations, which are intended to prevent the public from turning off the TV. In addition to the structure of the story to be told, with pace and moments of creating a connection between a content block and another, there is another range of details, such as number of characters, environments and scenarios, that must be taken into account for the production of content for TV (Comparato, 1998, pp. 196-203).

This structural and dynamic logic of traditional television is not necessarily reflected in the video content of the internet. The content formats multiply in temporal structures from mere seconds, to entire seasons of 50 minutes per episode, with several ways of telling a story, such as the Artistically Challenged web series, made exclusively for Instagram (@actheseries, n.d.). We now see a new form of distribution, with the seasons of the series being made available with all its episodes, at the release, which began initially with Netflix and it is practiced today by all series television channels in their services paid on the internet. Advertising insertions and how the company’s billing structure differs also from traditional television with different business models such as the number of YouTube channel hits or the GloboPlay and Netflix subscriptions.

Despite the active off-screen time behavior, which is a component element of binge watching, the formats of the shows that cause bingeing have not undergone major changes in relation to the length of the episodes yet. What is changing is the pace of the narrative, to attend an audience that watches from two to six hours of a series uninterruptedly.

The programs continue, even though released for video on demand, with the standard television length, with 25 minutes or 50 minutes each episode approximately. There

are also 1 hour and 30 minutes telefilms. However, while the first moment of the web video has allowed a profusion of content sizes, those who most cause binge watching continue with the formats and temporal duration of classic television. The possibilities of interaction with the dramatic audiovisual object can be something possible and encouraged via streaming or VOD services, but it is not only this possibility of interaction that attracts the audience. “Netflix is bringing television programming, values and behavior – like passive observation – to screens that used to be interactive and computer-related”, says (Wolff, 2015, p. 87).

Although the script development for Internet television suggests that new content structures become relevant, some practices are common in the entertainment industry:

creators are still commissioned to deliver a certain number of episodes of a pre-determined length, albeit a length not bound by commercial breaks. By implication, this might suggest their script development practices likely remain aligned with the traditional processes discussed later. However, there is some evidence to suggest that, in this regard, Netflix shows might have more in common with other types of online content, such as the sorts of independent web series previously mentioned. (Taylor, 2015, p. 3)

BINGE WATCHING AND THE ACTIVE SPECTATOR

The way to associate with an audiovisual object changes from the moment the director of programming is replaced by full access to the programming. Going beyond the question of hours spent in front of the TV screen to characterize binge watching, the term also presents itself as a cultural phenomenon and a new form of association of people. The constitution of fandoms and the behavior of scrutinizing the series universe compose the process of getting addicted to an audiovisual-text. The fandoms, or group of fans of a particular cultural product, and the way these groups organize themselves, contribute to the understanding of binge watching.

Still in the early 1990s, Jenkins (2012) demonstrated in his research that the process of activism when consuming a TV program was an important part of engaging with the object of consumption. In this context, M. Jenner states that the online environment, on social networks such as Twitter, Facebook and others, encourages typical fan behavior, making participation an easy activity (Jenner, 2015, p. 15).

Perks points out that the practice of marathon media does not necessarily match fan-only behavior, but rather fan-like behavior about fan organization and media marathons, a fact that Jenner also addresses with description of non-fan engagement (Jenner, 2015, p. 12):

marathoners temporarily adopt fan practices and behaviors —frequently discussing, researching, and thinking about the story with which they are engaged. Less frequently, but nonetheless important, they will also form

rituals around the media engagement, memorialize their identity with media-related purchases, and undertake pilgrimages to sanctioned fan sites. (Perks, 2014, p. 54)

On one hand we have the technological availability of access to the content, without the intervention in the schedule by the director of programming, and on the other we have the incitement of the fan behavior to look for details of the plot that escape the less unsuspecting eyes, extending the experience of relationship with the media product, with the old neighborhood fandoms, which are nowadays organized online, either in the exchange of cassettes, DVDs and, also that nowadays, through the processes of online interaction in blogs, websites, forums and social networks. What connects these two sides is the text, which participates with a peculiar contribution to the bingeable consumption of media. The audiovisual-text is what permeates the technological access and consumption behavior.

Binge watching, as it can be seen from these observations, it is not only the act of spending hours and hours, without interruptions, consuming the same media product. To these long hours it must be added the time spent in the process of “off-screen” consumption in the construction of meaning in groups, as fandoms or online discussion forums, and also as an individual behavior of seeking information and more details of the fictional universe shown in the series.

We can say that binge watching is a behavioral phenomenon that comes to be diffused as the new way of watching, or as the cultural anthropologist Grant McCracken, in his study together the Netflix on the profile of the viewer who enters this process: “But this TV watcher is different, the couch potato has awoken. And now that services like Netflix have given consumers control over their TV viewing, they have declared a new way to watch” (Netflix, 2013).

Considering the Netflix reports, some series are more “devouring” while others are more “savory” as analyzed by the service subscriber database in more than 190 countries with access to over 100 series. It was analyzed only the profile of users who watched a full season, with a global average of five days to complete a season. In general, two hours and 10 minutes of the series were attended, and the series classified as “to savor” were consumed for less than two hours per day. Meanwhile the series classified as “to devour”, had an average greater than two hours per day. It is worth mentioning that the genres horror and thriller cause a more compulsive engagement than the others (Netflix, 2016).

From these statements, it can be concluded that binge watching is linked to an active behavior of the spectators immersed for hours, dedicating itself to a same show with cult textual features, in several platforms, in a universe of content, surpassing much more than the hours of the two to six episodes. There is a whole new industrial process of generating content aiming this audience, each day broader and more dominant, so in the development of more complex scripts than simply an episodic serial narrative, which aired on a periodicity according to the grid of television programming, as well as in the medium of distribution, and in the conception of narrative and advertising that eventually breaks it.

SCRIPT DEVELOPMENT FOR POTENTIALLY COMPULSIVE SPECTATORS

The treatment of the content of the series of binge watching is no longer just the narrative process that unfolds on the screen, either by the marathons provided by the conventional broadcast channels, or by the ease of access by the VOD services, but, it becomes also a universe of content that permeates, plays, adds, creates intertextualities information to the voracious viewer. When we address the three basic pillars that foster or provide engagement in series consumption, we are faced with the need for a contributing diegetic universe.

This universe of content is treated as a cult audiovisual text. Hills, paraphrased by Jenner, describes three basic principles of the cult text:

the author figure as a ‘subject-who-is-supposed-to-know’, an endlessly deferred narrative, meaning that the text is marked by certain enigmas and the resolution of these is deferred over many seasons (and in some cases never occurs), and hyperdiegesis, meaning ‘a vast and detailed narrative space, only a fraction of which is ever directly seen or encountered within the text, but which nevertheless appears to operate according to principles of internal logic of extension. (Hills quoted in Jenner, 2015, p. 10)

The narratives are no longer only related to the technological environment and become transmedia storytelling², either in the official construction of content off the screen or in the activist relationship of the fandoms. The complexity of narratives with external worlds outside the screen time is an invitation to devour content almost instantly. This semiotic universe, which is often beyond the apparent narratological structure and plot presented in the series, begins to create the spectator participant in the process of signification. Will Brooker goes deeper in this discussion:

as television narratives become increasingly transmedia, evolving into immersive worlds and challenges beyond the screen’s boundary, they increasingly become a matter for collective viewing and discussion, rather than individual engagement; but they also, (...), start to blur the boundary between viewer and participant. (Brooker, 2009, p. 10)

The basis of almost all audiovisual projects of fiction is a story developed in an argument and then in a script presented with a range of possibilities and considerations of several professionals and situations, that here we call script development, and most of the time it is only considered as a diagram, a blueprint of the finished audiovisual object, on the screen. From the idea to the screen there is a varied and complex set of processes and people, in a system of development in which authorship, development, production, distribution and consumption intertwine in search of an audience.

² According to Jenkins (2011), “transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story”.

According to the article “How Network TV Figured Out Binge-Watching – They’re learning from Netflix”: “networks are changing the way they develop and release new shows, and even commercials, as they seek to adapt to new TV viewing habits and profit from the ‘binge watching’ made popular by video streaming services like Netflix” (Reuters, 2016, p. 1).

The script development process needs to deal with a large number of processes and stages in the production chain, such as marketing, financing, production, big data, and receiver. Several narratological principles and storytelling paradigms, currently branded as script-structuring tools, which are used in traditional display formats, now do not fully serve as a guide for these new series. The way in which the story and main and secondary characters are developed needs to find new ways to be attractive even after more than ten hours with the viewer in the same narrative. Thus, script development is undergoing an intense change when it comes to creating series with more engagement.

One of the central problems in a study of narratology and binge-watching is the complexity of how elements are related, considering from structuralist or poststructuralist linguistics of narratology in conjunction with the behavioral marketing response recognized in data collected by algorithms which could determine how different types of content are consumed. Facing the new perspectives of consuming the drama series, its format changed, in the form of content production and its distribution, with the release of all episodes of a season simultaneously.

The scrutiny of writing and developing, or the way in which the blueprint, the story and the script can become the audiovisual “text” already on the screen, and the organization of the elements, is of a systemic complexity contained within it:

certainly the practices of ‘story development’ and ‘script development’ are often used synonymously or, at least, conflated by the latter term. The widespread use of the word ‘development’ should be understood not as a mere shortening of the phrase ‘script development’, but rather as an overarching term collating the various processes deemed necessary to bring a particular script or idea to the screen – a practical understanding that might vary significantly between networks, studios, collaborations and individual practitioners. Often notions of development are tied up with funding imperatives. (Taylor, 2015, p. 5)

The main pillar of the development of the script is the story to be told. In the case of the audiovisual, this implies formats and structures of the professional writing and, in the case of the bingeable series, some aspects begin to be outlined, as much by the attempt and error as by scientific observations in the search for the engagement.

The narrative structures began to have new parameters. (Perks, 2014) analyzes the profiles of characters that are presented in the narratives that cause bingeing, for example the Technocrat Villain, the Improbable Hero, The Puppeteer, among others, and demonstrates that there are elements in the organization of the plot that may be contributing to the engagement, as well as there are some types of narratives that cause more this engagement.

The series, until then made exclusively to be broadcasted once a week, on a certain day and time with advertisement interruptions, had some elements of configuration in its text that were constituted in the course of the history of audiovisual entertainment: episodic or procedural series. Comparato (1998) suggests the series or the mini-series as a story closed each week, each episode, with beginning, middle and end, and with a macro structure. He explains the need for redundancy in the structure of the narrative so that the viewer does not lose in the process of consumption some past element.

From the moment the series are produced to be made available all episodes at once per season, creators can work directly on all episodes at the same time for a season, allowing them to design as a series, and not just as a pilot. The creators of the Netflix *Bloodline* series have described to the site Quartz some topics that guided the construction of addictive narrative structures according to their latest work. The following paraphrases some of these topics, without going deeper into them:

- instead of focusing on individual episodes, think of the whole season as a layered, three-act story;
- hook the audience from the start, by ending the early episodes with cliffhangers;
- don't worry about servicing all the characters at once;
- shake up the episode format to keep things interesting;
- there's no need to repeat key information in every episode (Lynch, 2015).

If a story is made to be consumed no longer in isolated episodes, "that means creators are increasingly viewing a season as a unit, free from the need to make every episode have its own story or theme" (Weinman, n.d.)

It is interesting to note that this possible freedom in designing a series in seasons approximates to the freedom of creation adopted in independent webseries, when video on the internet began to spread, especially with YouTube. The interactive process of creation, no longer in contact with episodes but with entire seasons, allows the author of the series to treat the characters according to the reaction and feedback of the viewers. "More than any other medium, web series allows content creators to receive feedback from, and interact with, their viewers almost instantaneously" (Williams, 2012, p. 143).

With the nature of the broadcasting medium of the series by the streaming services, arranged and adapted for the creation of universe of elements of the series outside the watching hours, together with the constitution of communities on the themes and elements of the series, and together with a narrative treated and developed for these elements to occur, we are gradually building the whole system of binge watching.

The narrative text of the bingeable series allows viewers to engage and have quicker and easier access to the diegetic memories of the series, not spending much energy in remembering details and being able to delve into the world of the characters. This is how Perks describes the trigger for spectator satisfaction, or reader as it defines, to "marathon" a TV series. From this access to the elements of the series a relationship between the spectator and the characters is born, a parasocial relationship, in which the

individual transports themselves into the world of the story, with the moral dilemmas and adventures within the world of the story:

this positive relationship between marathoning and parasocial interaction is one of immersive attachment that activates characters as pseudo-avatars. These pseudo-avatars do not need reader input to make decisions, but they do need reader's affective investments to make those decisions matter. Rather than forming the traditional parasocial relationship that is described as a pseudo-friendship, the immersive attachment was so strong that marathoners journeyed along with the characters, meeting their vicissitudes with as much emotional investment and impact as a member of the story world would. (Perks, 2014, p. 85)

Another element that can contribute and provoke the spectator's engagement in the series is the way how the series and the stories are edited, as Robert Kubey and Mihaly Csikszentmihalyi quote on orienting responses³:

by watching how brain waves were affected by formal features, the researchers concluded that these stylistic tricks can indeed trigger involuntary responses and "derive their attention value through the evolutionary significance of detecting movement. (...) It is the form, not the content, of television that is unique". (Kubey & Csikszentmihalyi, 2002)

The series made to be binge watched, like *House of Cards*, allow a much more sophisticated development of the narrative, as attested by the chief scriptwriter Beau Willimo: "You don't have to sell yourself and audition week to week. You don't even have to think of it as television. And none of us did. For us, it was a 13-hour movie" (Romano, 2013) .

CONCLUSION

The compulsion to consume content in a medium is not something totally new because it is a cultural phenomenon known and studied even before the advent of television over the internet. Organizations in fandoms, the exchange of tapes, DVDs and torrent files over the last decades have caused the consumption of audiovisual contents for many hours without interruption. However, Internet television has allowed this phenomenon to propagate and spread, becoming one of the main forms of audience of television series and miniseries.

The technological issue, or rather the widespread access to the new technologies, might have been the first step for binge watching to become popular and no longer be a niche behavior. The possibility of easy access to additional information, both for fans and more passive viewers, whether to satisfy the curiosity of elements of the series or to exchange information about what one sees, building time off the screen, is one of the

³ Orienting responses are visual or sound instinctively reactions to any movement firstly studied by Pavlov in 1927.

elements that characterize today's media marathon runner. It would not only be the access to the technological environment or the technological environment, but the ability to live around what the series proposes as a diegetic universe. This behavior is easier to spread by the very nature of the internet, its communities and worldwide sites on a series and also with simultaneous worldwide launch of content for various markets.

The possibility of simultaneous access to geographically sparse groups would increase the possibility of engaging, by the ability of viewers to find resonance of their interests with ease on the internet, by the profusion of scale in what makes them engage. Hence the worldwide aspect of Netflix being one of the main diffusers of binge watching with worldwide success of preparing the message, or better saying prepare the series to foment this type of consumer.

It is in the format of the content, in this treatment of the message, that the main characteristics of binge watching reside. The freedom of access to content, which the popularization of video over the web allowed the viewer, opened the possibility of new ways of creating entertainment.

The professionalization of this entertainment, appropriating the business maturity that television has developed over the years, allows binge watching to be considered the new dominant form of TV viewing. Although the press sometimes differs that the binge watching series do not look like television, they are exactly the renewal or the professionalization that the web has brought to the medium.

By aligning the technological capacity of distribution through the internet, with no limit to the time and place, with the freedom of choice of the viewer, what to watch and how to watch, and the treatment of drama series, making the seasons in feature films of several hours, internet television began to deliver the product in the form that viewers would expect to consume, to be devoured in hours through the internet and on the internet, in the most different screen formats, such as television set and computer monitors, smartphones and tablets.

This change in the treatment of series, with the breaking of the narrative with complete stories in several episodes, as suggested by the authors of *Bloodline*, or as we observed in the seasons of Netflix, gives us a new form of production and consumption of the television series. Not only the complexity of the narrative, but the breakdown of the interrelated structure of the narrative, which before happened by the blocks of minutes for insertion of the advertisement, the end of the episode as a complete unit in itself, and the procedural series, are emerging as the new paradigm of structuring for television. The bingeable series are not the end of television, but the way it is appropriating the internet to create its entertainment and business models, just as it was with cable or subscription television. The binge watching series are the suggested narrative format for this distribution medium.

Some patterns begin to emerge facing this scenario concerning the form of treatment of the plot, the characters and the time or narrative pace. The structuring of the series and the narratology of the television elements, adapted to the freedom of meaning creation by the viewer of the story, counted as a long featured film of more than ten

hours, with parallel universes, as in phases of a game, with elements off the main screen, are examples in the construction of this new and popular way of telling a story.

FUNDING

The authors are grateful to CNPq and CoPIC/FUMEC, Brazilian research funding agencies, for the financial support to this work.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

- @actheseries (n.d.). Artistically Challenged (@actheseries). Fotos e vídeos do Instagram. Retrieved from <https://www.instagram.com/actheseries/>
- Brooker, W. (2009). Television out of time: Watching cult shows on download. Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show. Retrieved from http://web.mit.edu/uricchio/Public/television/brooker_online_viewing.pdf
- Comparato, D. (2009). *Da criação ao roteiro: edição revista e atualizada, com exercícios práticos*. São Paulo: Editora Summus.
- DigitalTV Europe (2014). Netflix boss predicts the end of broadcast TV Digital TV Europe. Retrieved from <http://www.digitaltveurope.net/285582/netflix-boss-predicts-the-end-of-broadcast-tv/>
- Grenouille (2004). Après le haut débit, l'internet ultra-rapide débarque en Europe. Retrieved from <http://forums.grenouille.com/index.php?s=3dd98f22fdbca44b00a2c961bf635fc6&showtopic=22845>
- Huffingtonpost (2015). Internet Television – an Anniversary | HuffPost. Retrieved from http://www.huffingtonpost.com/victor-dorff/internet-and-television-o_b_8602316.html
- Jenkins, H. (2011). Transmedia 202: Further Reflections. Retrieved from http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html
- Jenkins, H. (2012). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. London: Routledge.
- Jenner, M. (2015). Binge-watching: Video-on-demand, quality TV and mainstreaming fandom. *International Journal of Cultural Studies*, 6(1), 64-81. Retrieved from <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1367877915606485>
- Kubey, R. & Csikszentmihalyi, M. (2002). Television addiction. *Scientific American*, 286(2), 74-81. Retrieved from <http://sites.oxy.edu/clint/physio/article/televisionaddiction.pdf>
- Lynch, J. (2015). Here's the recipe Netflix uses to make binge-worthy TV — Quartz. Retrieved from <https://qz.com/367117/heres-the-recipe-netflix-uses-to-make-binge-worthy-tv/>
- Nakamura, H. (2015). Inside SET EXPO 2015 entrevista Hiroshi Nakamura, Gerente de Fibra Ótica FURUKAWA/Japão. Vídeo YouTube. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=IldDwQd_uoY
- Netflix (2013). Netflix Declares Binge Watching is the New Normal. Retrieved from <https://media.netflix.com/en/press-releases/netflix-declares-binge-watching-is-the-new-normal-migration-1>
- Netflix (2016). A Netflix e as maratonas: novo gráfico de maratonas revela as séries que são devoradas e as que são saboreadas. Retrieved from https://media.netflix.com/pt_br/press-releases/netflix-binge-new-binge-scale-reveals-tv-series-we-devour-and-those-we-savor-1

- Netflix (2017). About Netflix. Retrieved from <https://media.netflix.com/en/about-netflix>
- Perks, L. (2014). *Media marathoning: Immersions in morality*. Lanham, Maryland: Lexington Books.
- Reuters (2016). How network TV figured out binge-eatching. Retrieved from <http://fortune.com/2016/03/11/netflix-changing-game-network-tv/>
- Romano, A. (2013, 5 de maio). The way they hook us - for 13 hours straight. *Newsweek*. Retrieved from <http://www.andrewromano.net/40/the-way-they-hook-us-for-13-hours-straight>
- Taylor, S. (2015). "It's the Wild West out there": Can web series destabilise traditional notions of script development? In *ASPERA Annual Conference 2015: What's This Space* (pp. 1-14). Retrieved from <https://researchbank.rmit.edu.au/view/rmit:34639>
- Weinman, J. (n.d.). The stand-alone episode meets its end. Retrieved from <http://www.macleans.ca/culture/television/the-stand-alone-episode-meets-its-end/>
- Williams, D. (2012). *Web TV series: how to make and market them*. Harpenden: Oldcastle Books.
- Wolff, M. (2015). *Televisão é a nova televisão*. São Paulo: Globo Editora.

BIOGRAPHICAL NOTES

Humberto de Campos Rezende, student at the Master's degree in Contemporary Cultural Studies by FUMEC. Graduated in Communication, with experience in the area of Arts and Business with an emphasis in Administration and Production of Films and programs for TV, Cinema and Internet. He has experience as administrator of brands, products and images of products, personalities and characters linked to the audiovisual.

E-mail: humbertocr@coruba.com.br

Rua João XXIII, 13, Centro – Ritópolis, Minas Gerais, Brazil - CEP 36335-000

João Victor Boechat Gomide. PhD in Arts and PhD in Physics. He develops productions and research in different areas of the audiovisual production. He is the author of the book *Imagem Digital Aplicada* [Applied Digital Image], by the Elsevier / Campus Publishing House. He coordinates the Bachelor in Computer Graphics and the Superior Course of Technology in Digital Games of the FUMEC University.

E-mail: jvictor@face.fumec.br

Universidade FUMEC/FACE

Rua Cobre, 200 – Cruzeiro – CEP 30.310-190 – Belo Horizonte, Minas Gerais – Brazil

* Submitted: 20/05/2017

* Accepted: 01/06/2017

SELFIES DE VÍTIMAS: IMAGEM E AUTENTICIDADE EM POSTAGENS DE REDES SOCIAIS

Angie Gomes Biondi

RESUMO

Este texto procura refletir sobre a exposição crescente que o autorretrato, nomeadamente, as *selfies*, de pessoas que se enunciam vítimas têm adquirido em *sites* de redes sociais. As vítimas de violência se declaram e se apresentam em fotografias que expõem situações marcadas pela dor e sofrimento. Pensadas como gesto que configura uma forma de relato de si, estes materiais indicam os aspectos que participam do processo de visibilidade no contexto *on-line*. Deste modo, dois pontos se destacam no exame deste material: a) funcionam como recurso à afirmação da autenticidade como um dos índices culturais da moral que define o que seria aceitável à declaração daquele que se diz vítima; b) promovem formas de interação afetiva com os demais usuários. O exercício de análise privilegia exemplares recentes veiculados através de uma *hashtag* de campanha, pelo Instagram.

PALAVRAS-CHAVE

Autenticidade; imagem; redes sociais; vítima

ABSTRACT

The purpose of the article is to reflect on the growing exposure of self-portraits, more commonly known as *selfies*, of people presented as victims in the social network sites. Victims of violence declare and present themselves in photographs that expose situations of pain and suffering. Designed as a gesture that represents a form of self-reporting, it indicates certain aspects of the online process of visibility. Therefore, our analysis indicates two standing out points a) the selfie is a kind of resource for the affirmation of authenticity, as a cultural indicator of morality that defines acceptance of declaration of the one who calls himself a victim; b) it promotes forms of affective interaction with other users. Our analysis favors recent examples that have been distributed through a *hashtag* campaign on Instagram.

KEYWORDS

Authenticity; image; social networks; victim

INTRODUÇÃO

Conforme as definições mais atualizadas, *sites* de redes sociais, como Twitter, Facebook, Instagram, entre outros, atuam como redes na medida em que estes recursos ampliaram atividades que vão além do foco no perfil do usuário e passaram a integrar fluxos de conteúdo que podem ser atualizados com a possibilidade dos próprios usuários produzirem, compartilharem, consumirem e estabelecerem conexões publicamente (Recuero, Bastos & Zago, 2015). Estes espaços funcionam como plataformas de

comunicação nas quais a experiência dos sujeitos é variável conforme a rede construída e os conteúdos compartilhados. Este aspecto de construção traz uma diferença considerável quando se observa redes sociais *online* como metáforas dos agrupamentos *offline*, que não se efetivam da mesma forma, mas que em sua especificidade pode oferecer indicativos importantes sobre o que ganha destaque ou o que desaparece neste novo ecossistema informático.

Ao menos duas características são importantes nesta observação ao contexto de redes. A primeira se refere aos rastros deixados pelos sujeitos usuários (contatos, trocas, conversações, mensagens), que permanecem e podem ser recuperados e buscados, e a segunda se refere às representações que se constituem e se mantêm ativas, ou não, conforme as diversas ações dos sujeitos, a partir dos recursos que as próprias redes oferecem. “No espaço *online*, essas redes sociais são demarcadas não somente pelos rastros deixados pelos atores sociais e pelas suas produções, mas também por suas representações” (Recuero et al., 2015, p. 23). Assim, a participação do sujeito é ampliada conforme as possibilidades de produção e intervenção de conteúdo, bem como suas conexões se tornam publicizadas pelos próprios *sites* formando representações que podem ser mais evidentes e mais visíveis em um caso que em outro. Contudo, isso não quer dizer que haja uma ampliação igualitária dos conteúdos, ao contrário.

Neste contexto competitivo, as postagens de vítimas, sobretudo aquelas marcadas pela violência sexual e de gênero, têm ganhado relevância entre os usuários destas plataformas, a ponto de serem reproduzidas e apropriadas por diversos veículos de comunicação e imprensa que anseiam por novas pautas. É possível encontrar as repercussões destes inúmeros casos postados em programas de Tv, rádio, jornais, portais de notícias, entre outros, como se a vida comum exibida nas redes sociais tivesse alcançado apelo suficiente e legitimidade proveniente de seu teor testemunhal para mobilizar o interesse de diversos públicos e para os mais diversos fins. Assim, esta recursividade entre mídia se mostra um aspecto relevante nesta recomposição dos lugares de falas dos sujeitos na sociedade atual trazidos, principalmente, pela produção e compartilhamento de diversas histórias pessoais em *sites* de redes sociais.

Neste turbilhão informativo de compartilhamentos e replicações das situações de violências alguns *posts* se destacam na forma de relatos pessoais, autobiográficos, nos quais a declaração pessoal ganha uma posição privilegiada pelos sujeitos que se enunciam e que não buscam apenas registrar as infelicidades vividas, mas afirmar-se perante o olhar público através destas produções compartilhadas *online*. Precisamente, nos interessa o aspecto seletivo que há na exposição deste sujeito que se declara e se mostra buscando afirmar sua condição de vítima através de autorretratos como uma forma de atestação pessoal legítima e autêntica. Dentre os diversos casos disponíveis nas redes, a investigação observou as imagens veiculadas pela *hashtag* #creatingconsentculture, através do Instagram, entre 2015 e 2016, como exemplar de uma campanha internacional contra violência sexual e de gênero. Este texto apresenta alguns dos exemplares trabalhados na pesquisa.

A DECLARAÇÃO PESSOAL DA VÍTIMA NOS DESLOCAMENTOS MORAIS DA AUTENTICIDADE

Para além das grandes explicações acerca dos indicativos históricos e culturais de uma sociedade que seria marcada pelos condicionantes tecnológicos, ou seja, antes da imediata justificativa de que se trata apenas de uma característica da contemporaneidade tecnológica que associa o “mundo da vida” e a natureza midiática, este texto procura aprofundar esta discussão através da observação direta dos materiais que circulam cotidianamente. Inicialmente, indica-se que as articulações de poder em jogo neste tipo de contexto sociotécnico manejam processos de sociabilidade nos quais se configuram a produção, a partilha e a circulação de materiais pessoais e de histórias da vida comuns pautadas por valores morais e políticos em um nível mais complexo desta relação entre sujeitos e instrumentos comunicacionais e tecnológicos.

A partir deste contexto peculiar, como pensar os *sites* de redes sociais como espaços de conversações que tem adquirido certa relevância no espaço público? E, em que medida pode-se considerar seus materiais postados, no caso em questão, as fotografias produzidas e partilhadas pelas próprias vítimas como referenciais privilegiados de uma experiência originária de dor e sofrimento? Quais critérios definem sua repercussão e legitimidade neste contexto fluido e constantemente modificado? Para compreender estas questões é preciso ressaltar que uma característica cultural importante se coloca nos modos de enunciação da vítima neste contexto de redes. Se no período moderno o sujeito que vivenciava uma dor ou sofrimento precisava ser inscrito em uma condição de vulnerabilidade através de uma designação normativa e exterior legitimada por discursos conferidos pelas instâncias políticas, religiosas, entre outros, pelos “conjuntos ritualizados dos discursos”, como indicou Foucault (2001), agora ele mesmo antecipa sua condição de vítima e se enuncia a partir dos recursos comunicacionais disponíveis em seu cotidiano.

Esta forma de declaração e exposição de si, no entanto, como apropriação do espaço de fala pelo sujeito comum encontra também limites, tensões e conflitos que não são provenientes de um manejo exclusivamente tecnológico, mas repercussão de um quadro sociocultural no qual atuam. Um dos aspectos observados é a legitimidade que se atribui a estes materiais como uma forma de declaração pessoal de sua condição de vítima. Deste modo, o estudo indicou a necessidade de revisar a discussão da passagem da sinceridade à autenticidade como aspectos morais variáveis conforme o conjunto de referenciais vigentes na sociedade moderna.

Neste percurso teórico e reflexivo Lionel Trilling (2014) examinou os ideais cognatos da sinceridade e autenticidade como dois princípios fundamentais para a formação e aceitação social do sujeito. O autor iniciou seu percurso argumentativo questionando quais valores modelam e animam a vida moral em determinadas épocas. Para ele, conforme a época, alguns valores perduram, mas outros mudam e são substituídos rapidamente conforme o fluxo incessante das coisas que marca o modo social do ser contemporâneo. Segundo o autor, esse reconhecimento das transformações da vida moral é destacado há tempos pela literatura, mas também pelo pensamento e pela ciência, que mostram o quanto a “vida moral é condicionada por uma cultura específica” (Trilling,

2014, p. 12) embora a natureza humana pareça, a seu modo, perene, animada por paixões consideradas universais.

Ao observar mais atentamente os fenômenos da vida cotidiana é que se pode notar os detalhes da crença, do pensamento e do comportamento que distinguem a moral de determinada época da moral de outra. A partir da observação dos materiais que compõem o cotidiano das pessoas, Trilling (2014) destacou que, historicamente e culturalmente, a vida moral da Europa, no período moderno, acrescentou a si mesma a sinceridade como um novo elemento ou nova qualidade do “eu”. Segundo ele, este percurso moral da sinceridade ao longo do tempo modelou, de certa maneira, o modo como é concebida ainda hoje, ou seja, compreendida como a congruência entre uma declaração pessoal e o sentimento real daquilo que se declara:

se o homem sincero é aquele que evita ser falso sendo verdadeiro consigo mesmo, temos que esse estado de existência pessoal não deve ser conquistado sem um intenso esforço. Não obstante, em certo momento da história alguns homens e classes de homens passaram a conferir a tal esforço suprema importância na vida moral, desse modo, por cerca de quatrocentos anos, o valor atribuído à iniciativa da sinceridade tornou-se um traço saliente, talvez até definidor, da cultura ocidental. (Trilling, 2014, p. 16)

Conforme sua observação, a produção literária foi um campo que teve de lidar com estas questões desde cedo, pois este aspecto comparecia nas discussões sobre a legitimidade de sua prática produtiva. O escritor ou o poeta, por exemplo, não eram considerados uma pessoa, mas uma *persona*, uma espécie de existência exclusivamente estética de acordo com o protocolo literário vigente da época. Segundo Trilling (2014), nas duas últimas décadas do século XX é que os poetas ingleses e norte-americanos esvaziaram pragmaticamente esta doutrina sagrada da *persona* e modificaram os valores de sinceridade no campo literário, e por extensão, cultural e também social.

Em paralelo, na vida cotidiana essa ambivalência ainda se apresenta, porém de modo naturalizado. Quando se menciona o papel profissional de alguém, o papel de mãe ou o papel de mulher, entre outros, o que se designa ainda é esta diferença moral que definia os sujeitos conforme uma categoria social e segundo o desempenho de uma função na sociedade que caracterizou todo o período moderno; como se, por baixo de todas estas camadas, houvesse um original e verdadeiro eu oculto da sociedade.

É aqui que reside o nó górdio da sinceridade como vontade e realidade congruentes. Em seus estudos, Trilling (2014) observou que a possibilidade de permanência desta associação direta deixou de ser aceitável e passou a ser questionada quando a sociedade moderna atribuiu um valor moral à aparência de ser aquilo que se dizia ser, ou seja, trouxe a imagem como elemento de constituição decisivo à palavra declarada e, por extensão, qualificou o olhar público como outro critério de avaliação, a partir do qual se impõe outros modos de credibilidade para as declarações pessoais. Para o autor, a suspeição marcou a autenticidade como uma exigência e um novo critério que afirmava, ou não, a pretensa declaração pessoal como sincera:

sob as exigências do critério de autenticidade, muito do que outrora se acreditava formar o tecido da cultura passou a parecer de pouco valor, uma mera fantasia ou rito, uma manifesta falsificação. Todavia, antes de a autenticidade surgir para insinuar as deficiências da sinceridade e usurpar seu lugar em nossa estima, a sinceridade reinou no firmamento cultural e dominou as ideias de como os homens deveriam ser. (Trilling, 2014, p. 23)

No campo das produções literárias e escritos de si, a autobiografia já estava consolidada na Europa, desde o século XVI, como uma espécie de escrita adotada principalmente pelos protestantes que relatavam suas experiências pessoais religiosas. Essa forma de escrita se revestia de uma boa fé sobre a palavra do homem comum entendida como uma revelação pessoal de sua experiência com o divino e a espiritualidade.

O sujeito da autobiografia, a partir deste contexto histórico, não era nada mais que um eu determinado a revelar-se na plenitude de sua verdade, a demonstrar, pela palavra dada, que era sincero. Esta atitude reveladora se apresentava com uma força declarativa inquestionável e por isso deveria ser considerada fonte de admiração e confiança, na medida em que a sinceridade predominava como valor moral.

Porém, o século XX faz declinar a sinceridade em prol da necessidade de critérios, sobretudo, jurídicos, que passam a validar as declarações pessoais. Daí em diante, outros aspectos viriam modelar a autenticidade como um valor social para qualquer produção dos sujeitos fazendo declinar a sinceridade como manifestação da verdade direta e, em boa medida, ética.

É nesta relação conflituosa entre sinceridade e autenticidade que Trilling (2014) indica um maior estado de tensão na afirmação das declarações pessoais como sinceras, pois a exigência de autenticidade ultrapassa a sinceridade como valor volitivo e legítimo para atuar agora no campo do reconhecimento social. A partir daí toda produção pessoal precisaria se afirmar não pela declaração apenas, mas pela moralidade vigente de uma época que se transforma e institui novos critérios pautados pela autenticidade, pelo ato de *tornar* autêntico.

A moralidade, segundo Charles Taylor (1997), é um campo de valores estabelecido coletivamente e historicamente variável. Ela é uma espécie de quadro tácito de referências e ideais que confere sentido às decisões e ações dos indivíduos em relação ao outro e a si mesmo. A moralidade não é um conjunto de códigos fixos que coordenam exteriormente as ações dos indivíduos, mas um referencial que anima condutas e orienta os sujeitos a partir de noções e concepções valorizadas em um determinado período da sociedade. No cotejo destas leituras é possível observar que sinceridade e autenticidade atuam como dois grandes índices históricos e culturais que desvelam um quadro de valores morais que passa a definir e qualificar como a palavra se torna legítima e, portanto, possivelmente sincera.

Trilling (2014) destacou, portanto, a passagem importante deste processo de mudança dos valores morais atribuídos às declarações pessoais quando indicou claramente que a sinceridade reinou do século XVI até aproximadamente o século XVIII, isto é, quando o código moral da sinceridade, que se apresentava como um vínculo estável

entre o conhecimento e a expressão de si passou a ser confrontado pelo incômodo do parecer ser, ou seja, da pura aparência como artifício à validação do que era considerado sincero. Esta desestabilização da sinceridade pelo enfrentamento da aparência e recrudescimento da imagem é colocada, principalmente, a partir da filosofia do século XVIII, nas críticas de Rousseau, e onde as vanguardas estéticas também se empenharam em transgredir os códigos de expressão tidos como sinceros e questionados como artifícios das convenções sociais vigentes.

Portanto, neste percurso, se na sinceridade a expressão do eu se dá em acordo com as convenções sociais, na autenticidade, ao contrário, as declarações pessoais se afirmariam pelo confronto entre a expressão do eu – forma original e singular – e o reconhecimento social que apenas valoriza a aparência de ser aquilo que se declarava. É importante ressaltar que esta dicotomia entre sinceridade e autenticidade adquire força na sociedade moderna, pois até este período não havia uma separação entre interior e exterior, público e privado, artifício e realidade. As críticas, sobretudo, em Rousseau, é que começaram a minar este código moral vigente e propor uma alteração profunda no modo de conceber a visibilidade como o espaço do engano e do artifício por excelência.

Bernard Williams (2006), também apresenta uma perspectiva importante acerca desta relação agônica com a autenticidade. A genealogia, método escolhido pelo autor, apresenta a importância de observar um conceito como um discurso que tenta explicar um fenômeno da civilização – como aparece, quais as condições de seu desenvolvimento, como desaparece, ou seja, procura analisar o efeito de um processo histórico não essencialmente constituído por fatos reais apenas, mas que admite também os ficcionais que intervêm. Tal como Trilling, Williams também está interessado nas mutações produzidas nos códigos da veracidade, da sinceridade e da autenticidade.

Assim como na compreensão de Trilling, Williams concebe a veracidade (entendida pelo autor como sinceridade) em seu aspecto volitivo e coligado à expressão. A questão que Williams coloca é a de pensar em quais disposições deve estar o locutor – aquele que se declara – para que possa proferir o que considera verdadeiro sabendo que o contexto afeta a natureza da sinceridade. Porém, em sua perspectiva isso não quer dizer dissimulação ou logro, mas que existe um contexto no qual a sinceridade possa ser exercida e tratada como um valor intrínseco ao discurso, aspecto equivalente à *parresía* em Foucault (2004)¹. Esta observação acerca da exigência de um contexto ideal que passa pelo assentimento coletivo seria o que legitimaria a declaração. A cada vez, enfim, que rupturas e confrontos são colocados, a veracidade, sinceridade, refletiriam as alterações incorporadas ao longo deste processo histórico e moral.

Esta visão de Williams (2006) permite notar que há, no pensamento do autor, a importância da partilha dos mesmos códigos e valores sociais que reconhece a sinceridade

¹ Foucault (2004) considera como “técnicas de si” os procedimentos por meio dos quais um indivíduo se apropria de si mesmo, transformando-se em sujeito de suas próprias práticas e construindo a si a partir de uma perspectiva ética que busca distanciar-se das regulações e normatividades, sobretudo, do Estado. Para ele, todo este conjunto de técnicas de meditação, de escrita de si, de dieta, exercícios físicos e espirituais, estão relacionados à *parresía*, à coragem da verdade, e dizem respeito à capacidade que os indivíduos possuem de efetuar, por si mesmos, um certo número de operações sobre o seu corpo, sua alma, seus pensamentos e condutas de modo a produzir neles uma transformação.

como a virtude do discurso sincero. Pensada nos mesmos parâmetros históricos e morais já indicados por Trilling, Williams também recorre à análise das modificações da sinceridade a partir da concepção de autenticidade forjada na sociedade moderna. Assim, a autenticidade é uma invenção que toca profundamente a sinceridade porque associa os dois valores – sinceridade e autenticidade – à dimensão pessoal investida das convenções morais que viriam lhe emoldurar. Deste modo, um conjunto de necessidades, preocupações, interesses, desejos, enfim, passaria a ser visto como um aspecto a gerir, a administrar, para que estivesse de acordo com a moralidade, a normatização social da vida.

Portanto, as identidades dos sujeitos em um certo grupo, por exemplo, não seriam meras instâncias de decisão individual, mas uma negociação de valores na qual os sujeitos interagem, se reconhecem, se constroem, enfim, onde movimentam os aspectos que constituem as demandas da autenticidade. Isso significa que a autenticidade não passa por uma decisão interior do indivíduo – o querer ser autêntico – apenas, mas se constitui na conjugação com outros valores, com os aspectos culturais e com os elementos morais e políticos destas interações com os outros.

Era preciso compreender que o sujeito atenderia certa economia da autenticidade por um esforço individual, pela busca de uma equivalência entre sua vida interior e a vida social. Tanto Trilling, quanto Williams entendem a autenticidade como um forte apelo à dimensão social e aos acordos (ou desacordos) que se efetivavam nas interações.

Ao prolongar esta discussão é possível observar atualmente o quanto as exigências sociais que atuam sobre a vida individual se intensificaram. A “busca por ser pleno e sincero” já não se faz pelo exercício de tentar um equilíbrio entre a vida interior do sujeito e a vida social, ou seja, pela *oikonomia*, mas se impõe como uma força normativa exterior que constrange o sujeito ao puro exercício da gestão e autocontrole.

O caráter dinâmico e de negociação entre as duas esferas, da subjetividade e da sociabilidade, comparece muito mais determinada pela replicação dos códigos que regem condutas e convenções sociais do que por um processo de ajuste, tal qual indicava os autores, no período moderno. Se pudermos colocar em termos comparativos, “ser autêntico” em contexto moderno era um processo de enfrentamento – consigo mesmo e com os outros – cuja dinâmica pretendia o ajuste dos âmbitos interior e exterior, do privado e do público. Atualmente, a busca pelo “ser autêntico” se apresenta inflacionada e hiper-dimensiona a vida exterior e da aparência como determinante do que o sujeito “deve ser” conduzindo-o à desativação dos enfrentamentos e ajustes e consolidando a repetição como recurso da vida interior e subjetiva. A autenticidade como um valor, na visão dos autores, se desvincularia dos aspectos da sinceridade ou da veracidade como aspectos produtivos e das declarações do eu para que a mera repetição do exterior (o social) seja o melhor recurso interior para atingir o reconhecimento social.

Colocada esta tensão central entre sinceridade e autenticidade para legitimação das declarações pessoais aceitáveis em uma determinada sociedade, observa-se que há uma inegável ampliação da concepção teórica e conceitual da escrita autobiográfica nos casos trazidos aqui, que é pensada muito mais como espaço das efetivações de uma heterogeneidade constitutiva do eu, do que como extensão de um gênero literário

canônico (Arfuch, 2010), e que se aproxima do modo como abordamos os materiais com os quais lidamos na pesquisa.

Nas declarações postadas pelas vítimas emergem dois pontos correlatos desta discussão sobre sinceridade e autenticidade. O primeiro indica que o registro imediato e o compartilhamento das situações vividas e contadas assumem um papel importante neste processo da constituição de uma subjetividade do eu exteriorizada, não apenas por possibilitar a publicização dos acontecimentos da vida de sujeitos comuns instantaneamente, mas porque também adquire uma função moral na legitimidade de quem fala e se expõe. É a própria vítima que se apresenta e reivindica a palavra, pois é ela quem encarna a instância moral e política de suas dores e vivências singulares.

Portanto, tem-se aqui uma construção do lugar de fala do sujeito – o “eu narrador” – que, consciente de seu *status* e da projeção que pode alcançar, se põe como agente qualificado das dores reais e legítimas que vivencia, ou seja, como autêntico portador de uma experiência originária capaz de mostrar a verdade das coisas que merece ser compartilhada. O segundo ponto se refere ao modo como aquele que se declara vítima organiza a exposição destes materiais que são exibidos e expostos em um ambiente como o das redes sociais, pautado pela centralidade da imagem e aparência.

O VALOR CONVERSACIONAL EM SELFIES DE VÍTIMAS DE VIOLÊNCIA

André Gunthert (2015) ressalta que as novas relações que se colocam entre produção e distribuição de imagens em nossa sociedade se redefiniram junto com o desenvolvimento dos dispositivos tecnológicos e informacionais. Com as imagens, em particular, as plataformas de produção e compartilhamento, tais como Flickr, Youtube, desde início dos anos 2000, mostraram que a economia das imagens se concentrava na autogestão dos usuários, e não na produção especializada de conteúdos e instituições.

A expansão do mercado de aparelhos portáteis conectados à internet apenas reforçou a multiplicação das diversas plataformas orientadas para o uso do grande público (Gunthert, 2015, p. 80). Os *sites* de redes sociais, por extensão, investem na simplificação das operações pelos usuários e se consolidam como os novos meios privilegiados da comunicação interpessoal. Neste contexto, segundo o autor, as imagens do cotidiano assumem uma posição de destaque social sem precedente:

muito mais que as obras originais, os instrumentos interativos criaram mecanismos culturais inéditos. A abertura da publicação a uma miríade de interesses particulares obteve como resultado a formação de outro espaço documentário de uma riqueza e diversidade sem precedentes. A igualdade e a reciprocidade da interação instituiu a conversação no modelo de produção cultural. Deste modo, a difusão viral estabeleceu a apropriação como a principal condição das circulações culturais. (Gunthert, 2015, p. 99)

Nas imagens que compõem o *corpus* desta pesquisa, os sujeitos se declaram vítimas a partir das histórias pessoais de violência que compartilham e dos autorretratos,

selfies, que são necessários para conferir um rosto, uma identidade, enfim, validar a biografia, a todos os relatos de dor e sofrimento que são veiculados pelos *sites* de redes sociais. Tornando como um recurso exemplar, inspirador, como de alguém que tem a coragem de se mostrar e contar sua vivência, inúmeras *selfies* se multiplicam cotidianamente.

Em outubro de 2015, a campanha internacional Creating Consent Culture iniciou uma de suas ações intitulada “Stop rape. Educate”. Foi lançada uma página na internet para divulgar suas atividades e auxiliar na difusão de informações sobre a violência sexual e de gênero. Junto com o *website*, a campanha criou também perfis nos *sites* de redes sociais Facebook, Twitter e Instagram para atualizações gerais. A *hashtag* era usada para registrar e divulgar fotografias e vídeos das ações durante as diversas viagens e visitas. No entanto, no dia 21 de novembro de 2015, a jovem Amber Amour, sofre violência sexual e publica, em seu perfil do Instagram, e também no perfil da campanha através do uso da *hashtag*, o relato da agressão junto com duas fotografias tiradas pouco depois do ocorrido.

Em um autorretrato pode-se encarar seu rosto choroso e assustado, noutra foto ela aparece ainda no leito do hospital enquanto aguardava a realização do exame comprovativo da violência. Na imagem é possível ver parte das pernas cobertas com o lençol do hospital, de cima para baixo, como uma perspectiva em primeira pessoa. A visualização das pernas, em uma posição que se equivale ao olhar da jovem sobre os membros inferiores de seu corpo, é apresentada pela ironia da própria Amber: “minha visão do kit de estupro”, diz.

O plano em primeira pessoa elaborado pela fotografia das pernas envolvidas no lençol do hospital da jovem prestes a fazer um exame verificador dos vestígios do estupro emula a experiência de se ver como Amber, em uma cena circunstanciada pela intimidade e pela dor. Deste modo, cada usuário da rede social poderia, pelo olhar, ocupar o lugar daquele corpo violado. Vinculados à *hashtag* podem-se comungar os múltiplos olhares do corpo-imagem da jovem Amber. Encorajados e inspirados pela postagem outros jovens publicam, pela mesma *hashtag*, outros autorretratos associados aos breves relatos de suas experiências violentas.

Em um exemplar, no dia 15 de janeiro de 2016, uma jovem posta uma *selfie* despida, em frente ao espelho de um banheiro, e destaca, em letras maiúsculas e negrito:

eu não silenciarei minha agressão sexual. Inspirada por Amber, a ativista, eu declaro que tinha 18 anos, tinha saído poucas vezes e tive uma experiência muito limitada com garotos. Eu nunca tive um namorado, quero dizer, eu nunca fui beijada. Então, quando este garoto mais velho e alto, no clube, prestou atenção em mim eu fiquei muito feliz.

A jovem prossegue e conta que encontrou o rapaz em um churrasco na casa de amigos em um sábado. Depois de algum tempo conversando, o rapaz a conduziu a um quarto, onde tentou despi-la. No entanto, ela diz em seu relato que tentou parar o rapaz e lhe disse que não se sentia preparada, mas foi jogada no chão enquanto ele retirava o calção.

Depois de contar os detalhes da agressão, a jovem finaliza sua história declarando o quanto se sentiu “culpada, confusa e enojada durante dias. (...) Este foi o primeiro cara com quem tive esta experiência íntima que me marcou durante anos. É importante para mim contar minha história porque eu sobrevivi e você também pode”. Reiterando o caráter exemplar da postagem justificada pelo dever de se revelar, de se expor e contar sua experiência em nome da verdade, ao final, a jovem também indexa sua foto na *hashtag* da campanha.

No dia 20 de março de 2016 um rapaz faz o mesmo e publica uma *selfie* na *hashtag* onde aparece segurando uma espécie de cartaz que reproduz a fala do seu violador: “vamos, primo, é divertido. (...) é só um jogo”. Assim como os demais, ele se apresenta em imagem e conta uma parte da agressão vivida.

Ao refletir acerca da expansão massiva de *selfies* nos mais diversos perfis que compõem as redes sociais, André Gunthert (2015) indica que é importante compreender o rápido desenvolvimento do autorretrato instantâneo, não pelo acesso popular aos dispositivos tecnológicos apenas, mas a partir do gesto de produzir uma imagem que busca instaurar uma forma particular de conversação. Convocados a participar da situação precisa que a foto postada oferece, os demais usuários ultrapassariam certo limite convencional da representação e seriam provocados a participar, de algum modo, daquela situação exposta e oferecida.

Tais imagens, segundo Gunthert (2016), produzem uma mensagem principal que se caracteriza pela situação intersubjetiva que se instaura entre seus espaços, ou seja, dentro e fora da imagem, assim como pelos limites temporais de passado e presente da situação compartilhada, em geral, dados no momento imediato ou pelos vestígios recentes trazidos pelas fotos. “A fotografia executada em um momento preciso não é apenas uma imagem de si, nem apenas uma imagem do local, mas precisamente o registro visual desta articulação efêmera; a relação do ator e a situação, inscrita na imagem” (Gunthert, 2015, p. 154).

Este tipo de conversação vernacular, prosaica, predominante nas *selfies* que circulam em *hashtags* e *sites* de redes sociais busca promover justamente a interação e a repercussão entre os demais usuários. Guiado por estes aspectos, convém ao sujeito autor-personagem, a vítima, fornecer, através de suas imagens, material que provoque alguma forma de réplica que incite uma conversação:

é jogando com as incertezas do enquadramento, dos registros visuais de um manejo ou do amadorismo do ponto de vista, que a *selfie* apresenta um conjunto de falhas visíveis que são rapidamente consideradas como a assinatura do gênero. Estas falhas que as distanciam das regras de composição do retrato, e que lhes conferem o frescor e a originalidade, foram compreendidas como manifestações de autenticidade. Contrariamente à lei de ferro da representação que, desde a caverna de Platão repousa sobre a dissimulação do dispositivo, que a exibição do caráter autoproduzido da imagem se tornou uma garantia de espontaneidade e fidedignidade. (Gunthert, 201, p. 160)

A proposição de interação dada em uma *selfie* se torna atraente na medida em que comporta tanto uma dimensão pessoal quanto fornece aos seus interlocutores materiais sugestivos da situação particular referenciada capazes de instaurar alguma forma de conversação, relação ou engajamento com os demais usuários. Neste texto, observamos que os autorretratos veiculadas pela *hashtag* assumem uma função importante tanto para adensar o valor de sinceridade de suas declarações, como discutido no tópico anterior, quanto para instaurar as linhas conversacionais com os demais usuários, para fazer apelo à adesão de sua história vivida e exposta, recurso tão necessário, quanto típico deste tipo de material que movimenta o ambiente *online*.

Sob esta perspectiva é possível notar que as práticas de exposição do sujeito envolvidas nestas formas de comunicação em rede – a um só tempo midiaticizada, tecnológica e institucional – só adquirem certa relevância na reordenação narrativa de uma experiência violenta, como da agressão sexual, que passa do recato da dor íntima à exposição da denúncia e declaração pessoal, por conta de certa política do olhar que se institui atualmente. Neste contexto, fazer-se imagem, contar sua história, compartilhar, adensa a auto-exposição como um valor fundamental no manejo destes diversos recursos tecnológicos disponíveis.

Segundo Heinich (2012), a visibilidade se tornou um capital social dos mais importantes na constituição dos sujeitos no tecido social hoje:

ele não é uma simples metáfora do capital econômico: é o capital econômico que precisa considera-lo como um tipo particular de capital, entre outros possíveis, no vasto conjunto de recursos que permitem a um indivíduo ocupar um lugar na hierarquia social. (Heinich, 2012, p. 51)

Simbólico e peculiar, o capital de visibilidade é constitutivamente circular e autoprodotivo e participa ativamente no ambiente marcado pela gestão da autoimagem como ocorre nas redes sociais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É preciso considerar que, no contexto das sociedades atuais, os sujeitos se apropriam das ferramentas e meios tecnológicos de maneiras diversas. Mas para além do manejo técnico há uma dimensão simbólica imbricada aos usos como o imaginário, as crenças, as emoções, valores, enfim, manifestações de ordem subjetiva, bem como social.

O cotidiano dos sujeitos hoje compreende tanto a apropriação quanto a capilarização dos meios e dispositivos técnicos que muito possibilitam discussões e abordagens sobre comportamentos, tendências e orientações sociais e culturais. Uma vez considerados os reflexos entre as dimensões *online* e *offline*, uma investigação interpretativa destes materiais pode contribuir significativamente sobre a percepção e orientação dos sujeitos e grupos acerca de inúmeros temas e fatos, mas não podem ser tomados como verdades únicas que traduzem ou determinam os valores, ações ou as crenças de qualquer grupo ou comunidade, mas sim seus indícios e suas marcas.

A forma de exposição destas experiências, bem como a configuração de lugares para a apresentação destas vítimas, interessam sob uma dimensão específica dos relatos, do gesto de “relatar a si mesmo” (Butler, 2015; Rago, 2013). A produção de testemunhos² fundamentados em um valor de verdade do sujeito, que sofre e declara sua própria experiência da dor, revela, ao mesmo tempo, uma dimensão social e cultural da vítima que tem investido em engajamentos e interações moduladas em rede.

A reflexão trazida neste texto apenas buscou aprofundar uma perspectiva que explora o lugar da declaração pessoal, da enunciação da vítima, pelo adensamento da noção do eu-sujeito como expressão privilegiada da visibilidade da vítima em um contexto como o das redes sociais. Se a vítima hoje reivindica uma legitimidade por ter tido uma experiência dolorosa, a visibilidade associada neste processo de auto declaração e afirmação é o elemento que lhe autentica, que arremata e carimba sua efetividade.

A declaração pessoal na exposição da história vivida e na revelação biográfica da vítima são necessárias à autenticação que passa também pela aceitação e reconhecimento do grupo, dos demais usuários. Daí que se torna imperativo reiterar o fato vivido no compartilhamento. Há um valor diferenciado que entra em jogo neste processo, e não é aquele da performance entendida como uma forma de elaboração de uma *mis-en-scène*, mas de uma apresentação direta, imediata e instantânea de uma presumida vida sincera e sem filtro.

FINANCIAMENTO

Bolsa de Estágio Pós-Doutoral. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Ministério da Educação. Brasil

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arfuch, L. (2010). *O espaço biográfico. Dilemas da subjetividade contemporânea*. Rio de Janeiro: Ed. UERJ.
- Butler, J. (2015). *Relatar a si mesmo*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Foucault, M. (2001). Le sujet et le pouvoir. In M. Foucault, *Dits et Écrits II, 1976-1988* (pp. 1041-1062). Paris: Gallimard.
- Foucault, M. (2004). A ética do cuidado de si como prática da liberdade. In M. Foucault, *Ética, Sexualidade e Política* (pp. 264-287). Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Gunthert, A. (2015). *L'image partagée. La photographie numérique*. Paris: Éditions Textuel.
- Heinich, N. (2012). *De la visibilité. Excellence et singularité en régime médiatique*. Paris: Gallimard.
- Rago, M. (2013). *A aventura de contar-se: feminismos, escrita de si e invenções da subjetividade*. Campinas: Editora Unicamp.
- Taylor, C. (1997). *As fontes do self: a construção da identidade moderna*. São Paulo: Loyola.

² Este aspecto apenas mencionado neste texto foi apresentado e melhor desenvolvido em outros textos publicados relativos à pesquisa.

Trilling, L. (2014). *Sinceridade e autenticidade: a vida em sociedade e a afirmação do eu*. São Paulo: É Realizações Editora.

Williams, B. (2006). *Vérité et véracité*. Paris: Gallimard.

NOTA BIOGRÁFICA

Angie Gomes Biondi é doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais. Professora Adjunta do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná, Brasil. Pesquisa Pós-doutoral realizada na Université du Québec à Montréal, Canadá.

E-mail: angiebiondina@gmail.com

Universidade Tuiuti do Paraná. Rua Sydnei Santos Rangel, 238. Santo Inácio, Curitiba/PR, CEP: 82010-330, Brasil

Submetido: 01/03/2017

Aceite: 30/04/2017

SELFIES OF VICTIMS: IMAGE AND AUTHENTICITY IN SOCIAL NETWORKS POSTS

Angie Gomes Biondi

ABSTRACT

The purpose of the article is to reflect on the growing exposure of self-portraits, more commonly known as selfies, of people presented as victims in the social network sites. Victims of violence declare and present themselves in photographs that expose situations of pain and suffering. Designed as a gesture that represents a form of self-reporting, it indicates certain aspects of the online process of visibility. Therefore, our analysis indicates two standing out points a) the selfie is a kind of resource for the affirmation of authenticity, as a cultural indicator of morality that defines acceptance of declaration of the one who calls himself a victim; b) it promotes forms of affective interaction with other users. Our analysis favors recent examples that have been distributed through a hashtag campaign on Instagram.

KEYWORDS

Authenticity; image; social networks; victim

RESUMO

Este texto procura refletir sobre a exposição crescente que o autorretrato, nomeadamente, as *selfies*, de pessoas que se enunciam vítimas têm adquirido em *sites* de redes sociais. As vítimas de violência se declaram e se apresentam em fotografias que expõem situações marcadas pela dor e sofrimento. Pensadas como gesto que configura uma forma de relato de si, estes materiais indicam os aspectos que participam do processo de visibilidade no contexto *on-line*. Deste modo, dois pontos se destacam no exame deste material: a) funcionam como recurso à afirmação da autenticidade como um dos índices culturais da moral que define o que seria aceitável à declaração daquele que se diz vítima; b) promovem formas de interação afetiva com os demais usuários. O exercício de análise privilegia exemplares recentes veiculados através de uma *hashtag* de campanha, pelo Instagram.

PALAVRAS-CHAVE

Autenticidade; imagem; redes sociais; vítima

INTRODUCTION

According to the most recent studies, some sites such as Twitter, Facebook, Instagram, among others, play a networking role considering that these tools had enlarged the range of activities going beyond the focus on the user profile. They are integrating content streams that can be updated by the users themselves with the possibility of producing, sharing, consuming and making connections openly (Recuero, Bastos & Zago, 2015). These places work as communication platforms in which the individual experience

varies according to the developed network and the shared contents. This development dimension brings a major difference when we consider the online social networks as metaphors of offline groupings, which do not accomplish in the same way, but its specificity can offer important indications about what is highlighted or what disappears in this new digital ecosystem.

At least two characteristics are important for our observation of networks. The first one refers to the traces left by users (contacts, exchanges, conversations, messages), who remain and can be retrieved and sought. The second one refers to the representations that are constituted and remain active or not, according to the various actions of the users themselves, through the use of the tools offered by the networks. "In the online space, these social networks are demarcated not only by the traces left by social actors and their productions but also by their representations" (Recuero et al., 2015, p. 23). Therefore, the participation of the individual is amplified according to the possibilities of production and content intervention, as well as their connections are spread over the time by the sites themselves forming representations that may be more evident and more visible in one case than in another. However, it does not mean that there is an egalitarian content expansion, on the contrary.

In this competitive context, the posts of victims, especially those marked by sexual and gender violence, have gained relevance among the users of social networks to the point of being reproduced and appropriated by various media and press firms looking for new features. It is possible to find the repercussions of these numerous cases posted on television programs, radio, newspapers, news websites etc. as if the day-by-day life exhibited in social networks had reached sufficient appeal and legitimacy from its testimonial content to mobilize the interest of different publics and for the most diverse purposes. Hence, this recursion between two or more medias is a relevant aspect in this recomposition of the places of speech in the current society, mainly, by the production and sharing of several personal histories in social networks platforms.

In this informational overflow including contents related to violence, some posts stand out in the form of personal, autobiographical reports, in which the personal statement gains a privileged position by the individuals that are enunciated and who do not only seek to register their unhappiness but to reaffirm themselves through these shared productions online. More precisely, we are interested in the selective aspect of exposure when the individual declares himself a victim or tries to affirm its condition through self-portraits as a legitimate and authentic personal attestation. Among the various cases available in the networks, our research observed the images conveyed by the #creating-consentculture, through Instagram, between 2015 and 2016, as an example of an international campaign against sexual and gender violence. This article presents some examples worked on our research.

THE PERSONAL STATEMENT OF THE VICTIM IN THE MORAL DISPLACEMENTS OF AUTHENTICITY

Besides the great explanations about the historical and cultural characteristics of a society that would be influenced by technological constraints, our text seeks to deepen

this discussion through the direct observation of the contents that circulate on a daily basis. We avoid the immediate justification based on the association of the “life-world” and the media environment as a characteristic of the technological contemporaneity.

Initially, it is important to point out that the power articulations under consideration in this socio-technical context deal with processes of sociability in which the production, sharing and circulation of personal contents and real life histories are framed by moral and political values in complex level of the relationship between individuals the and communication and technological tools.

From this peculiar context, how to think about the social networking sites as relevant places of conversation in the public place? And to what extent we can consider the shared content, like the photographs shared by the victims themselves, as a privileged reference of an original experience of pain and suffering? What criteria define its repercussion and legitimacy in this fluid and constantly changing context? In order to understand these issues, it is necessary to emphasize that an important cultural characteristic is placed on the modes of enunciation of the victim in the networking environment. If in the modern period the individual who experienced pain or suffering had to be inscribed in a condition of vulnerability through a normative and external designation, legitimized by political and religious instances or by the “ritualized sets of discourses”, as indicated by Foucault (1999), nowadays he anticipates his condition of victim and enunciate it himself from the communicational resources easily available.

However, his form of declaration and self-exposure as the appropriation of the place of speech by the ordinary people also encounters limits, tensions, and conflicts that do not come exclusively from technological manipulation but can be considered as repercussions of a sociocultural framework in which they act. One of the observed aspects is the legitimacy attributed to these contents as a form of personal declaration of their victim status. Hence, our study indicates the need to review the discussion of the passage from sincerity to authenticity as variable moral aspects according to the set of references valid in modern society.

In a theoretical and reflective approach, Lionel Trilling (1971, 2014) examined the cognate ideals of sincerity and authenticity as two fundamental principles for the individual formation and social acceptance. The author began his argumentative course questioning which values define and animate the moral life at a certain period of times. According to the period, some values endure, others change and are replaced quickly according to the incessant flow of things that defines the social behavior of the contemporary being. According to the author, this recognition of the transformations of moral life has long been highlighted by literature, but also by thought and science, which show how “moral life is conditioned by a specific culture” (Trilling, 2014, p. 12), although human nature seems, in its own way, perennial, animated by passions considered universals.

It is only possible to note the details of beliefs, thoughts, and behaviors that distinguish the morality of one age from another by observing more closely the phenomena of everyday life. Trilling (2014) pointed out that, historically and culturally, the European moral life in the modern period added to itself the sincerity as a new element or quality

of the “self”. According to him, this moral approach of sincerity over time has shaped the manner in which it is conceived even today, understood as the congruence between a personal statement and the real feeling of what is stated:

if the sincere man is the one who avoids being false by being true to himself, we may infer that this state of personal existence is not to be conquered without an intense effort. Nevertheless, some men and classes of men confer supreme importance in the moral life of such effort at some point in history. Hence, the value attached to the initiative of sincerity became a salient trait, something that defines the western culture. (Trilling, 2014, p. 16)

According to his observation, literary production was a field that had to deal with these issues from early on, because this aspect appeared in discussions about the legitimacy of its productive practice. The writer or the poet, for example, were not considered a person, but a persona, a kind of existence exclusively aesthetic according to the current literary protocol of the time. According to Trilling (2014), in the last two decades of the twentieth century, the English and American poets pragmatically emptied this sacred doctrine of persona and modified the values of sincerity in the literary field, and by extension, in the cultural and social domains.

In parallel, this ambivalence still presents itself in everyday life, but in a naturalized way. When one mentions the professional role of someone – mother and woman role, for example – the moral difference is still what defines the individual according to a social category and according to the performance of a function in the modern society, as if underneath all these layers there was an original and true “self” hidden from society.

This is where the Gordian knot of sincerity resides as congruent will and reality. In his studies, Trilling (2014) observed that the possibility of permanence of this direct association was no longer acceptable and turned to be questioned when modern society attributed a moral value to the appearance of being what it was said to be. The image became a decisive constitution element to the declared word and, by extension, qualified the public opinion as other criteria of evaluation, from which other modes of credibility for personal declarations are imposed. For the author, the suspicion turns the authenticity a requirement and new criteria that affirmed, or not, the alleged personal statement as sincere:

under the requirements of the criteria of authenticity, much of what was once created to compose a culture may seem to be considered with little value, a mere fantasy or rite, a manifest falsification. However, before authenticity arose to insinuate the shortcomings of sincerity and usurp its place in our esteem, sincerity reigned in the cultural domain and dominated the ideas of how men ought to be. (Trilling, 2014, p. 23)

In the field of literary and written productions of self, autobiography had already been consolidated in Europe as a kind of writing adopted mainly by protestants relating their personal religious experiences since the sixteenth century. This form of writing was

engaged in a good faith about the word of the ordinary man. It was understood as a personal revelation of his experience with the divine and spirituality.

The protagonist of autobiography, from this historical context, was nothing more than a self decided to reveal itself in the fullness of its truth and demonstrating sincerity by its given word. This revealing attitude presented itself with an unquestionable declarative force and should, therefore, be considered a source of admiration and trust, insofar as sincerity prevailed as a moral value.

However, the twentieth century declines sincerity in favor of the necessity for criteria, especially legal ones, that validate personal statements. Henceforth, other aspects would configure authenticity as a social value for any creation of individuals declining the sincerity as a direct and ethical manifestation of the truth.

It is in this conflicting relationship between sincerity and authenticity that Trilling (2014) indicates a greater state of tension in the statement of personal statements as sincere, for the requirement of authenticity, goes beyond sincerity as a volitional and legitimate value to act now in the field of social recognition. From then on all personal production would need to be affirmed not by the declaration alone, but by the current morality of an era that is transformed and establishes new criteria guided by authenticity, by the act of making authentic.

According to Charles Taylor (2012) morality is a field of values collectively established and historically variable. It is a kind of tacit framework of references and ideals that turns individuals decisions and actions meaningful regarding each other and to themselves. Morality is not a set of fixed codes that externally coordinate the actions of individuals, but a reference that encourages certain behaviors and guides individuals from well-considered notions and conceptions in a given period of time. Comparing different studies it is possible to observe that sincerity and authenticity work as two great historical and cultural indexes that reveal a framework of moral values that define and qualify how the word becomes legitimate and therefore possibly sincere.

Trilling (2014) emphasized the important passage in this process of changing the moral values attributed to personal declarations when he clearly indicated that sincerity reigned from the sixteenth century until approximately the eighteenth century. After this period, the moral code of sincerity, presented as a stable link between knowledge and the expression of himself, started to be confronted by the annoyance of seeming to be. In other words, it passed from pure appearance as an artifice to the validation of what was considered sincere. This destabilization of sincerity by the confrontation of the appearance and recrudescence of the image is mainly considered since the philosophy of the eighteenth century, in the critics of Rousseau, where the esthetic vanguards were also committed to transgress the codes of expression considered as sincere and questioned as strong social conventions.

By following this approach, if in sincerity the expression of the self occurs in accordance with social conventions, in authenticity, on the contrary, personal statements would be affirmed by the confrontation with the expression of the self as social condescension, which only values the appearance of being what was declared. It is important

to emphasize that this dichotomy between sincerity and authenticity acquires strength in modern society because until this period there was no separation between interior and exterior, public and private, artifice and reality. The criticisms, especially in Rousseau, have begun to undermine this prevailing moral code and propose a profound change in the way of conceiving visibility as a place of deception and as an artifice par excellence.

Bernard Williams (2006) also presents an important perspective on this agonistic relationship with authenticity. The genealogy, a method chosen by the author, presents the importance of observing a concept as a discourse that tries to explain a civilization phenomenon – as it appears, the conditions of its development, how it disappears. It seeks to analyze the effect of a historical process, not essentially constituted by real facts only, but taking under consideration the fictional ones that intervene. Williams is also interested in the changing produced in the codes of truthfulness, sincerity, and authenticity, as well as Trilling.

Aligned with Trilling's understanding, Williams conceives truthfulness (understood by the author as sincerity) in its volitional aspect, related to expression. The question pointed out by Williams poses consider the dispositions of the announcer – the one who declares himself – in order to enunciate what he considers to be true, conscious that the context affects the nature of sincerity. However, in this perspective, it does not mean dissimulation or achievement, but there is a context in which sincerity can be exercised and treated as an intrinsic value of discourse, an aspect equivalent to parrhesia in Foucault (2004)¹. The discussion about the requirement of an ideal context that passes through the collective assent would be what would legitimize the declaration. Finally, each time that ruptures and confrontations are placed, truthfulness and sincerity would reflect the changes incorporated throughout this historical and moral process.

The William's (2006) point of view shows the importance of sharing the same social codes and values in the recognition of sincerity as the virtue of the sincere discourse. Considered under the same historical and moral parameters indicated by Trilling, Williams also uses the analysis of the modifications of sincerity from the conception of forged authenticity in modern society. Hence, authenticity is an invention that deeply touches sincerity because it associates the two values – sincerity and authenticity – to the personal dimension invested in the moral conventions that would frame it. Therefore, a set of needs, concerns, interests, desires would be seen as an aspect to manage in order to be in accordance with the morality of external and normative social life.

Consequently, the individual identities in a certain group, for example, would not be mere instances of individual decision, but a negotiation of values in which individuals interact, recognize, constrain themselves, where they drive off the aspects that constitute the demands of the authenticity. It means that authenticity does not only pass through

¹ Foucault (2004) considers as "self-techniques" the procedures by which an individual appropriates himself, transforming himself into the subject of his own practices and constructing himself from an ethical perspective that seeks to move away from the regulations and norms, especially, the State. According to him, the whole set of techniques of meditation, self-writing, diet, physical and spiritual exercises, are related to parrhesia, to the courage of truth, and is concerned about the ability of individuals to act by themselves, carrying out a certain number of operations on their bodies, souls, thoughts and behaviors in order to produce transformation on themselves.

an inner decision of the individual – wanting to be authentic – but it is in conjunction with other values, with the cultural aspects and with the moral and political elements of these interactions with others.

It was necessary to understand that the individual would attend a certain economy of authenticity by an individual effort, by the search for an equivalence between his inner life and social life. Both Trilling and Williams understand authenticity as a strong appeal to the social dimension and the agreements (or disagreements) that took place during interactions.

By prolonging this discussion, it is possible to observe how much the social demands on individual life have intensified today. The “pursuit to be complete and sincere” is no longer done by the exercise of striking a balance between the individual inner life and social life by *oikonomia*, but imposes itself as an external normative force that constrains the individual the free exercise of conduction and self-control. The dynamic and negotiating character between the two spheres of subjectivity and sociability appears much more determined by the replication of the codes that govern conduct and social conventions than a process of adjustment in the modern period, as the authors pointed out.

In comparative terms, “being authentic” was a process of confrontation - with oneself and with others – whose dynamics sought the adjustment of the inner and outer spheres, the private and the public, in a modern context. Nowadays, the search for “being authentic” is inflated and super-dimensioned the life for appearance or exterior, as a determinant of what the subject “must be” leading to the deactivation of confrontations and adjustments and consolidating repetition as a resource of inner and subjective life. Authenticity as a value, in the author’s point of view, would dissociate itself from the aspects of sincerity or truthfulness as productive aspects and statements of self to the simple repetition of the exterior (social) is taken as the best internal resource to attain social recognition.

Considering the central tension between sincerity and authenticity to legitimize acceptable personal declarations in a given society, it is observed that there is an undeniable extension of the theoretical conception of autobiographical writing in the cases brought here, which is thought much more than a place of the effectiveness of a constitutive heterogeneity of the self, rather than as an extension of a canonical literary genre (Arfuch, 2010), which is close to our approach regarding the contents analyzed.

Two related points of the discussion about sincerity and authenticity emerge from the statements posted by the victims. The first one indicates that the immediate recording and sharing of reported experiences play an important role in the constitution of an externalized subjectivity of the self, not only by enabling the publicizing of the life events of ordinary individuals, instantaneously, but also because it acquires a moral function in the legitimacy of those who speak and are exposed. It was the victim herself who came forward and vindicates the word, embodying the moral and political instance of her singular pains and experiences.

Consequently, there is a construction of the individual’s place of speech – the “narrator self” – that, conscious of its status and the projection it can attain, becomes a

qualified agent of the real and legitimate pains that it experiences, more fundamentally, as authentic bearer of an original experience capable of showing the truth of things that deserves to be shared. The second point refers to the way in which one who declares himself to be a victim organizes the exhibition and exposure of the content, in an environment such as social networks, based on the centrality of image and appearance.

THE CONVERSATIONAL VALUE IN SELFIES OF VICTIMS OF VIOLENCE

Andre Gunthert (2015) points out that the new relationships between production and distribution of images in our society have been redefined with the development of technological and informational devices. With images, in particular, production and sharing platforms such as Flickr, Youtube, since the early 2000s, have shown that the economy of images focused on self-management of users rather than the specialized production of content and institutions.

The market expansion of the mobile devices connected to the internet reinforced the emergence of various massive platforms (Gunthert, 2015, p. 80). Social networking sites, by extension, invest in simplifying the user's operations and consolidate as the new privileged environment of interpersonal communication. In this context, according to the author, daily images assume an unprecedented social standing:

the interactive devices created original cultural mechanisms much more than primary works. The opening for the publication to a myriad of private interests has resulted in the formation of another documentary space of unprecedented richness and diversity. The equality and reciprocity of interaction instituted conversation in the model of cultural production. In this way, viral diffusion established appropriation as the main condition of cultural circulations. (Gunthert, 2015, p. 99)

In the images that compose the corpus of this research, the individuals declare themselves victims from the personal histories of violence shared and the self-portraits, selfies, which are necessary to confer a face, an identity, more fundamentally, validate the biography, all the experiences of pain and suffering that are conveyed by social networking sites. The selfie is developing as an example and source of inspiration and growing daily as a resource. The authors are considered someone who has been the courage to show and tell about their life experience.

In October 2015, the international campaign "Creating Consent Culture" started one of its actions entitled "Stop rape. Educate". A website has been launched to publicize its activities and help to disseminate information on sexual and gender-based violence. Along with the website, the campaign also created profiles on social networking sites as Facebook, Twitter and Instagram for general updates. A hashtag was used to record and disseminate photographs and videos of the actions during the different travels and visits. However, on November 21, 2015, the young Amber Amour suffered sexual violence and published on her Instagram timeline and that one of the campaign through the use

of the hashtag, a report of the aggression followed by two photographs taken little after the fact.

In her self-portrait, it is possible to face her tearful and frightened face. In another photo, she appears in the hospital bed while waiting for the medical examination of the rape violence. The image shows part of the legs covered with the hospital sheet, from top to bottom in a first perspective view. It is equivalent to Amber's point of view that she present herself with irony: "my view of the rape kit," she says.

The forefront with her wrapped legs in the hospital's sheet waiting to check for traces of the rape emulates the experience of seeing herself as Amber, in a scene surrounded by intimacy and pain. Therefore, each user of the social network could take the place of that violated body just by looking. It is possible to commune the multiple views of the body-image of Amber through the hashtag.

Encouraged and inspired by the post, other young people published by the same hashtag their self-portraits associated with short reports of their violent experiences.

In the example of January 15 2016, a young woman posted a naked selfie in front of a bathroom mirror, and emphasizes, in capital letters and bold:

I will not silence my sexual assault. Inspired by Amber, the activist, I declare that I was 18 and had went out a few times with a very limited experience with guys. I've never had a boyfriend, I mean, I've never been kissed. So when this tall and older young men paid attention to me at the nightclub, I was really happy.

The young lady goes on to tell that she met the boy on a barbecue at a friend's house on a Saturday. After some time talking to him, the boy led her to a room where he tried to undress her. However, she says in her statement that she tried to stop the boy and told him that she did not feel prepared, but she was thrown to the floor while he took off his shorts.

After telling the details of the aggression, the girl ends her story by stating how "guilty, confused and angry she has been for days. (...). This was the first guy I had this intimate experience that marked me for years. It's important for me to tell my story because I survived and so can you". Reiterating the exemplary character of the post justified by the duty to reveal herself, to expose herself and tell her experience in the name of truth, in the end, the young woman also attaches her photo with the hashtag campaign.

On March 20 2016, a boy does the same and publishes a selfie with the hashtag where he appears holding a kind of poster that reproduces the speech of his rapist: "come on, cousin, it's fun. (...) it's just a game". Like the others, he presents himself with an image and tells a part of the aggression he experienced.

Discussing about the massive expansion of selfies in the most diverse profiles of social networks, André Gunthert (2016) indicates that it is important to understand the rapid development of instant self-portrait, not by popular access to technological devices only, but from the gesture to produce an image that seeks to establish a particular form of conversation. Summoned to participate in the precise situation that the photo posted

offers, the other users would exceed a certain conventional limit of representation and would be provoked to participate, in some way, in that situation exposed and offered.

Such images, according to Gunthert (2016), produce the main message that is characterized by the intersubjective situation that is established between its places, that is, inside and outside the image, as well as the temporal limits of past and present of the shared situation, given in the immediate moment or by the recent vestiges brought by the photos:

the photograph executed in a precise moment is not only an image of oneself, not just an image of the place, but precisely the visual record of this ephemeral articulation; the relation of the actor and the situation, inscribed in the image. (Gunthert, 2016, p. 154)

This type of vernacular and prosaic conversation, predominant in the selfies that circulate in hashtags and social networking sites, seeks to promote precisely the interaction and repercussion among other users. Guided by these aspects, it is appropriate for the subject-author, the victim, to provide, through his images, content that provokes some form of replica that stimulates a conversation:

it is playing with the uncertainties of framing, visual records of managing, or from amateurism of the point of view, that selfie presents a set of visible failures that are quickly regarded as the mark of the genre. These failures that distanced them from the rules of composition of the portrait, and which give them freshness and originality, were understood as manifestations of authenticity. Contrary to the “iron law” of representation, since Plato’s cave rests on the concealment of the device, the display of the self-produced character of the image has become a guarantee of spontaneity and trustworthiness. (Gunthert, 2016, p. 160)

The proposition of interaction of a selfie becomes attractive insofar as it involves both a personal dimension and provides suggestive contents of the particular situation referenced, turning it possible to establishing some form of conversation, relationship or engagement with other users. In our research, we observe that the self-portraits conveyed by the chosen hashtag assume an important function both to increase the sincerity value of their statements, as discussed in the previous topic, and to establish the conversational lines with the other users, calling the support for the experience exposed, a fundamental and typical resource mobilized online.

From this perspective, it is possible to note that the individual’s exposure practices involved in these forms of networked communication – at the same time mediated, technological and institutional – only acquire a certain relevance in the narrative reordering of a violent experience, such sexual aggression, passing from the decency of the intimate pain to the exposition of the denunciation and personal statement, due to a certain policy of the gaze that is currently established. In this context, making itself an image, telling its history, sharing, reinforce the self-exposure as a fundamental value in the conduction of the various technological resources available.

According to Heinich (2012), the visibility has become one of the most important social capitals in the social constitution of individuals today:

it is not a simple metaphor of economic capital: the economic capital that should be considered it as a particular type of capital, among other possibilities, in the vast array of resources that enable an individual to occupy a place in the social hierarchy. (Heinich, 2012, p. 51).

The visibility capital is symbolic, peculiar and, constitutively, circular and self-productive and participates actively in the environment marked by the management of self-image as it occurs in social networks.

CONCLUSIONS

It is important to highlight that individuals, in present day society, appropriate of the technological tools and medias in various ways. Beyond the technical manipulation, there is a symbolic dimension involved to the uses as the imaginary, the beliefs, the emotions, the values, more fundamentally, manifestations of subjective and social order.

Nowadays, the daily life comprises both the appropriation and the capillarization of devices and tools that make possible discussions and approaches about behaviors, trends, social and cultural orientations. Considering the backflows between on and off-line dimensions, an interpretive investigation of these materials can contribute significantly to the perception and orientation of individuals and groups about several issues and facts, but can not be considered absolute truths that translate or determine values, actions or beliefs of any group or community, but rather their indications and traces.

The form of exposure of these experiences and the places of victims presentation, in terms of configuration, are interesting under the specific dimension that refers to the gesture of self-reporting (Butler, 2015; Rago, 2013) and to the production of testimonies². These are based on a truth value of the sufferer that declares his / her own experience of pain and aggregates social and cultural dimension of the victim who has invested in engagements and interactions into the network.

This discussion seeks to deepen a perspective that explores the place of the personal statement, the victim enunciation, by the densification of the notion of self as a privileged expression of the victim's visibility in a context such as that of social networks. If the victim today claims a legitimacy for having had a painful experience, the visibility associated in the process of self-declaration and statement is the authentication element that ensures its effectiveness.

The personal statement in the storytelling and in the biographical revelation of the victim are necessary to the authentication that also passes through the acceptance and recognition of the group and the other users. Hence, it becomes imperative to reiterate the experience through the sharing. There is a differentiated value that comes up with the process, and it is not the performance, understood as *mis-en-scène*, but a direct, immediate and instantaneous presentation of a presumed sincere and unfiltered life.

² This aspect is also under development and has been discussed in other published books.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

- Arfuch, L. (2010). *O espaço biográfico. Dilemas da subjetividade contemporânea*. Rio de Janeiro: Ed. UERJ.
- Butler, J. (2015). *Relatar a si mesmo*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Foucault, M. (2001). Le sujet et le pouvoir. In M. Foucault, *Dits et Écrits II, 1976-1988* (pp. 1041-1062). Paris: Gallimard.
- Foucault, M. (2004). A ética do cuidado de si como prática da liberdade. In M. Foucault, *Ética, Sexualidade e Política* (pp. 264-287). Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Gunther, A. (2015). *L' image partagée. La photographie numérique*. Paris: Éditions Textuel.
- Heinich, N. (2012). *De la visibilité. Excellence et singularité en régime médiatique*. Paris: Gallimard.
- Rago, M. (2013). *A aventura de contar-se: feminismos, escrita de si e invenções da subjetividade*. Campinas: Editora Unicamp.
- Recuero, R.; Bastos, M. & Zago, G. (2015). *Análise de redes sociais para mídia social*. Porto Alegre: Sulina.
- Taylor, C. (1997). *As fontes do self: a construção da identidade moderna*. São Paulo: Loyola.
- Trilling, L. (2014). *Sinceridade e autenticidade: a vida em sociedade e a afirmação do eu*. São Paulo: É Realizações Editora.
- Williams, B. (2006). *Vérité et véracité*. Paris: Gallimard.

BIOGRAPHICAL NOTE

Angie Gomes Biondi. PhD, Faculty of Philosophy and Human Science Federal University of Minas Gerais, Brazil. Assistant Professor Postgraduate Program in Communication and Languages, Universidade Tuiuti do Paraná, Brazil. Post-doctoral research at Université du Québec à Montréal, Canada.

E-mail: angiebiondina@gmail.com

Universidade Tuiuti do Paraná. Rua Sydnei Santos Rangel, 238. Santo Inácio, Curitiba/PR, CEP: 82010-330, Brazil.

* Submitted: 20/05/2017

* Accepted: 01/06/2017

ARTEFACTO COMPUTACIONAL: ELEMENTO CENTRAL NA PRÁTICA ARTÍSTICA EM ARTE E CULTURA DIGITAL

Adérito Fernandes Marcos

RESUMO

É discutida a emergência da arte digital e das suas diversas variantes tais como a arte computacional e a média-arte digital. E de como esta forma de expressão artística e cultural se vem afirmando numa contemporaneidade caracterizada pela revolução tecnológica digital. É analisada a natureza da criação e fruição da arte e cultura digital, as práticas artísticas relacionadas e como nestas, o artefacto computacional assume um papel central. Apresentam-se, em contexto, exemplos de artefactos, promovendo-se a sua recensão à luz da arte e cultura digital contemporânea, enquanto se discutem alguns elementos de uma estética dos artefactos computacionais.

PALAVRAS-CHAVE

Artefacto computacional; arte digital/computacional; contemplação estética; cultura digital; média-arte digital

ABSTRACT

The emergence of digital art and its various variants such as computer art and digital media art is discussed. As well as, how this form of artistic and cultural expression is being affirmed in a contemporaneity characterized by the digital technological revolution. It analyses the nature of the creation and enjoyment of digital art and culture, related artistic practices and how in these, the computer artefact plays a pivotal role. Examples of artefacts are presented in context, promoting their recension in the light of contemporary digital art and culture, while discussing some elements of an aesthetics of the computer artefacts.

KEYWORDS

Aesthetic contemplation; computer artefact; digital/computer art; digital culture; digital media-art

DA EMERGÊNCIA DA ARTE DOS MEIOS DIGITAIS BASEADA EM ARTEFACTOS COMPUTACIONAIS

A emergência da *web* (da expressão inglesa: *World Wide Web*) ou simplesmente rede, ocorrida a partir de meados da década de 1990, potenciou o acesso acelerado e massificado aos meios computacionais e comunicacionais, a uma escala global, o que lançou a sociedade contemporânea na aventura da denominada revolução tecnológica, cujos contornos e implicações, de cariz transversal e universal, na vida das pessoas, empresas e sociedade em geral, nos são ainda, e em larga medida, desconhecidos, facto necessariamente fruto, sobretudo, do acelerado desenvolvimento das tecnologias computacionais que não cessam de nos surpreender com novos e imprevisíveis resultados e conquistas. Vivemos hoje a era do pós-computador pessoal, que se transformou e

multiplicou, gradualmente, em mais um simples nó da *web* global, de entre milhares de milhões de outros computadores espalhados pelo globo, onde cada nó se pode instanciar na forma de vários dispositivos ubiquamente acessíveis através de uma nuvem de dados e ligações, uma espécie de céu protetor que salvaguarda dados e ligações, privadas e públicas, onde uma parte significativa da população se conecta para comunicar, trabalhar e socializar, em redes e sub-redes crescentes de grupos de interesse, evoluindo para aquilo que se tem designado como a sociedade da informação e do conhecimento.

Neste cenário, os meios digitais constituem hoje uma parte fundamental da construção e sustentação dessa sociedade de informação, considerando aqui especialmente os dispositivos, a infraestrutura e a tecnologia computacional que permitem a geração (captura/sintetização), a transformação, a apresentação ou exibição e a comunicação da informação em formato digital (codificação de base binária). Os meios digitais, conjugados com as tecnologias da informação e da comunicação que permitem o seu processamento e comando, influenciam hoje fortemente, por exemplo, a forma como hoje compreendemos, criamos e consumimos arte e cultura, sobretudo quando corporizada em artefactos digitais/computacionais que se nos apresentam a partir de espaços informacionais/comunicacionais, convidando-nos à interação e ao envolvimento. Segundo dados recentes do sítio *web* eMarketer¹, estima-se que 2,5 biliões de pessoas utilizam hoje o telefone portátil, sendo responsáveis pelo carregamento diário de mais de 300 milhões de fotografias para o Facebook, 40 milhões para o Instagram e 4,5 milhões para o Flickr. Estes espaços, sendo essencialmente de natureza puramente virtual, nascem associados a grupos de interesse, e são mantidos de forma espontânea e voluntária seguindo o processo natural da prossecução de um interesse comum tão em voga na colaboração em rede. Estes valores apontam para o fenómeno crescente, em evolução acelerada, da colaboração em rede, seja na geração ou na partilha de conteúdos digitais, atingindo hoje volumes gigantescos, geralmente de acesso livre, que constituem matéria prima basilar da criação artística em rede.

A arte digital, ou a arte dos meios digitais como também é referida, tal como a conhecemos atualmente, tem o seu advento nos meios artísticos nos finais da década de 1990, quando artefactos e instalações iminentemente de natureza digital começaram a ser incluídos nos programas dos eventos artísticos. Todavia, se atentarmos para a natureza da arte digital constatamos que esta sofre de influências que percorrem todo o século XX, retrocedendo até à década 10 e ao movimento Dada. De referir os artistas Dada, Marcel Duchamp ou László Moholy-Nagy, que desenvolveram os conceitos de *virtualidade*, *volatilidade* ou introduziram o recurso a *outros sentidos*, tais como o tato ou olfato, nas suas peças. O papel do espectador/fruidor ativo, que deixa de ser um simples observador para se assumir como *observador-ator-interventor*, aquele que interagindo, pode alterar o próprio artefacto artístico e o seu contexto de fruição, conceitos caros à atual arte digital/arte computacional, constituem características já intensamente exploradas pelos artistas Dada e pelos movimentos subsequentes. John Cage e Karlheinz Stockhausen desenvolveram os conceitos do *controle baseados em instruções* ou ainda

¹ Retirado de <http://www.emarketer.com/Article/Smartphone-Users-Worldwide-Will-Total-175-Billion-2014/1010536>

a *aleatoriedade controlada* para gerar frases e composições musicais. Outros artistas e teorizadores pioneiros como Grahame Weinbren, Nam June Paik, Michael A. Noll, John Whitney, Vera Molnar ou Charles Csuri, para referir apenas alguns nomes, desenvolveram o conceito de *acesso aleatório* na geração de áudio e imagens sintetizadas pelo computador. Ray Ascott e Lev Manovich, mais recentemente, teorizaram sobre a *interatividade* e o papel dos *média comunicacionais* no processo de criação digital e na arte digital, computacional e interativa em geral. Estas características definem transversalmente a arte e a cultura digital e todas as suas variantes e especializações tais como a *média-arte digital*, estabelecendo em si os vetores de desenvolvimento de uma estética dos meios digitais (Marcos, Branco & Carvalho, 2009, pp. 5-7; Paul, 2008, p. 27).

A arte digital tem vindo a definir-se (e a impor-se) ao longo das últimas quase duas décadas como a arte produzida em ambientes computacionais digitais e que ela própria assume essa natureza, em que o processo de criação recorre ao meio digital/computacional como ferramenta e como matéria prima. A arte computacional assume uma definição mais vasta pois abarca genericamente toda a arte criada que se suporta através dos meios computacionais, não necessariamente de natureza digital. Já a *média-arte digital* reporta-se à especialização da arte digital em que a matéria prima base principal são os *média* ou os meios digitais, eles próprios, e a *informação digital*, onde a ênfase criativa é posta (não exclusivamente) na dimensão informacional-comunicacional do artefacto. O termo “*média*” reporta-se ao meio de comunicação ou difusão de informação sendo que *média-arte digital* se refere à arte criada e instanciada ou difundida recorrendo à *média* ou meios de comunicação/informação digitais. De referir que a expressão “*digital*” se reporta, neste âmbito, à natureza computacional de base binária do objeto, meio ou conteúdo do artefacto de arte digital (Lopes, 2010, p. 3).

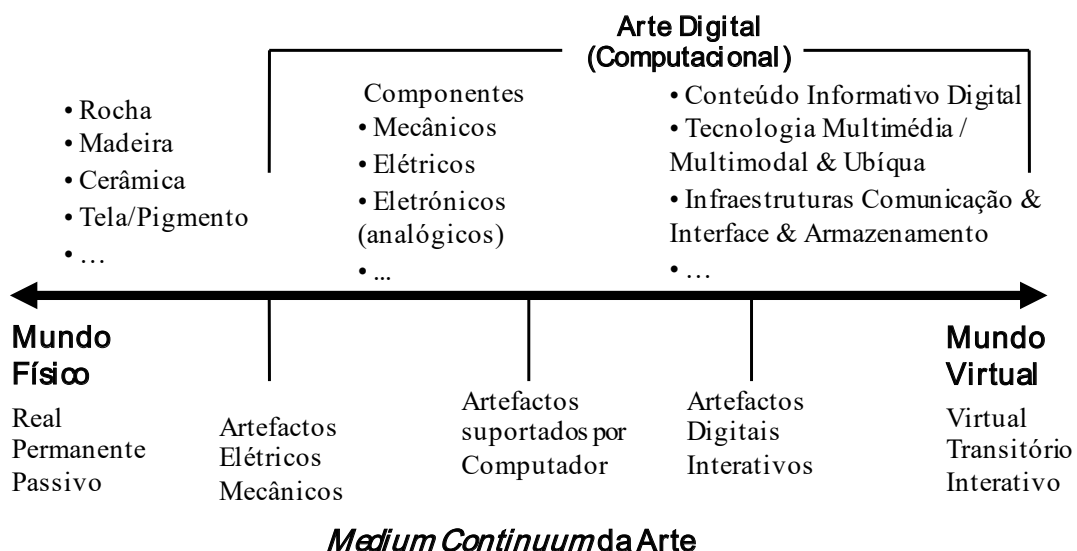


Figura 1: Representação do *Medium Continuum Medium da Arte*

Na figura 1 apresenta-se uma representação do espaço de instanciação da arte, *latu sensu*, explorando o conceito de *medium continuum* ou meio contínuo de mediação da arte, que se situa entre dois mundos opostos, o mundo físico ou da fisicalidade tangível, aquele da representação física permanente, e o mundo virtual, transitório e intangível, que proporciona experiências interativas mediadas por meios computacionais digitais e virtuais. Localizamos a arte digital (computacional) próximo de e abarcando este mundo virtual digital. Os artefactos de arte e cultura digital localizam-se também nesta área do espaço *medium continuum*.

Na Figura 2 apresenta-se uma categorização geral, não exaustiva, da arte digital (computacional), baseado em três categorias fundamentais, nomeadamente:

- virtualidade: nível de migração da fisicalidade do objeto de arte, especialmente do seu conceito capital, para os espaços digitais virtuais, de natureza intangível, através de um qualquer meio de virtualização. O conceito torna-se perceptível através da virtualização do seu objeto;
- interatividade: nível de interação/envolvimento possibilitado entre o utilizador/fruidor e o artefacto, um diálogo que pode levar à alteração do próprio artefacto;
- aleatoriedade: nível percebido de não-determinismo na instanciação do artefacto (ou de parte do mesmo) criado por algoritmia baseada em instruções previamente configuradas pelo artista criador ou pelo próprio público fruidor.

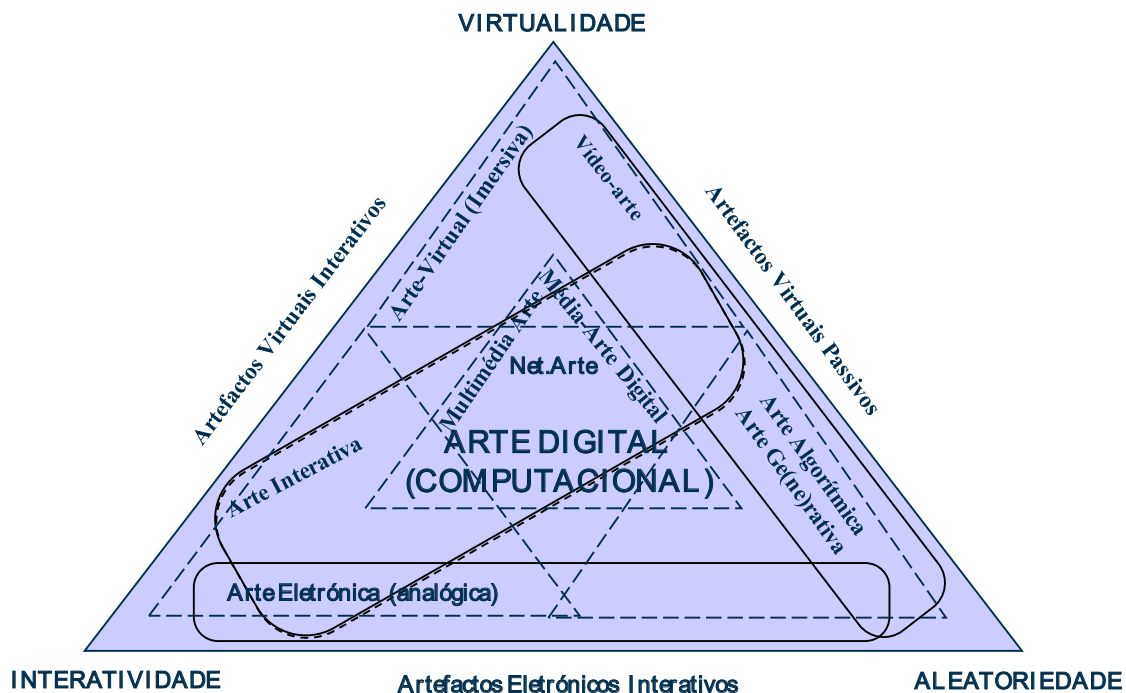


Figura 2: Uma categorização geral da arte digital (computacional)

Nem sempre é possível determinar com a adequada precisão as circunstâncias da utilização inicial de algumas das categorias referenciadas, já que experiências artísticas pioneiras no uso da tecnologia computacional (digital) foram acontecendo em vários espaços laboratoriais, um pouco por todo o mundo. Por exemplo, a arte computacional

(*computer art*) terá tido a sua génese na década de 1960 por via dos investigadores/criadores dos laboratórios Bell, Nova Jersey, nomeadamente, Michael A. Noll foi um dos pioneiros da produção de imagens sintetizadas por computador. A vídeo-arte aparece em meados dos anos 1960 quando o respetivo equipamento se tornou disponível aos criadores. Já a net.art (ou web-arte ou internet-arte como também é denominada) aparece em meados da década de 1990 quando a Web foi apropriada como espaço de criação e difusão de arte, geralmente de natureza efémera e apenas acessível na rede, sendo o termo atribuído ao artista Vuk Cosic (Greene, 2005).

Os objetos de arte e cultura digital (computacional) ou de média-arte digital são artefactos de cariz digital (binária) ou computacional (abrangendo elementos computacionais não necessariamente binários) que aportam essencialmente uma natureza informacional, propondo-se potenciar experiências significativas ao observador/utilizador/fruidor, metamorfoseando, quiçá, também em interventor-(co)autor. Os autores procuram explorar amiúde nestes artefactos a interatividade e a expressividade, seja esta de cariz informacional ou comunicacional, transformando-os em indutores da ação-intervenção artística e cultural. Na sua essência mais marcante, estes artefactos não são apenas objetos para serem apreciados passivamente, mas acarretam características virtuais, eventualmente imersivas, potenciando a interação, levando o utilizador-fruidor a encetar uma viagem de contemplação estética de natureza polissémica, em múltiplos cenários de uso e fruição que vão desde a educativa, científica, lúdica, filosófica ou mesmo a sagrada, o que pode estimular a realização de experiências qualitativas, de natureza inter-, multi- ou mesmo transdisciplinares quando vários saberes se entrecruzam e complementam para gerar apreensões de natureza complexa.

Define-se experiência significativa aquela em que o sujeito classifica como importantes, relevantes e gratificantes os seus contributos, podendo estes revestir-se de diversas índoles (estético-contemplativo, educativo, lúdico-entretinimento, histórico, social, etc.).

DO CICLO DE CRIAÇÃO E FRUIÇÃO DE ARTE E CULTURA DIGITAL

Dada a natureza dos meios digitais que constituem tanto a ferramenta de criação como a matéria prima da arte digital, o ciclo de criação dos artefactos digitais herda naturalmente características próprias do processo de desenvolvimento dos artefactos computacionais, abarcando aspetos intrinsecamente relacionados com a criação/configuração dos sistemas e aplicações informáticas.

O ato de criação artística, ou o processo de criação em si, tem sido objeto de muito debate e pesquisa nas últimas (muitas décadas), mesmo considerando que as questões relacionadas com a arte e a beleza foram tema de análise já na Grécia antiga, por Platão e Aristóteles, por exemplo. Por exemplo, Duchamp na sua aula intitulada “The Creative Act” (Duchamp, 1966) afirma que o artista nunca se encontra só com a sua obra; existe sempre um observador/espectador que mais tarde irá reagir criticamente à obra apresentada. É comumente aceite a ideia que, se o artista tiver sucesso na transmissão do

seu propósito inicial através da mediação da sua obra/artefacto, seja esta uma mensagem, emoção ou sentimento, reflexão, etc., assumindo a forma de uma experiência significativa, então um processo de *osmose* estética tem lugar através do artefacto (o meio), considerando todas as suas partes constituintes, sejam estes material inerte ou componentes digitais, por exemplo, no sentido em que permite que a referida experiência aconteça, acaso potenciando a contemplação estética (Eco, 1962; Grau, 2003; Marcos, 2012).

O processo de criação em arte e cultura digital orienta-se geralmente para o desenho da mensagem e da experiência que se visa proporcionar através do artefacto e do seu desenvolvimento físico. O meio computacional, aqui considerando as ferramentas de edição, design, programação, comunicação, colaboração em rede, etc., assim como os conteúdos informativos digitais e as infraestruturas, sustenta todo o processo de criação. O processo de desenvolvimento das componentes computacionais do artefacto segue em grande medida os procedimentos adotados no desenvolvimento de sistemas e aplicações informáticas, de pequena e média escala. No entanto, contrariamente ao processo tradicional de *design* onde a resolução de um problema guia a ação do *designer*, em arte digital a sistematização não aparece primariamente para esse fim, mas sim para potenciar o propósito final do artefacto, isto é, proporcionar a experiência significativa de contemplação estética que advém da fruição do artefacto.

Apesar dos artistas adotarem geralmente um processo similar na prossecução do seu engenho criativo, isto é, partem de um conceito ou ideia inicial que pode eventualmente evoluir, em ciclos de avanço e recuo, até ao artefacto final, constata-se também que tal não acontece de forma sistematizada consciente, mas sim aleatória e espontânea (Quintas, Marcos & Tavares, 2015, p. 82). A fase zero do processo de criação, ainda antes de qualquer conceito inicial ser adotado, é preenchida pela experimentação de tecnologia, compilação de ideias, leitura e aquisição de conhecimentos e competências técnicas específicas. E então, gradualmente um aspeto particular sobressai e ganha preponderância, transformando-se no centro da experimentação e da reflexão, dando indicações para o desenho do futuro sistema ou aplicação, ou ainda da experiência a proporcionar ao fruidor, a partir do qual, vários caminhos alternativos de evolução se colocam, alguns serão tentados, seguidos ou abandonados, no sentido de gradualmente atingir instancias mais refinadas, sendo uma das quais (ou grupo delas) escolhida para suportar a experimentação e o desenvolvimento continuado até ao artefacto final (Marcos et al., 2009, p. 16).

O processo de criação em arte e cultura digital tende para ciclos de intensa reflexão e de apreensão acerca da natureza e potencial criativo oferecido pela tecnologia e os meios digitais/computacionais. Marcos afirma sobre o ciclo de criação:

de facto, uma das atividades centrais do processo de criação em arte (e cultura) digital é a meditação estética, que representa os momentos de contemplação onde o artista revisita a sua visão inicial à luz das decisões tomadas (ou em vias de tomar) durante as fases de desenho e implementação do artefacto e estabelece com este uma relação interior profunda.

Esta reflexão estética conduz-se por dois vetores fundamentais, a saber, a apreensão estética relacionada com a necessidade de proporcionar uma experiência perceptiva de prazer, sentido ou satisfação (ou outras); e a inovação tecnológica que abarca as questões da exploração das características de maior potencial da tecnologia, no sentido deste poder efetivamente funcionar como força condutora/indutora para a criação de novos discursos estéticos. (Marcos, 2012, p. 140)

O artista ou criativo em arte e cultura digital imerge numa viagem de intensa reflexão, que resulta do amadurecimento gradual da sua visão primordial (*theoria*), da experimentação prática com as tecnologias e os materiais (*praxis*) e da construção efetiva ou materialização de protótipos de e do próprio artefacto (*poesis*) enquanto no cenário de exposição, uso e fruição. Trata-se de uma viagem prenhe de conflitos e questionamentos interiores, face ao processo, os materiais, a ideia primordial e o público. A prática tem-nos ensinado que quanto mais profundo for o processo de reflexão-experimentação-construção (materialização) levado a cabo pelo criador, realizado com os tempos adequados, que incluem pausas e períodos de intensa atividade, maior será a propensão para atingir resultados de elevada qualidade estética na perspetiva da experiência proporcionada (Marcos, 2012, p. 142; Marcos & Zagalo, 2011, p. 147).

Giannetti alerta-nos para o facto de o ciclo de criação tender a afastar-se do objeto final, o artefacto, como o epicentro do processo de reflexão estética, para se reorientar para o processo em si, o sistema, as tecnologias e o contexto, este último, o espaço-tempo em que experiência de fruição terá lugar. Giannetti afirma:

é necessário buscar formas de pensamento e experiências diferentes, que permitam a assimilação e a análise – nunca a negação – dos fenômenos contemporâneos. A prática e a teoria da *media art* e, especificamente, da arte interativa permitem o entendimento dessas novas formas. Esse campo artístico parte de algumas premissas essenciais, que originam novas conceções: a reação contra a teoria estética centrada no objeto de arte e favorável à reflexão sobre o processo, o sistema e o contexto; a ampla interconexão entre as disciplinas; e, finalmente, uma redefinição dos papéis do autor e do observador. (Giannetti, 2012, p. 6).

Por outro lado, o ciclo de criação abre-se, naturalmente, à colaboração em rede, entre grupos de interesse, conjugando diferentes conhecimentos e disciplinas, face às especificidades tecnológicas, expositivas, entre outras, exigidas no desenvolvimento do artefacto.

A Figura 3 apresenta o aspeto geral do ciclo de criação em arte e cultura digital/computacional. O ciclo de criação inicia-se quando o artista/criativo lança um conceito/ideia de partida, ainda que inconsciente desse facto. Esta fase pode ser antecedida de momentos de experimentação tecnológica livre onde o artista procura a apropriação das potencialidades e limitações dos meios computacionais (ferramentas, aplicações,

sistemas, etc.), que considera potencialmente essenciais à implementação da sua visão primordial.

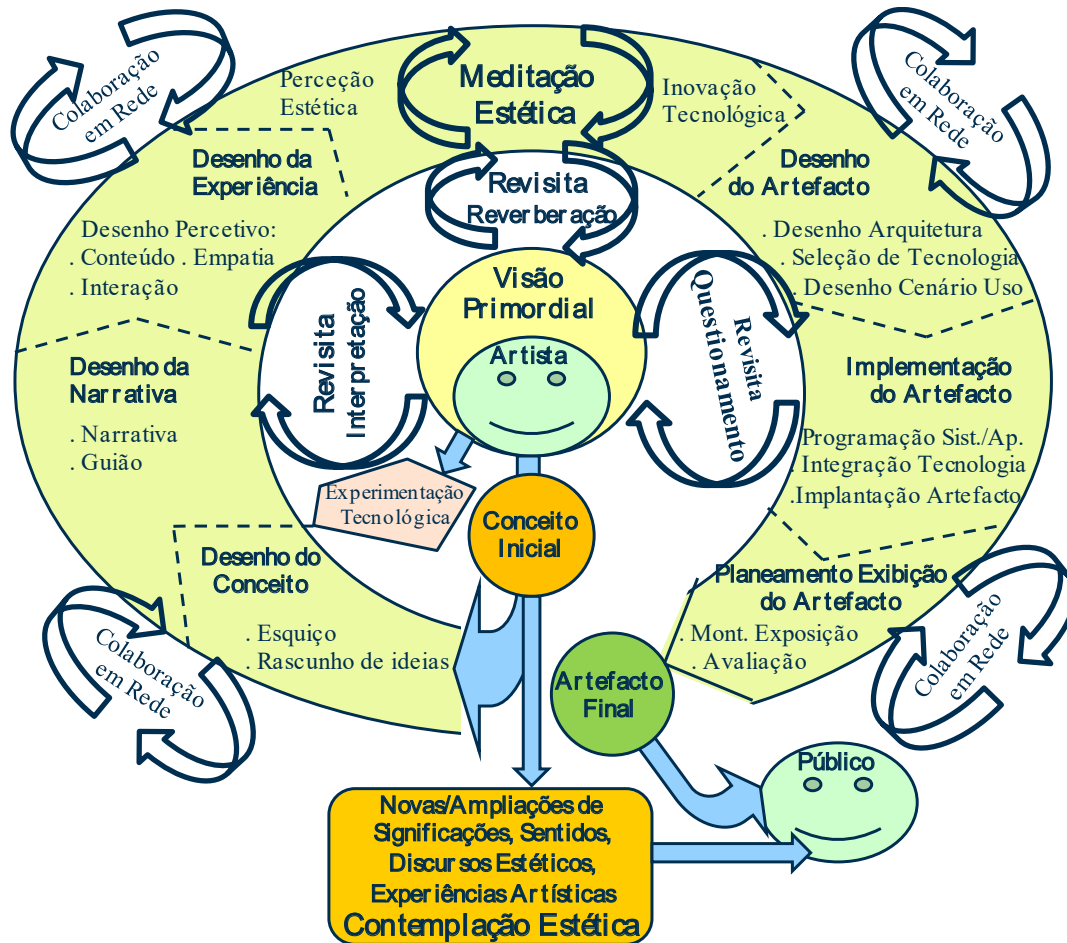


Figura 3: O ciclo de criação em arte digital (computacional)

Existem várias fases do ciclo de criação, cada uma contribuindo com componentes fundamentais para a construção do artefacto final. Nomeadamente:

Fase de Desenho da Mensagem:

- Desenho do Conceito: abarca a conversão da ideia/conceito em esquiços, desenhos informais, i.e., a abstração concretiza-se numa estrutura tangível, mas ainda em perspetiva. Trata-se de uma fase de pura exploração, onde não se pretende qualquer trabalho final.
- Desenho da Narrativa: em posse dos resultados da atividade anterior, concebe-se uma composição, uma sequência de eventos que permita arquitetar a mensagem através do envolvimento do espetador/utilizador através de uma narrativa suportada pelo próprio artefacto. A narrativa assume a forma de uma sequência cronológica de temas, motivos e linhas de enredo. O resultado desta atividade suportará um maior ou menor envolvimento do espetador/utilizador em uma determinada narrativa ou história que instancia a própria mensagem geral do artefacto.

- **Desenho da Experiência:** abarca a conceção de características a imprimir a cada evento da narrativa para que esta possa proporcionar ao espectador/utilizador uma determinada experiência. A conceção ou planeamento desta experiência, em cada evento da narrativa, é realizada levando em linha de conta preceitos individuais ou de grupo, conhecidos ou suspeitados, ao nível das crenças, emoções, conhecimento, habilidades, experiências e percepções.
- **Meditação Estética:** esta atividade assume um papel fulcral no ciclo de criação, pois representa os momentos de contemplação onde o artista/criativo revê, revisita a sua visão seminal à luz das decisões tomadas (ou apenas planeadas) (ver Figura 3) durante o desenho e desenvolvimento do artefacto. Identificam-se dois vetores condutores nestas atividades, a saber:
 - **Percepção Estética:** processo de reflexão e conceção da integração de características no artefacto que facultem experiências de prazer, significação ou satisfação (ou outras), providas especificamente de manifestações e estímulos sensoriais gerados a partir do artefacto por via da sua forma, cor, imersão sensorial, som, textura, *design* ou ritmo, entre outros. A dimensão estética aqui relaciona-se exclusivamente com a natureza perceptiva dos vários componentes do artefacto.
 - **Inovação Tecnológica:** processo de reflexão e conceção de aspetos inovadores na (re)modelação, utilização, combinação e exploração da tecnologia que forma e substantifica o artefacto. Tal aponta para a dimensão estética dos meios computacionais, para a criação de novos discursos estéticos suportados e potenciados por estes, onde a virtualidade, interatividade e aleatoriedade, jogam um papel primordial.

Fase de Desenvolvimento do Artefacto (ver Figura 3):

- **Desenho do Artefacto:** abarca o desenho do sistema ou aplicação computacional, considerando todos as suas partes, de qualquer índole (mecânico, eletrónico, materiais, etc.), que irão instanciar o artefacto final. Inclui o desenho da arquitetura, da interface e da interação do sistema, assim como a seleção de tecnologia para a sua implementação ou ainda a conceção e desenho do cenário de exposição ou fruição.
- **Implementação do Artefacto:** abarca a implementação concreta do próprio artefacto. Esta atividade integra tarefas tais como a programação de sistemas e aplicações, teste e *debugging*, assim como, integração de tecnologia e a implantação final do artefacto como obra terminada, podendo ser realizada com o apoio de uma equipa interdisciplinar de informáticos e artistas digitais.
- **Planeamento da Exposição do Artefacto:** abarca as questões relacionadas com o planeamento e a montagem da exibição do artefacto. Trata-se do estágio final da concretização da obra, onde o artefacto é disponibilizado perante um determinado público. Esta fase inclui aspetos relacionados com a organização do espaço de exposição, a logística das diferentes componentes, ou a contextualização/integração do artefacto no todo da exposição, de acordo com um determinado plano curatorial.

O ciclo de criação em arte e cultura digital suporta-se, portanto, em dois subciclos fundamentais que demarcam a reflexão-ação contínua levada a cabo pelo artista/criador: o desenho da mensagem e o desenvolvimento do artefacto, mediado pela atividade de meditação estética, entrecruzando-se com os momentos em que o artista revisita a sua ideia primordial confrontando-a com o ciclo de criação, no estado em que se encontra, com os materiais e as ferramentas, e até, se já em fase de implementação e teste do protótipo do artefacto, com os observadores/utilizadores/fruidores.

A meditação estética implica uma postura de contemplação ou reverberação acerca dos motivos/motivações mais profundas e intrínsecas face ao sentido/significação do artefacto almejado, numa perspetiva que se enforma, comumente, de cariz

interventivo. A meditação estética representa aqui ainda a conceção e criação de mecanismos de questionamento do mundo através de um processo de interação com o artefacto em desenvolvimento para (re)criar significados ou reforçar sentidos, podendo abraçar a pesquisa pela inovação tecnológica na senda dos novos discursos estéticos computacionais-digitais, vetores de exploração que possam abrir portas para novas percepções, em última instância, novas experiências artísticas e de contemplação estética seja para o criador ou criadores do artefacto mas, sobretudo, para público consumidor (Marcos & Zagalo, 2011).

DOS EXEMPLOS DE ARTEFACTOS COMPUTACIONAIS EM ARTE E CULTURA DIGITAL

A arte e cultura digital substancia-se na interação social, da manifestação do imaginário individual e coletivo, através dos artefactos, que coexistem em um espaço informacional e comunicacional comum suportado nos meios e infraestruturas digitais. Estes artefactos representam a expressão maior do nosso imaginário comum no seio de uma contemporaneidade que se confunde na sociedade de informação.

Routio (2003) apresenta a ciência dos artefactos, ou arteologia (da expressão inglesa *arteology*), recorrendo à conjugação de “ars” do latim (arte, técnica) e do grego “logos” (trabalho, conhecimento). A arteologia estuda a semiótica dos artefactos, de qualquer natureza, sua funcionalidade e usabilidade, beleza, a mensagem e a envolvença, processos de investigação e categorização, entre outros. Propõe assim, o estudo comparado de vários artefactos no sentido de ajudar a compreender a atividade inerente à sua produção, os seus processos de criação e os seus criadores, promovendo assim o desenvolvimento e o avanço do estudo dos artefactos *latu sensu*. Routio analisou em detalhe aspetos como a diferença de expectativas e como tal pode estar na origem na diferença de experiências que um determinado artefacto pode mediar:

se o observador de uma obra de arte tem uma expectativa, a sua impressão da obra raramente irá corresponder exatamente à expectativa original. A diferença pode ser chamada de diferença de expectativas. Se esta diferença é muito pequena, o resultado será que o trabalho gerou uma impressão trivial. Se, no entanto, a diferença é muito grande, a obra de arte pode permanecer totalmente incompreensível. Somente quando uma obra de arte difere das expectativas dentro de um determinado nível adequado, é que a impressão estética final se torna positiva e satisfatória para o observador. (Routio, 2003, p. 355)

O que Routio denominou de diferença adequada de expectativas em uma certa obra de arte ou artefacto é assumido na presente reflexão como a realização de uma experiência significativa de contemplação estética facultada pelo respetivo artefacto. Esta diferença de expectativas depende também da experiência prévia e especialização que o observador/fruidor possui, relativamente a trabalhos similares. É óbvio que especialistas e profissionais de qualquer área de arte têm expectativas mais amplas e muito mais detalhadas do que os não especialistas ou leigos. Estas diferenças de expectativas explicam

também as diferenças de atitude na apreciação da arte que encontramos usualmente entre o grande público e a crítica.

Apresentam-se de seguida três artefactos representativos de arte e cultura digital.

Artefacto Tapete Interactivo “Óbidos/Oppidum”

Os computadores ditos vestíveis, da expressão inglesa *wearable*, permitem transformar as peças de vestuário em componentes de um sistema informático com maior ou menor complexidade, estabelecendo novas linhas de desenvolvimento e reflexão na área do design de moda, da performance e expressão corporal, enfim, na utilização do corpo como mediador de intervenção em arte e cultura digital.

O artefacto *Tapete Interactivo “Óbidos/Oppidum”* de Barradas et al. explora as possibilidades do embebimento de sensores e minúsculos computadores nos tecidos, também referidos como *e-materiais*, sendo estes programáveis para a recolha de informação de natureza diversa sejam estes sinais fisiológicos, sinais do meio ambiente tais como a temperatura, luminosidade, etc. Estes tecidos de alta tecnologia podem configurar um vestuário com potencial de alterar a sua forma e aparência, absorver o impacto, reconfigurar as superfícies e as temperaturas, entre outros (Barradas, Coelho & Tavares, 2014, pp. 74-76; Quinn, 2012).

O *Tapete Interactivo “Óbidos/Oppidum”* é um artefacto digital em têxtil, que estuda a interação dos *e-materiais* com a técnica tradicional da tapeçaria. De acordo com os autores, a escolha de um tapete e não um artefacto vestível, surgiu como resposta à chamada para realização de um projeto alusivo à vila portuguesa de Óbidos.

O artefacto exhibe um grafismo estilizado do castelo de Óbidos, onde se pretendem impulsionar, através dos *e-materiais*, a redescoberta de técnicas tradicionais e propor novas leituras do objeto tapete, apresentando-o como uma tapeçaria contemporânea, assumindo uma dimensão mais estética que prática, relevando o papel do artesão como artista.

O utilizador pode interagir com o artefacto alterando a sua configuração luminosa e espoletando sinais de natureza sonora-musical. Propõe-se uma desconstrução da lógica imóvel e estática do tapete tradicional para permitir a sua reinvenção através da linguagem visual-sonoro-musical interativa, introduzindo-o no imaginário dos objetos de arte e cultura digital. O diálogo entre o fruidor e o artefacto acontece através de ações de proximidade sobre os componentes eletrónicos que constituem os *e-materiais* embebidos nos tecidos do tapete. Nas Figuras 4 e 5 apresentam-se imagens do artefacto, categorizado mais pela dimensão da interatividade e menos da virtualidade.

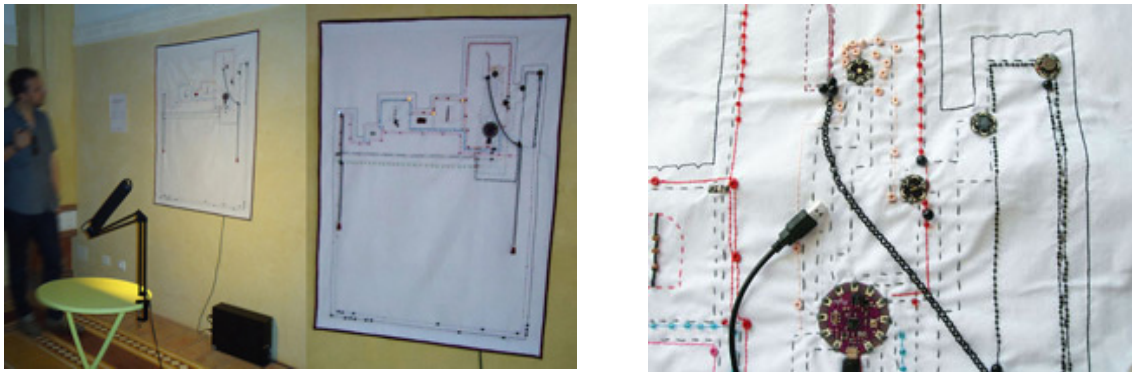


Figura 4: Vista geral (esquerda) e pormenor do artefacto (direita)



Figura 5: Interagindo com o artefacto

Artefacto “Escultura Présence”

A arte sonora (da expressão inglesa *sound art*) é uma prática artística onde o artista materializa a sua ideia primordial através do som. A arte sonora consolidou-se a partir do final da década de 90, manifestando-se através de várias exposições em galerias e museus, apesar do termo ter surgido na década de 1960 (Cox 2009, p. 22).

O artefacto “*Escultura Présence*” de Quintas, Marcos e Tavares (2015) recorre aos princípios da arte sonora para explorar o conceito dos retratos sonoros dos utilizadores. Os retratos sonoros resultam de coreografias espontâneas onde o utilizador gera composições sonoras eletrónicas que o identificam de forma única, a partir dos movimentos corporais que realiza, e que são registados juntamente com o conteúdo sonoro. Este conjunto representa um retrato único do utilizador enquanto interventor em um determinado espaço físico (Quintas et al., 2015, p. 5).

O artefacto “*Escultura Présence*” integra um sistema interativo de composição sonora que proporciona experiências sensoriais ao nível da audição e do movimento do corpo. A experiência é sonora, pois baseia-se na geração em tempo real de uma composição de música eletrónica; mas é também corporal e gestual, já que requer o movimento corporal e gestos do utilizador-fruidor, que imerge em uma dimensão performativa e coreográfica de autorrepresentação (autorretrato sonoro). Na Figura 6 apresentam-se as componentes principais do artefacto.

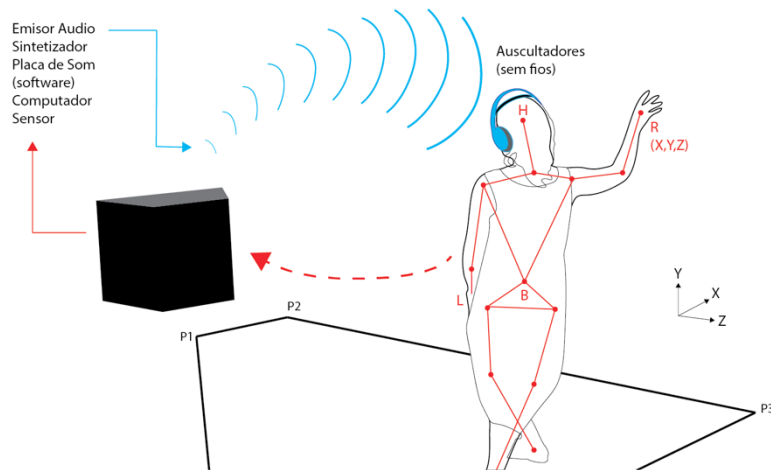


Figura 6: Interagindo com o artefacto (em cima). Esquema do fluxo informativo principal do sistema (em baixo)

O sistema foi desenvolvido para oferecer uma interface intuitiva e responsiva vocacionada para o público em geral. Os fruidores podem vivenciar uma experiência sonora original, expressiva, mediada por computador, sem a necessidade de possuírem um conhecimento prévio em composição musical ou aprendizagem da interface.



Figura 7: Participantes a vivenciar a escultura na galeria Adamastor Studios, Lisboa

O artefacto foi amplamente exposto e fruído, em vários espaços e contextos, permitindo aferir de uma extensa diversidade de reações que, na sua esmagadora maioria, testemunharam experiências de índole poética e contemplativa. As opiniões, pensamentos e relatos orais e escritos registados, de mais de 500 participantes, revelaram, na sua

quase totalidade, vivências profundamente pessoais, sobretudo no grupo dos cegos e amblíopes, como se o artefacto tivesse sido criado especificamente e pensar em cada um deles individualmente. A ideia primordial de retrato é assim alcançada através do conjunto cada coreografia e a correspondente composição sonora, representando, assim, uma transposição plástica e poética de cada indivíduo (Quintas et al., 2015, p. 12). Na Figura 7 apresentam-se exemplos de participantes em plena fruição do artefacto. De referir que este artefacto conjuga de forma vincada as três categorias dos artefactos de arte e cultura digital (interatividade, virtualidade e aleatoriedade controlada).

Artefacto “Entre o Sagrado e o Profano nas Festas de S. João d’Agra”

Anualmente, em plena serra d’Agra, serra localizada no Minho, norte de Portugal, têm lugar as festas ou a romaria de São João d’Agra, um evento de cariz religioso peculiar, já classificado como o mais excepcional nesta categoria (Guerra & Paulino, 2010, p. 131). Nestas festividades deparamo-nos com a convivência, uma espécie de promiscuidade simbiótica, entre as práticas sagradas e as profanas, ou seja, as procissões, as orações, missas, etc., por um lado, e por outro lado, a folia boémia feita de festas onde imperam os símbolos pagãos e os comportamentos primitivos como os duelos e lutas, os desafios, bebedeiras e comedeiras descontroladas, etc. Encontram-se peregrinos motivados tanto pela participação na dimensão mais sagrada, em honra de São João, considerando aqui literalmente como o sagrado institucionalizado, e aqueles que se deslocam ao local para as várias festas profanas que aí decorrem. Estabelece-se como que uma competição entre estes dois fluxos de peregrinos, que concorrem entre si pela posse do local e das respetivas festividades. É esta competitividade entre estes dois grupos que constitui o conceito primordial no artefacto “Entre o Sagrado e o Profano nas Festas de S. João d’Agra” (Dominguez et al., 2014, p. 4).

O artefacto “*Entre o Sagrado e o Profano nas Festas de S. João d’Agra*” desenvolve uma representação pictórica, dinâmica, que representa o local da romaria, que se vai alterando em resultado da interação do utilizador-fruidor que manipula um pêndulo, levando a que a representação do local se vá cobrindo de pequenos pontos de duas cores, que percorrem o espaço em fluxo e competição, simbolizando os dois grupos de peregrinos em confronto e simbiose, pois ambos são necessários para tornar realidade São João d’Agra.

O artefacto impele o utilizador-fruidor a explorar vários níveis de uma narrativa visual manipulando um pêndulo suspenso sobre a imagem do local, induzindo assim comportamentos dos diferentes peregrinos, gerando também informação sonora alusiva. Essas mudanças só são verificáveis se um dos dois eixos conceituais (sagrado ou profano) ganhar força à medida que o movimento de pêndulo específico o estimula, proporcionando não só uma experiência empírica baseada na simulação do confronto dos dois grupos de peregrinos, visível como um jogo, mas também, sobretudo, a experiência estética da construção do quadro pictural, uma narrativa visual, feita da combinação dos símbolos pictóricos dos peregrinos representados em confronto sobre figura base do local da romaria. As várias imagens criadas podem ser guardadas separadamente juntamente com o contexto de criação / interação.

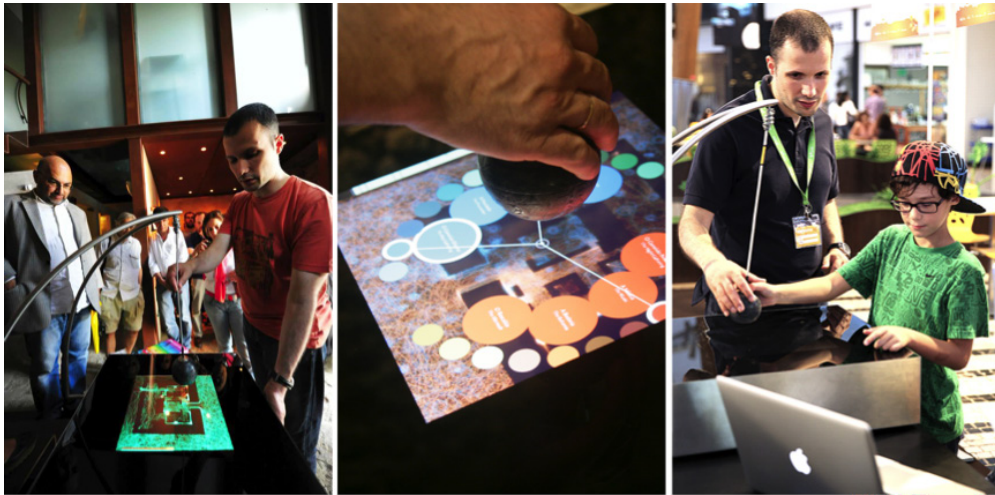


Figura 8: Experimentando o artefacto *Entre o Sagrado e o Profano nas Festas de S. João d'Agra*. Exemplos de composições visuais geradas pelo artefacto

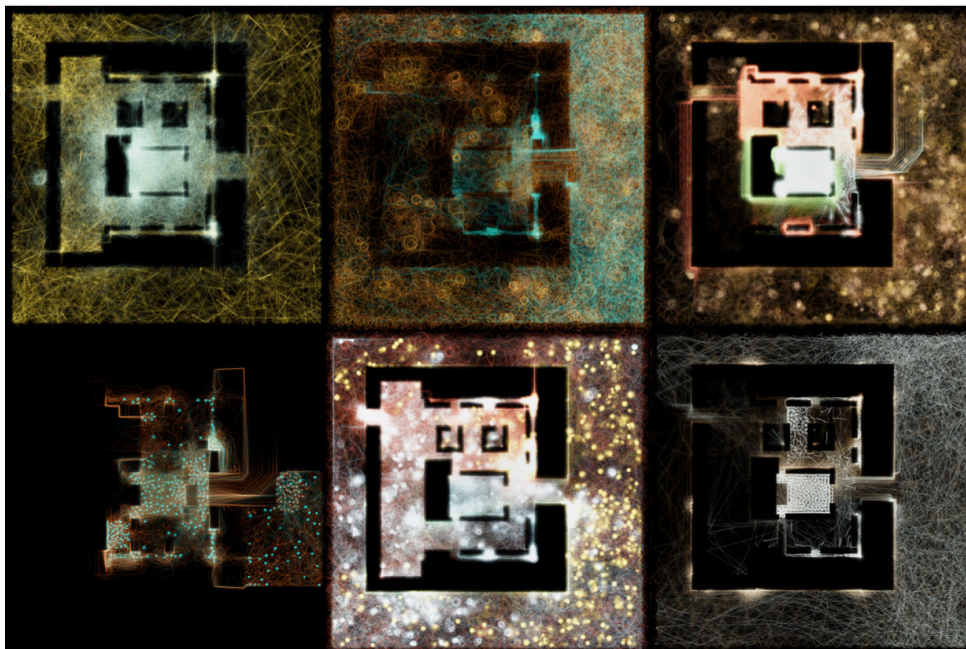


Figura 9: Exemplos de composições visuais geradas pelo artefacto

Cada imagem é construída recorrendo a princípios da arte generativa, i.e., construída através algoritmia que recebe como parâmetros elementos da interação (velocidade, posição/inclinação do pêndulo, posição relativa do utilizador face ao artefacto, etc.), a cor e a sua alteração gradual, etc. para gerar a imagem com alguns níveis de aleatoriedade controlada, tornando, de certa forma imprevisível, o comportamento dos peregrinos e, conseqüentemente, o aspeto visual das imagens geradas. Cada experiência é única e irrepetível. Nas Figuras 8 e 9 apresentam-se uma vista sobre a utilização do artefacto e exemplos de composições visuais geradas por via da utilização do mesmo. Este artefacto conjuga de forma vincada duas das três categorias dos artefactos de arte e cultura digital (interatividade, aleatoriedade controlada).

DA ESTÉTICA DOS ARTEFACTOS COMPUTACIONAIS

Qualquer discussão sobre a estética ou os discursos estéticos inseridos em contextos de práticas contemporâneas, abarca necessariamente o pensamento de Kant, quando realiza uma profunda análise da arte e do seu impacto na vida do ser humano, diferenciando as questões relacionadas com a arte, propriamente dita, a forma dos juízos de carácter estético, sobre objetos de arte e outros; e aquelas questões de natureza mais teórica. Kant procurou definir conceitos basilares da estética como hoje a entendemos, seja a imanência dos objetos, a receção e representação, as limitações da apreensão, o papel do tempo e espaço, do sujeito e da sua história e sensibilidade, etc.:

temos querido provar que todas as nossas intuições só são representações de fenómenos, que não percebemos as coisas como são em si mesmas, nem são as suas relações tais como se nos apresentam, e que se suprimíssemos nosso sujeito, ou simplesmente a constituição subjetiva dos nossos sentidos em geral, desapareceriam também todas as propriedades, todas as relações dos objetos no espaço e no tempo, e também o espaço e o tempo, porque tudo isto, como fenómeno, não pode existir em si, mas somente em nós mesmos. Para nós é completamente desconhecida qual possa ser a natureza das coisas em si, independentes de toda recetividade da nossa sensibilidade. Não conhecemos delas senão a maneira que temos de percebê-las; maneira que nos é peculiar; mas que tão pouco deve ser necessariamente a de todo ser, ainda que seja a de todos os homens. (*Crítica da Razão Pura*, Kant, citado em Gil, 1992, p. 75)

Ou seja, Kant está na génese da definição de experiência significativa, da contemplação estética, em voga na teoria e prática das várias artes contemporâneas, que com Duchamp (1966), Giannetti (2012) ou Routio (2003), se expandem para definições em torno do artefacto e da perspectiva polissémica que o mesmo pode espoletar no observador, levando-o a assumir outros papéis, incluindo o de cocriador do próprio objeto apreciado. Os artefactos de arte e cultura digital não assumem apenas a forma de expressão ou declaração da subjetividade humana, mas são parte indissociável das afeições do espírito.

No entanto, a arte e cultura digital, na aceção que lhe é dada por Machado, não se pode confinar à deriva da produção industrial, em massa, de artefactos vocacionados apenas para os estímulos de prazer, das afeições fugazes, sob pena de se perder o desiderato maior da arte na promoção do questionamento, da reflexão e da reverberação dos temas fundacionais da nossa razão de existir como indivíduo, sociedade, humanidade e como universo. Urge, portanto, buscar e construir uma estética dos meios digitais que assuma e mantenha este desiderato, um processo em andamento e que, por definição, nunca terminado:

o desafio atual da artemídia não está, portanto, na mera apologia ingênua das atuais possibilidades de criação: a artemídia deve, pelo contrário, traçar uma diferença nítida entre o que é, de um lado, a produção industrial de

estímulos agradáveis para as mídias de massa e, de outro, a busca de uma ética e uma estética para a era eletrônica. (Machado, 2004, p. 6)

Daqui advém que a estética dos artefactos computacionais integra ou desdobra-se nas várias estéticas do artefacto mediador de experiências significativas junto de um público interventivo, tomado como pessoa individual ou em grupo. Como frisado por Giannetti, tratam-se de estéticas das experiências participativas e interativas:

a receção da arte assume uma relevância peculiar a partir da relação original entre as pessoas e as obras mediante interfaces técnicas. A realidade virtual, a vida artificial e a inteligência artificial como sistemas incorporados à arte pressupõem novas experiências participativas e interativas, que permitem integrar o espectador no contexto da obra. São modelos de um tipo de entorno tecnicamente ativado, no qual somos sempre parte do sistema que observamos e com que interagimos. O diálogo entre obra e espectador se estabelece não só sobre a base da linguagem ou da reflexão, mas, sobretudo, de uma maneira prática e intuitiva, no sentido circular da comunicação, na medida em que se estimula a própria ação do público no entorno da obra. (Giannetti, 2012, p. 23)

Os artefactos de arte e cultura digital incorporam as várias estéticas relacionadas com as experiências significativas que proporcionam, quando confrontam conceitos fundamentais relacionados com as afeições do espírito, da emoção, do sagrado, da contemplação (incluindo a dimensão do sagrado), da originalidade, da complexidade, da ordem, etc. acrescidas das dimensões da aleatoriedade, da virtualidade e da interatividade, onde a técnica cede o seu lugar ao meio e contexto onde a experiência se concretiza. Outras características são-lhe comuns, nomeadamente:

- o efémero e volátil, quando o artefacto, em parte ou no todo, é constituído por componentes de existência fugaz, ainda que sem prejudicar os tempos adequados à realização da experiência;
- a sociabilidade e as experiências em rede, quando o conjunto de saberes e práticas acumulados num determinado contexto cultural ou de grupo de interesse servem de sustento e valorização da experiência de contemplação estética;
- a aprendizagem, quando o artefacto proporciona processos de aprendizagem;
- os jogos e o ludismo, quando o artefacto assume dimensões de jogo e entretenimento;
- o pós-humano, quando o artefacto assume características próprias de uma entidade inteligente artificial e autónoma, um sujeito não humano “capaz” de criar;
- a estética própria, a liberdade de definir critérios capazes de avaliar a sua própria criação.

A estética dos artefactos computacionais em arte e cultura digital reveste-se assim de características de natureza multi-, inter- e transdisciplinar onde a arte se cruza com a ciência e a tecnologia, almejando-se que a própria experiência proporcionada possa também abarcar outras dimensões de índole filosófico ou mesmo existencial. Estes

artefactos representam, em última instância, manifestações de uma contemporaneidade eclética, plural e complexa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barradas, M. T.; Coelho, J. P. & Tavares, M. E. (2014). “Tecn made in” têxtil. *Invisibilidades*, 7, 72-80. Retirado de https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/5702/1/Editorial_Invisibilidades_n7.pdf
- Cox, C. (2009). Sound art and the sonic unconscious. *Journal Organized Sound*, 14(1), 19-26.
- Dominguez, M.; Paulino, F. F. & Silva, B. M. (2014). Between the sacred and the profane in the S. João d’Arga’s Festivities: A digital art installation. *International Journal of Creative Interfaces and Computer Graphics*, 5(1), 1-20. doi: <http://dx.doi.org/10.4018/ijcicg.2014010101>.
- Duchamp, M. (1966). The creative act. Lecture at the Museum of Modern Art, New York. *Art and Artists*, 1(4).
- Eco, H. (1962). *The open work*. Harvard: Harvard University Press.
- Giannetti, C. (2012). *Estética digital – Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte: Nova Vega.
- Gil, F. 8Ed.) (1992). *Recepção da crítica da razão pura: Antologia de escritos sobre Kant (1786-1844)*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Grau, O. (2003). *Virtual art – From illusion to immersion*. Cambridge: Massachusetts: The MIT Press.
- Greene R. (2005). *Internet art*. Londres: Thames & Hudson Ltd.
- Guerra, I. & Paulino, F. F. (2010). O documentário etnográfico: Da memória ao produto turístico. *Polytechnical Studies Review*, VII(14), 123-135.
- Lopes, D. M. (2010). *A philosophy of computer art*. Routledge: Taylor & Francis Group.
- Machado, A. (2004). Arte e mídia: Aproximações e distinções. *Revista da Associação Nacional de Pós-Graduação em Comunicação*, 1.
- Manovich, L. (2002). *The language of new media*. Cambridge: Massachusetts: The MIT Press.
- Marcos, A.; Branco, P. & Carvalho, J. (2009). The computer medium in digital art’s creative development process. In J. Braman & G. Vincenti & G. Trajkovski (Eds.), *Handbook of Research on Computational Arts and Creative Informatics* (pp. 1-15). Hershey, Pennsylvania: IGI Publishing.
- Marcos, A. & Zagalo, N. (2011). Instantiating the creation process in digital art for serious games design. *Journal Entertainment Computing*, 2(2), 143-148.
- Marcos, A. F. (2012). Instanciando mecanismos de a/r/tografia no processo de criação em arte digital/computacional. *Invisibilidades*, 3, 138-145. Retirado de <http://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/2204>
- Quinn, B. (2012). *Fashion futures*. Londres: Merrell Publishers.
- Quintas, R.; Marcos, A. & Tavares, M. (2015). Escultura Présence: um sistema tridimensional de interação sonoro-corporal. In P. Meneses (Ed.), *Atas do 22º Encontro Português de Computação Gráfica e Interação – SciTeIn/EPCGI 2015* (pp. 4-12). Coimbra: Instituto de Sistemas e Robótica. Retirado de <http://www.isr.uc.pt/epubs/epcgi2015.pdf>
- Paul, C. (2005). *Digital art*. Londres: Thames & Hudson Ltd.

Routio, P. (2003). Arteology: Semiotics of artifacts. Retirado de <http://158.132.155.107/posh97/private/Arteology/Arteology.pdf>

NOTA BIOGRÁFICA

Adérito Fernandes Marcos é Professor Catedrático da Universidade Aberta; Fundador e Diretor do Doutoramento em Média-Arte Digital, uma oferta em associação da Universidade Aberta e Universidade do Algarve; membro integrado do CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação; investigador colaborador do INESC-TEC Instituto de Engenharia de Sistemas e Computadores, Tecnologia e Ciência; e Presidente da Artech-International – Associação Internacional de Arte Computacional.

E-mail: aderito.marcos@uab.pt

Universidade Aberta, Palácio Ceia, Rua da Escola Politécnica, 147, 1269-001 Lisboa, Portugal

*** Submetido: 10-03-2017**

*** Aceite: 28-04-2017**

COMPUTER ARTEFACT: THE CRUCIAL ELEMENT IN ARTISTIC PRACTICE IN DIGITAL ART AND CULTURE

Adérito Fernandes Marcos

ABSTRACT

The emergence of digital art and its various variants such as computer art and digital media art is discussed. As well as, how this form of artistic and cultural expression is being affirmed in a contemporaneity characterized by the digital technological revolution. It analyses the nature of the creation and enjoyment of digital art and culture, related artistic practices and how in these, the computer artefact plays a pivotal role. Examples of artefacts are presented in context, promoting their recension in the light of contemporary digital art and culture, while discussing some elements of an aesthetics of the computer artefacts.

KEYWORDS

Aesthetic contemplation; computer artefact; digital/computer art; digital culture; digital media-art

RESUMO

É discutida a emergência da arte digital e das suas diversas variantes tais como a arte computacional e a média-arte digital. E de como esta forma de expressão artística e cultural se vem afirmando numa contemporaneidade caracterizada pela revolução tecnológica digital. É analisada a natureza da criação e fruição da arte e cultural digital, as práticas artísticas relacionadas e como nestas, o artefacto computacional assume um papel central. Apresentam-se, em contexto, exemplos de artefactos, promovendo-se a sua recensão à luz da arte e cultura digital contemporânea, enquanto se discutem alguns elementos de uma estética dos artefactos computacionais.

PALAVRAS-CHAVE

Artefacto computacional; arte digital/computacional; contemplação estética; cultura digital; média-arte digital

ABOUT THE EMERGENCE OF DIGITAL MEDIA ART BASED ON COMPUTER ARTEFACTS

The emergence of the World Wide Web or simply web, which began in the mid-1990s, has potentiated general and accelerated access to the computing and communications media on a global scale, which has launched the contemporary society in the adventure of the so-called technological revolution, whose contours and implications, of a transverse and universal nature, in the lives of people, companies and society in general, are still, and to a large extent, unknown, a fact which is necessarily the fruit of the accelerated development of computer technologies that keep surprising us with new and unpredictable results and achievements. We now live in the age of the post personal computer, which has gradually transformed and multiplied into one more simple global

web node, from billions of other computers scattered around the globe, where each node can be instantiated in the form of various devices ubiquitously accessible through a cloud of data and connections, a kind of protective sky that safeguards private and public data and connections where a significant part of the population connects to communicate, work and socialize in growing networks and subgroups of groups of interest, evolving to what has been designated as the information and knowledge society.

In this scenario, digital media are now a fundamental part of building and sustaining this information society, especially considering the devices, infrastructure and computer technology that allow the generation (capture / synthesize), transformation, presentation or display and the communication of the information in digital format (binary base coding). Digital media, combined with information and communication technologies that enable its processing and control, strongly influence today, for example, how we nowadays understand, create and consume art and culture, especially when embodied in digital/compute artefacts that are presented to us from informational/communicational spaces, inviting us to interaction and involvement. According to recent data collected from the eMarketer¹ website, it is estimated that 2.5 billion people today use the portable phone, being responsible for the daily loading of more than 300 million photographs for Facebook, 40 million for Instagram and 4.5 million to Flickr. These spaces, being essentially of a purely virtual nature, are born associated with interest groups, and are maintained spontaneously and voluntarily following the natural process of pursuing a common interest that characterizes the nature of network collaboration. These values point to the rapidly growing phenomenon of network collaboration, whether in the generation or sharing of digital content, now reaching gigantic volumes, usually of free access, which are the basic raw material for network artistic creation.

Digital art, or the art of digital media as it is also referred to, as we know it today, has its advent in the artistic circles in the late 1990s when artefacts and installations imminently of digital nature began to be included in the programs of the art events. However, if we look at the nature of digital art we find that it inherits influences that run through the entire twentieth century, going back to the decade 10 and the Dada movement. To mention the Dada's artists, Marcel Duchamp or László Moholy-Nagy, who developed the concepts of virtuality, volatility or introduced the use of other senses, such as touch or smell, in their pieces. The role of the active viewer/performer, who ceases to be a simple observer to play the role of observer-actor-intervener, who interacting, can alter the artistic artefact itself and its context of enjoyment, pivotal concepts to the current digital art/computer art, were already intensely explored by Dada's artists and artists of subsequent movements. John Cage and Karlheinz Stockhausen developed the concepts of control-based instructions or controlled randomness to generate phrases and musical compositions. Other artists and pioneering theorists such as Grahame Weinbren, Nam June Paik, Michael A. Noll, John Whitney, Vera Molnar or Charles Csuri, to name but a few, developed the concept of random access in the generation of audio and computer synthesized images. Ray Ascott and Lev Manovich more recently theorized about the

¹ Retrieved from <http://www.emarketer.com/Article/Smartphone-Users-Worldwide-Will-Total-175-Billion-2014/1010536>

interactivity and the role of communicational media in the process of digital creation and digital, computer and interactive art in general. These characteristics define transversally the art and the digital culture and all its variants and specializations such as the digital media-art, establishing in itself the vectors of development of an aesthetics of the digital means (Marcos, Branco & Carvalho 2009, pp. 5-7; Paul, 2008, p. 27).

Digital art has been defined (and imposed) over the last almost two decades as the art produced in digital computing environments and that itself assumes this nature, in which the process of creation uses the digital/computer media as a tool and as raw material. Computer art assumes a broader definition since it encompasses all created art that is supported by computational means, not necessarily of a digital nature. Meanwhile, digital media art refers to the specialization of digital art in which the main raw material is media or digital media, themselves, and digital information, where the creative emphasis is placed (not exclusively) on the informational dimension of the artefact. The term “media” refers to the medium of communication or dissemination of information, and digital media-art refers to art created, instantiated or disseminated using the media of the digital information/communication. In this context, the term “digital” refers to the computer nature of the binary basis of the object, medium or content of the digital art artefact (Lopes, 2010, p. 3).

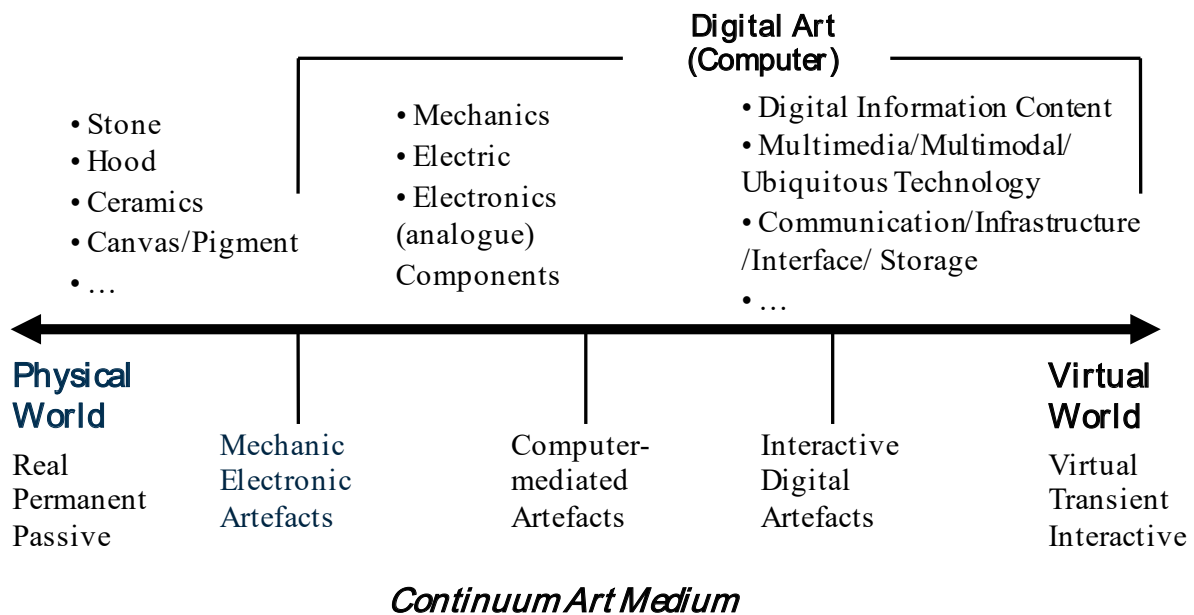


Figure 1: A general view of the *Continuum Art Medium*

Figure 1 presents a general view of the space of instantiation of art, *latu sensu*, exploring the concept of the *continuum medium* or continuous medium of art mediation, which is situated between two opposing worlds, the physical world or the tangible physicality, that of the permanent physical representation, and the transient and intangible virtual world that provides interactive experiences mediated by digital and virtual

computational means. We localize digital (computer) art close to and encompassing this digital virtual world. The artefacts of digital art and culture are also located in this area of the *continuum art medium space*.

Figure 2 presents a general, non-exhaustive categorization of digital (computer) art, based on three fundamental categories, namely:

- Virtuality: level of migration of the physicality of the art object, especially its seminal concept, to virtual digital spaces, of intangible nature, through any means of virtualization. The seminal concept becomes perceptible through the virtualization of its object;
- Interactivity: level of interaction/involvement made possible between the user/enjoyer and the artefact, a dialogue that can lead to the alteration of the artefact itself;
- Randomness: perceived level of non-determinism in the instantiation of the artefact (or part of) created by an algorithm based on instructions previously configured by the creative artist or by the audience itself.

It is not straightforward to determine with adequate accuracy the circumstances of the initial use of some of the above-referenced categories since pioneering artistic experiences in the use of computer technology (digital) have been happening in various laboratory spaces, in all over the world. For example, computer art would have its genesis in the 1960s through the researchers/creators of the Bell Labs, New Jersey, namely, Michael A. Noll was one of the pioneers of computer-synthesized imaging. Video art appears in the mid-1960s when its equipment became available to creators. While net.art (or web-art or internet-art as it is also referred) appears in the mid-1990s when the Web has been taken as a space for the creation and dissemination of art, generally of an ephemeral nature and only accessible on the net, being the term attributed to the artist Vuk Cosic (Greene, 2005).

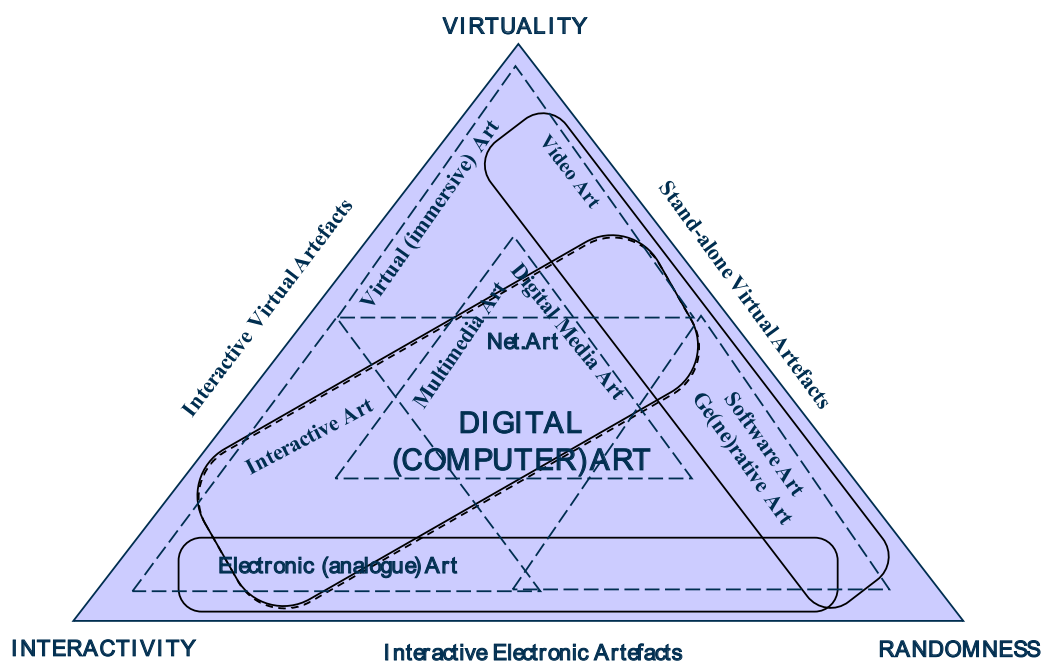


Figure 2: A general categorization of digital (computer) art

Digital culture and digital-art objects are digital (binary) or computational (encompassing computational elements not necessarily binary) objects that essentially provide an informational nature, aiming at enhancing meaningful experiences to the observer/user/enjoyer, who may be metamorphosed, perhaps, also as an intervenor (co)author. The authors try to explore frequently in these artefacts the interactivity and expressiveness, be it informational or communicational, transforming them into inducers of artistic and cultural action-intervention. In their most striking essence, these artefacts are not only objects to be passively appreciated, but bring virtual characteristics, eventually immersive, enhancing interaction, leading the user-enjoyer to embark on a journey of aesthetic contemplation of a polysemic nature, in multiple use and fruition scenarios, ranging from educational, scientific, playful, philosophical or even sacred, which can stimulate the realization of qualitative, inter, multi or even transdisciplinary experiences when various knowledges and sensibilities intersect and complement each other to generate apprehensions of complex nature.

A meaningful experience is defined as that in which the subject classifies as important, relevant and rewarding its contributions, and these may be of various kinds (aesthetic-contemplative, educational, playful, entertaining, historical, social, etc.).

ABOUT THE CYCLE OF CREATION AND ENJOYMENT OF DIGITAL ART AND CULTURE

Given the nature of the digital media (*medium*) that constitute both the creative tool and the raw material of digital (computer) art, the digital artefact creative cycle naturally inherits characteristics of the computer artefact development process, embracing aspects intrinsically related to the creation/configuration of the digital artefacts, being these systems or applications. The act of artistic creation or the process of creation itself has been subject of much debate and research in the last (many decades), even considering that issues related to art and beauty were the subject of analysis already in ancient Greece, by Plato and Aristotle, for example. For example, Duchamp in his lecture entitled “The Creative Act” (Duchamp, 1966) states that the artist never finds himself alone with his work; there is always an observer/spectator who will later react critically to the work presented. It is commonly accepted that if the artist succeeds in transmitting his or her initial purpose through the mediation of his / her artefact, whether it be a message, emotion or feeling, reflection, etc., taking the form of a meaningful experience, then an aesthetic osmosis process takes place through the artefact (the medium), considering all its constituent parts, be these inert material or digital components, for example, in the sense in which it allows that mentioned experiment to happen, perhaps by enhancing aesthetic contemplation (Eco, 1962; Grau, 2003; Marcos, 2012).

The process of creation in digital art and culture is generally oriented towards the design of the message and experience that is intended to be provided through the artefact and its physical development. The computer environment or medium, embracing the tools for editing, design, programming, communication, network collaboration, etc. as well as digital information content and infrastructures, sustains the whole creative

process. The process of developing the computer components of the artefact follows, to a large extent, the procedures adopted in the development of small and medium-scale computer systems and applications. However, contrary to the traditional design process where the solving of a problem guides the designer's action, in digital art the systematization does not appear primarily for such purpose, but rather to enhance a meaningful experience of aesthetic contemplation that comes from the fruition of the artefact. Although artists generally adopt a similar process in pursuit of their creative ingenuity, i.e., from an initial concept or idea that may eventually evolve, in cycles of advancement and retreat, to the final artefact, it is also noted that this does not happen consciously, in many cases, but rather randomly and spontaneously (Quintas et al., 2015, p. 82). The zero phase of the creation process, even before any initial concept is adopted, is filled by experimenting with technology, compiling ideas, reading and acquiring specific technical knowledge and skills. And then, gradually, a particular aspect emerges and gains preponderance, becoming the centre of experimentation and reflection, giving indications for the design of the future system or application, or of the experience to be given to the user/enjoyer, from which several paths are posed, some of them will be tried, followed or abandoned, in the sense of gradually reaching more refined instances, one of which (or group of them) is chosen to support experimentation and continued development until the final artefact (Marcos et al., 2009, p. 16).

The process of creation in digital art and culture tends towards cycles of intense reflection and apprehension about the nature and creative potential offered by technology and digital / computer media. Marcos says about the creative cycle:

in fact, one of the central activities of the process of creation in digital art (and culture) is aesthetic musing (meditation), which represents the moments of contemplation where the artist revisits his/her initial vision in the light of the decisions taken (or about to be taken) during the phases of design and implementation of the artefact and establish with it a deep inner relationship. This aesthetic reflection is driven by two fundamental vectors, namely the aesthetic apprehension related to the need to provide a significant perceptual experience of pleasure, sense of satisfaction (or others); and the technological innovation that encompasses the issues of exploring the most prospective characteristics of the technology, in the sense that it can effectively function as a driving / inducing force for the creation of new aesthetic discourses. (Marcos, 2012, p. 140)

The artist or creative person in digital art and culture immerses in a journey of intense reflection, resulting from the gradual maturation of his/her primordial vision (*theoria*), practical experimentation with technologies and materials (*praxis*) and the effective setting up or materialization of prototypes of and of the artefact itself (*poesis*) while in the scenario of exposure, use and enjoyment. It is a journey full of inner conflicts and questioning, in relation to the process, the materials, the primordial idea and the public. Practice has taught us that the deeper the process of reflection-experimentation-construction

(materialization) carried out by the creator, carried out at the appropriate times, which include pauses and periods of intense activity, the greater the propensity to achieve results to reach high aesthetic quality in the perspective of the experience provided (Marcos, 2012, p. 142; Marcos & Zagalo, 2011, p. 147).

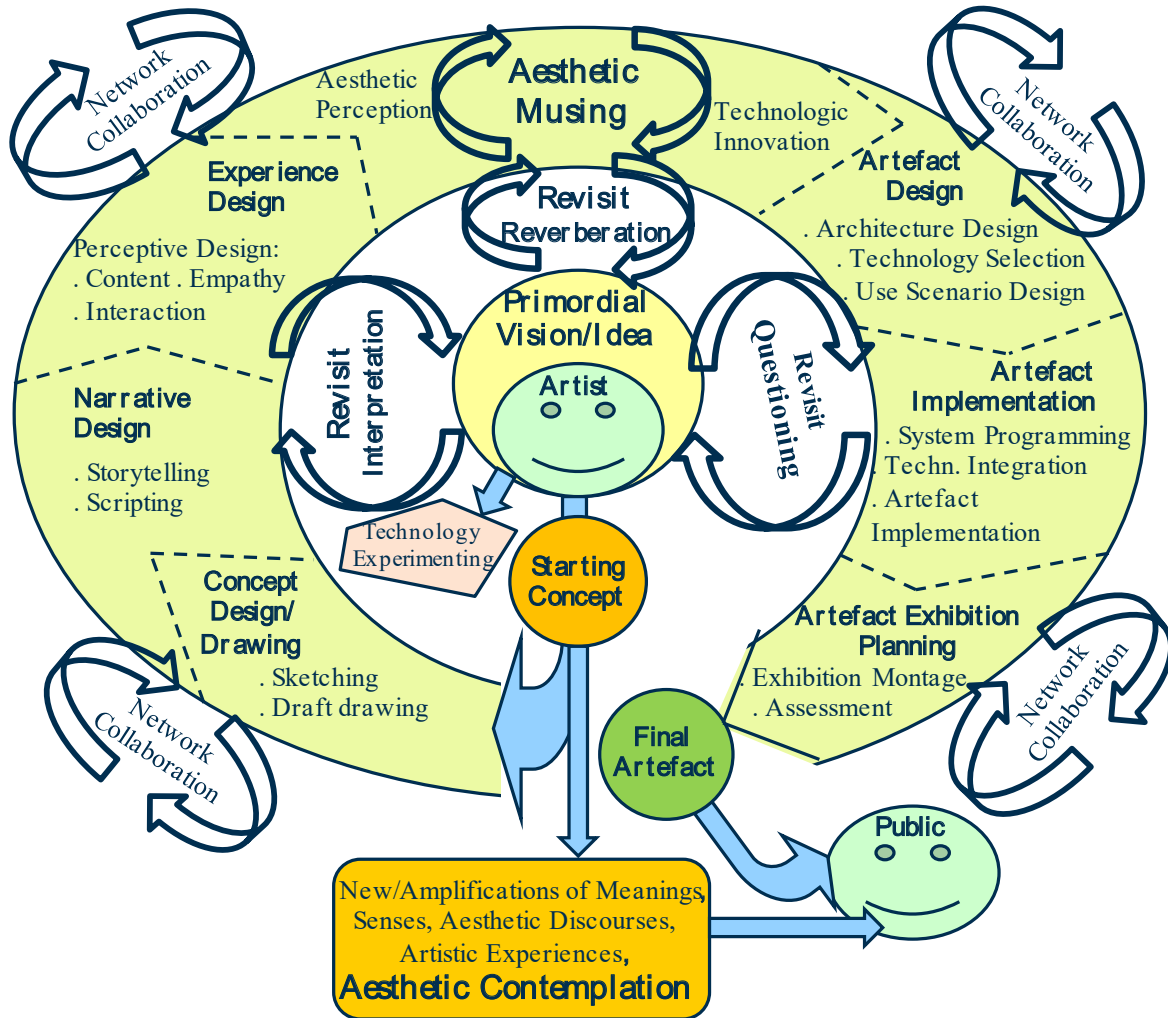


Figure 3: The creative cycle in digital (computer) art

Gianneti warns us that the creation or creative cycle tends to move away from the final object, the artefact, as the epicentre of the process of aesthetic reflection, to be reoriented itself to the process itself, the system, the technologies and the context, the latter, the space-time in which experience of fruition will take place. Giannetti says:

there is a need to look for different forms of thought and experiences that allow the assimilation and analysis – never the negation – of contemporary phenomena. The practice and theory of media art and, specifically, of interactive art allow the understanding of these new forms. This artistic field is based on some essential premises that give rise to new conceptions: the

reaction against the aesthetic theory centred on the art object and favourable to the reflection on the process, the system and the context; the wide interconnection between disciplines; and, finally, a redefinition of the author's and observer's roles. (Giannetti, 2012, p. 6).

On the other hand, the creation or creative cycle naturally opens up to networking among interest groups, combining different knowledge and disciplines, in view of the technological and expository specificities required in the development of the artefact.

Figure 3 presents a general view of the creative cycle in digital/computational art and culture. The creative cycle begins when the artist / creative person launches a starting concept/idea, even if unaware of this fact. This phase can be preceded by moments of free technological experimentation where the artist seeks the appropriation of the potentialities and limitations of the computational means (tools, applications, systems, etc.) that he/she considers likely essential to the implementation of his primordial vision.

There are several phases of the creative cycle, each one contributing with key components to the setting up of the final artefact. Namely,

Message Design Phase:

- **Concept Design:** encompasses the conversion of the idea/concept into sketches, informal drawings, i.e., the abstraction materializes in a tangible, but still perspective, structure. It is a phase of pure exploration, where no final work is intended.
- **Narrative Design:** in possession of the results of the previous activity, a composition is conceived, a sequence of events that allows to architect the message through the involvement of the spectator/user through a narrative supported by the artefact itself. The narrative takes the form of a chronological sequence of themes, motifs, and plot lines. The result of this activity will support a greater or less involvement of the spectator/user in a certain narrative or story that instantiates the general message of the artefact itself.
- **Experience Design:** Encompasses the design of features to be printed at each event of the narrative so that it can provide the viewer/user with a certain experience. The conception or planning of this experience, in each event of the narrative, is carried out considering individual or group precepts, known or suspected, at the level of beliefs, emotions, knowledge, skills, experiences and perceptions.
- **Aesthetic Musing:** This activity plays a central role in the creative cycle, since it represents the moments of contemplation where the artist/creative revises, revisiting his seminal vision in the light of the decisions made (or only planned) (see Figure 3) during design and development of the artefact. We identify two drivers vectors in these activities, namely:
 - **Aesthetic Perception:** Process of reflection and conception of the integration of characteristics in the artefact that provide experiences of pleasure, meaning or satisfaction (or others), coming specifically from manifestations and sensorial stimuli generated from the artefact through its form, colour, sensorial immersion, sound, Texture, design or rhythm, among others. The aesthetic dimension here is exclusively related to the perceptual nature of the various components of the artefact.
 - **Technologic Innovation:** Process of reflection and design of innovative aspects in the (re) modelling, use, combination and exploitation of the technology that forms and substantiates the artefact. This points to the aesthetic dimension of computational media, to the creation of new aesthetic discourses supported and fostered by them, where virtuality, interactivity and randomness play a primordial role.

Artefact Development Phase (see Figure 3):

- **Artefact Design:** Encompasses the design of the system or computer application, considering all its parts, of any kind (mechanical, electronic, materials, etc.), that will instantiate the final artefact. It includes the design of the architecture, the interface and the interaction of the system, as well as the selection of technology for its implementation or the design and design of the scenario of exposure or enjoyment.
- **Artefact Implementation:** Encompasses the actual implementation of the artefact itself. This activity integrates tasks such as programming systems and applications, testing and debugging, as well as technology integration and the final implementation of the artefact as finished work, and can be carried out with the support of an interdisciplinary team of computer scientists and digital artists.
- **Artefact Exhibition Phase:** Covers issues related to the planning and assembly of the artefact display. This is the final stage of completion of the work, where the artefact is made available to a specific audience. This phase includes aspects related to the organization of the exhibition space, the logistics of the different components, or the contextualization/integration of the artefact in the whole of the exhibition, according to a certain curatorial plan.

The creative cycle in digital art and culture is therefore supported by two fundamental sub-cycles that demarcate the continuous action-reflection carried out by the artist/creator: the design of the message and the development of the artefact, mediated by the activity of aesthetic musing, intersecting with moments in which the artist revisits his/her primordial idea by confronting it within the creative cycle, in the state in which it is, with the materials and the tools, and even, if already in the phase of implementation and test of the artefact prototype, with the observers / users / enjoyers.

Aesthetic musing implies a posture of contemplation or reverberation about the deeper and intrinsic motivations faced with the sense / meanings sought with the artefact, in a perspective that is shaped, usually, of an interventional character. Aesthetic musing represents here also the conception and creation of mechanisms of questioning of the world through a process of interaction with the developing artefact to (re)create meanings or strengthen senses, being able to embrace research for technological innovation in the path of new aesthetic digital (computer-based) discourses, exploration vectors that can open doors to new perceptions, ultimately, new artistic experiences and aesthetic contemplation be these for the creator or creators of the artefact, but above all for the final consumers (Marcos & Zagalo, 2011).

ABOUT EXAMPLES OF COMPUTER ARTEFACTS IN DIGITAL ART AND CULTURE

Art and digital culture is substantiated in the social interaction, from the manifestation of the individual and collective imaginary, through the artefacts, which coexist in a common informational and communicational space supported in the digital media and digital infrastructures. These artefacts represent the greatest expression of our common imaginary within our contemporary era that is also named after the information society.

Routio presents the science of artefacts, or arteology, using the combination of “ars” from Latin (art, technique) and “logos” from Greek (work, knowledge). Arteology

studies the semiotics of artefacts, of any nature, their functionality and usability, beauty, message and wrapping, processes of research and categorization, among others. It thus proposes the comparative study of various artefacts in the sense of helping to understand the activity inherent in their production, their creative processes and their creators, thus promoting the development and advancement of the study, *latu sensu*, of the artefacts. Routio analysed in detail aspects such as the difference of expectations and as such may be at the origin in the difference of experiences that a certain artefact can mediate:

if the observer of a work of art has an expectation, his impression of the work seldom corresponds to the expectation exactly. The difference can be called a difference of expectations. If this difference is too small, the result will be that the work gives a trivial impression. If, however, the difference is too large, the work of art may remain totally incomprehensible. Only when a work of art differs from the expectations to a suitable degree, is the aesthetic impression positive. (Routio, 2003, p. 355)

What Routio called the adequate difference of expectations in a certain work of art or artefact is assumed in the present reflection as the realization of a meaningful experience of aesthetic contemplation provided by the respective artefact. This difference of expectations also depends on the prior experience and expertise that the observer/enjoyer possesses in relation to similar works. It is obvious that experts and professionals in any area of art have broader and far more detailed expectations than non-experts or lay people. These differences of expectations also explain the differences in attitude in the appreciation of art that we usually encounter between the general public and art critics.

Three representative artefacts of digital art and culture are presented below.

Artefact Interactive Carpet “Óbidos / Oppidum”

The wearable computers allow to transform the garments into components of a computer system with more or less complexity, establishing new lines of development and reflection in the area of fashion design, performance and body expression, where the body is explored as mediator of intervention in art and digital culture.

The artefact *Interactive Carpet “Óbidos/Oppidum”* by Barradas et al. explores the possibilities of embedded sensors and tiny computers in fabrics, also referred to as e-materials, are programmable in view of the gathering of information of diverse nature be these physiological signs, signs of the environment such as temperature, luminosity, etc. These high-tech fabrics can configure clothing that has the potential to alter its shape and appearance, absorb impact, reconfigure surfaces and temperatures, and so on (Barradas et al., 2014, pp. 74-76; Quinn, 2012).

The *Interactive Carpet “Óbidos/Oppidum”* is a digital textile artefact that studies the interaction of e-materials with the traditional tapestry technique. According to the authors, the choice of a carpet and not a wearable artefact came as a response to the call for a project alluding to the Portuguese village of Óbidos. The artefact displays a stylized drawing of the Óbidos castle, where it is intended to promote, through e-materials, the

rediscovery of traditional techniques and propose new readings of the carpet object, presenting it as a contemporary tapestry, assuming a dimension that is more aesthetic than practical, highlighting the role of the artisan as an artist.

The user can interact with the artefact by changing its luminous configuration and triggering signals of a sonorous-musical nature. It proposes a deconstruction of the static nature of the traditional rug to allow its reinvention through interactive visual-sound-musical language, introducing it into the imaginary of objects of art and digital culture. The dialogue between the enjoyer and the artefact takes place through proximity actions on the electronic components that constitute the e-materials embedded in the carpet fabrics. Figures 4 and 5 show images of the artefact, categorized more by the dimension of interactivity and less of virtuality.

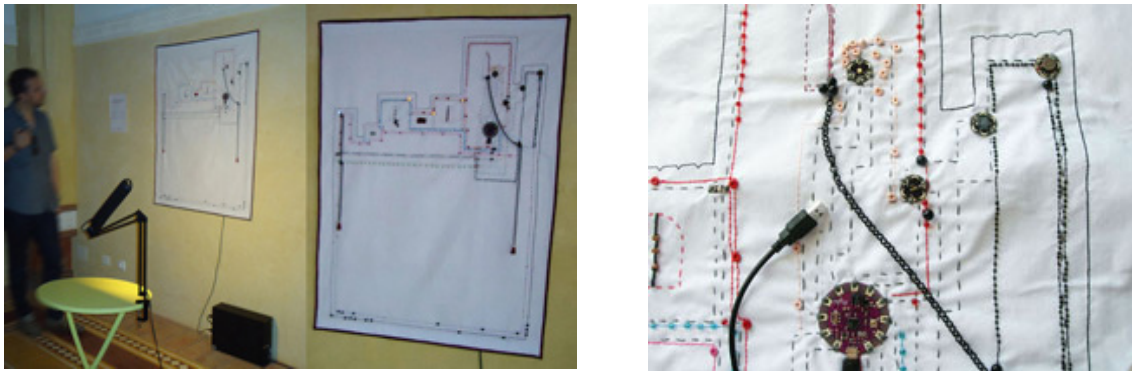


Figure 4: General view of the artefact (left) in detail (right)



Figure 5: Interacting with the artefact

Artefact “Sculpture Présence”

Sound art is an artistic practice where the artist materializes his/her primordial idea through sound. Sound art was consolidated from the end of the 1990's, manifesting itself through several exhibitions in galleries and museums, although the term appeared in the 1960s (Cox, 2009, p. 22).

The artefact “*Sculpture Présence*” by Quintas, Marcos and Tavares (2015) uses the principles of sound art to explore the concept of the user's sound portraits. The sound

portraits are the result of spontaneous choreographies where the user generates electronic sound compositions that uniquely identify him/her from the body movements he/she performs and which are recorded along with the sound content. This set represents a unique picture of the user as intervener in a given physical space (Quintas et al., 2015, p. 5).

The artefact “*Sculpture Présence*” integrates an interactive system for sound composition that provides sensory experiences in the level of hearing and body movement. The experience is sonorous, since it is based on the real-time generation of an electronic music composition; but it is also corporal and gestural, since it requires the corporal movement and gestures of the user-performer, who immerses himself/herself in a performative and choreographic dimension of self-representation (self-portraiture). Figure 6 shows the main components of the device.

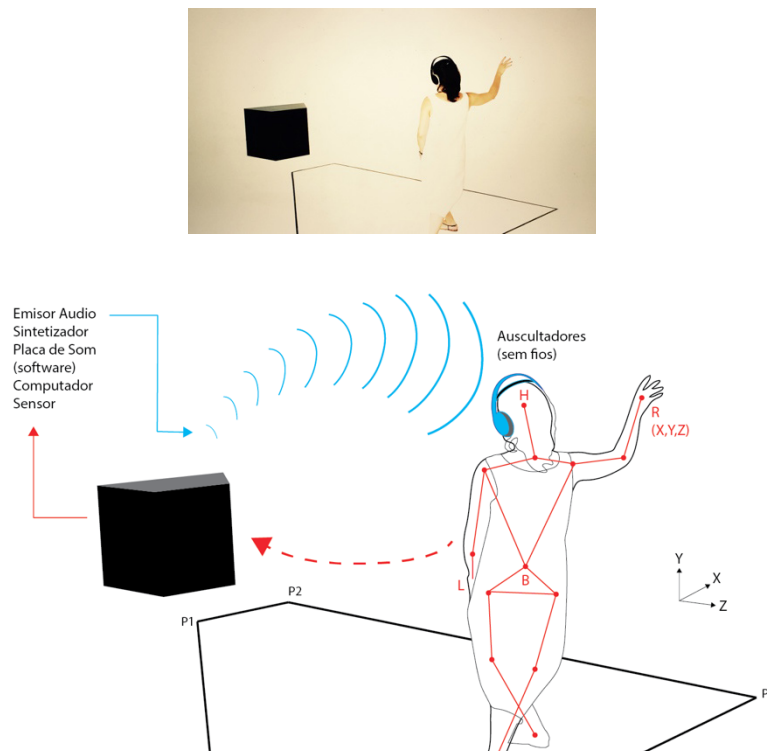


Figure 6: Interacting with the artefact (top). The system's main information flow

The system was developed to offer an intuitive and responsive interface aimed at the public. The users can experience an original, expressive, computer-mediated sound experience without the need to have previous knowledge in musical composition or interface learning.



Figure 7: Participants experiencing the sculpture in the gallery Adamastor Studios, Lisbon

The artefact was widely exhibited and enjoyed in various spaces and contexts, allowing us to gauge an extensive diversity of reactions that, in their overwhelming majority, witnessed poetic and contemplative experiences. The opinions, thoughts and oral and written reports of more than 500 participants revealed, in their almost totality, deeply personal experiences, especially in the group of the blind and partially sighted, as if the artefact would have been created specifically for each one of them individually.

The primordial idea of portraiture is thus achieved through the set of each choreography and the corresponding sound composition, thus representing a plastic and poetic transposition of each individual (Quintas et al., 2015, p. 12). Figure 7 presents examples of participants in full fruition of the artefact. It should be noted that this artefact clearly combines the three categories of artefacts of digital art and culture (interactivity, virtuality and controlled randomness).

Artefact “Between the Sacred and the Profane in the Feasts of S. João d’Arga”

Annually, in the middle of Serra d’Arga, a mountain located in the Minho region, northern Portugal, the festivities or pilgrimage of St. John of Agra take place, an event of peculiar religious character, already classified as the most exceptional in this category (Guerra & Paulino, 2010, p. 131). In these festivities we find coexistence, a kind of symbiotic promiscuity, between sacred and profane practices, that is, processions, prayers, masses, etc., on the one hand, and on the other hand, the bohemian foliage made by Pagan symbols and primitive behaviours such as duels and fights, challenges, drunkenness and uncontrolled comrades, and so on.

Pilgrims are motivated both by participation in the most sacred dimension, in honour of St. John, considering here literally as the institutionalized sacred, and those who move to the place for the various profane feasts that take place there. It is established that a competition between these two streams of pilgrims, who compete with each other for the possession of the place and the respective festivities. It is this competitiveness between these two groups that constitutes the primordial concept in the artefact “Between the Sacred and the Profane in the Feasts of S. João d’Agra” of Dominguez et al. (Dominguez on 2014, p. 4).

The artefact “*Between the Sacred and the Profane in the Feasts of S. João d’Agra*” develops a pictorial, dynamic representation that represents the place of the pilgrimage,

which is changing as a result of the interaction of the user who manipulates a pendulum, leading to the representation of the place covered by small points of two colours, which run through the space in flow and competition, symbolizing the two groups of pilgrims in confrontation and symbiosis, since both are necessary to make reality S. João d'Arga.

The artefact invites the user to explore several levels of a visual narrative by manipulating a suspended pendulum over the image representing the place, thus inducing behaviours of the different pilgrims, also generating allusive sound information. These changes are only verifiable if one of the two conceptual axes (sacred or profane) gains strength as the specific pendulum movement stimulates it, providing not only an empirical experience based on the simulation of the confrontation of the two groups of pilgrims, visible as a game, but also, above all, the aesthetic experience of the construction of the pictorial frame, a visual narrative, made from the combination of the pictorial symbols of the pilgrims represented in confrontation on the base figure of the place of the pilgrimage. The various created images can be saved separately together with the creation / interaction context.

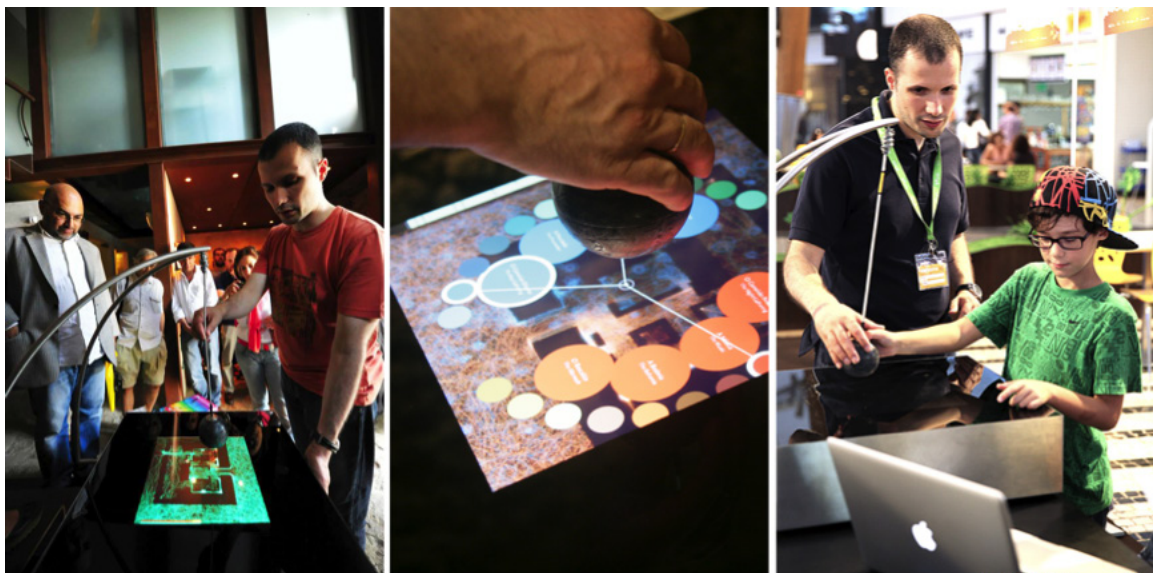


Figure 8: Experiencing the artefact “Between the Sacred and the Profane in the Feasts of S. João d'Arga”. Examples of visual compositions generated by the artefact

Each image is constructed using principles of generative art, i.e., they synthesized through algorithms that receives as parameters the interaction elements (velocity, position/inclination of the pendulum, relative position of the user against the artefact, etc.), colour and its gradual changing, etc. in order to generate the image with some levels of controlled randomness, making in some ways unpredictable the behaviour of the pilgrims and, consequently, the visual aspect of the images generated. Each experience is unique and unrepeatable. Figures 8 and 9 show a view on the use of the artefact and examples of visual compositions generated by its using. This artefact clearly combines two of the three categories of art artefacts and digital culture (interactivity, controlled randomness).

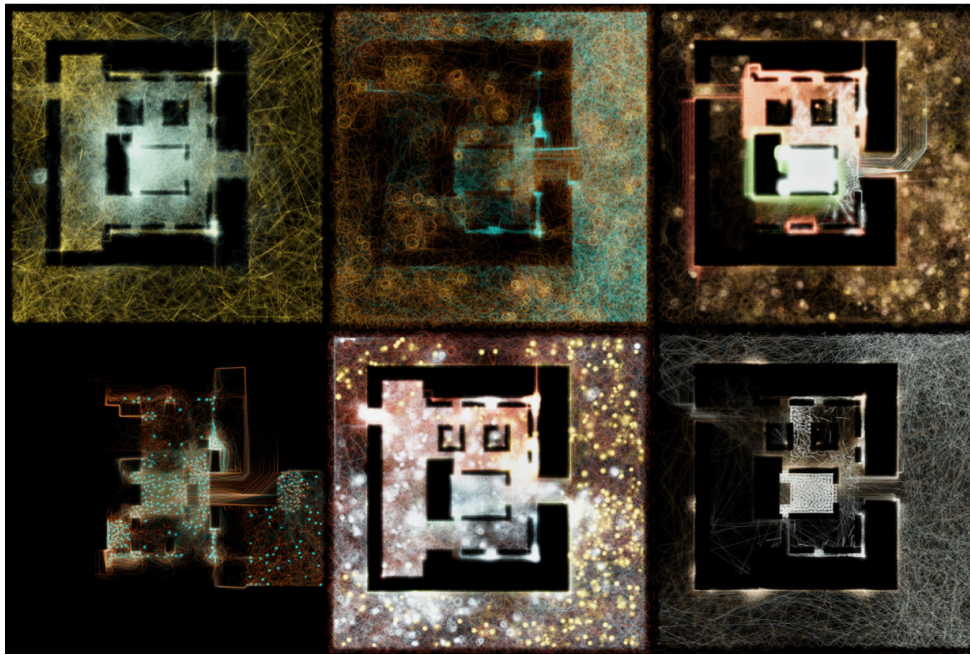


Figure 9: Examples of visual compositions generated by the artefact

ABOUT THE AESTHETICS OF COMPUTER ARTEFACTS

Any discussion about aesthetics or aesthetic discourses embedded in contexts of contemporary practice necessarily encompasses Kant's thinking when he performs a deep analysis of art and its impact on the life of the human being, differentiating issues related to art itself, the form of judgments of aesthetic character, about objects of art and others; and those questions of a more theoretical nature. Kant sought to define basic concepts of aesthetics as we now understand it, be it the immanence of objects, reception and representation, the limitations of apprehension, the role of time and space, the subject and its history and sensitivity, etc.:

we have tried to prove that all our intuitions are only representations of phenomena, that we do not perceive things as they are in themselves, nor are their relations as presented to us, and that if we suppress our subject, or simply the subjective constitution of our senses in general, all properties, all relations of objects in space and time, and also space and time would disappear, because all this, as a phenomenon, cannot exist in itself, but only in ourselves. For us it is completely unknown what may be the nature of things in themselves, independent of all receptivity of our sensibility. We know of them but the way we have to perceive them; Way that is peculiar to us; But that so little must necessarily be that of every being, though it be that of all men. (Kant,1787 quoted in Gil, 1992, p. 75)

That is, Kant is at the origin of the definition of meaningful experience, of aesthetic contemplation, in vogue in the theory and practice of the various contemporary arts,

which with Duchamp, Giannetti or Routio, expand to definitions around the artefact and the polysemic perspective that can even spur on the observer, leading him to take on other roles, including that of co-creator of the object itself. The artefacts of digital art and culture do not only assume the form of expression or declaration of human subjectivity, but are inseparable part of the affections of the spirit.

However, the art and digital culture, in the sense given by Machado, cannot be confined to the drift of massive industrial production of artefacts aimed at the stimuli of pleasure, of fleeting affections, without risking losing the greatest desideratum of art in promoting the questioning, reflection and reverberation of the foundational themes of our existence as individuals, society, humanity and as universe. It is urgent, therefore, to seek and construct an aesthetic of the digital media that assumes and maintains this desideratum, a process in progress and that, by definition, never finished:

the present challenge of the media art is not, therefore, merely the naive apology of the present possibilities of creation: media art must, on the contrary, draw a clear difference between what is, on the one hand, the industrial production of pleasant stimuli for the media of on the other, the search for an ethics and an aesthetic for the electronic age. (Machado, 2004, p. 6)

From this it follows that the aesthetics of computer artefacts integrate or unfold in the various aesthetics of the artefact as mediator of meaningful experiences by an interventional public, taken as an individual or a group. As stressed by Giannetti, they are aesthetics of participatory and interactive experiences:

the reception of art assumes a peculiar relevance from the original relationship between people and works through technical interfaces. Virtual reality, artificial life and artificial intelligence as embodied systems of art presuppose new participatory and interactive experiences that allow the viewer to be integrated into the context of the work. They are models of a technically activated environment in which we are always part of the system we observe and interact with. Dialogue between work and spectator is established not only on the basis of language or reflection, but above all, in a practical and intuitive way, in the circular sense of communication, insofar as it stimulates the very action of the public around the work. (Giannetti, 2012, p. 23)

The artefacts of digital art and culture incorporate the various aesthetics related to the meaningful experiences they provide, when they confront fundamental concepts related to the affections of spirit, emotion, sacredness, contemplation (including the dimension of the sacred), originality, complexity, order, etc. added to the dimensions of randomness, virtuality and interactivity, where technique yields its place to the environment and context where the experience is realized. Other characteristics are common to this aesthetics, namely:

- The ephemeral and volatile, when the artefact, in part or as a whole, consists of components of fleeting existence, although without prejudicing the appropriate times for the realization of the experience;
- Sociability and networking experiences, when the set of accumulated knowledge and practices in a particular cultural context or interest group serve as sustenance and valorisation of the experience of aesthetic contemplation;
- Learning, when the artefact mediates learning processes;
- Games and playfulness, when the artefact assumes dimensions of gaming and entertaining;
- The post-human, when the artefact assumes characteristics proper to an artificial and autonomous intelligent entity, a nonhuman subject “capable” of creating;
- The own aesthetics, the freedom to define criteria capable of evaluating their own creation.

The aesthetics of computer artefacts in art and digital culture are thus characterised by characteristics of a multi-, inter- and transdisciplinary nature where art intersects with science and technology, hoping that the experience itself can also encompass other dimensions of philosophical or even existential nature. These artefacts represent, in the last instance, manifestations of an eclectic, plural and complex contemporaneity.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

- Barradas, M.T., Coelho, J.P., Tavares, M.E. (2014). “Tecn made in” têxtil. *Invisibilidades*, 7, 72-80. Retrieved from https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/5702/1/Editorial_Invisibilidades_n7.pdf
- Cox, Ch. (2009). Sound art and the sonic unconscious. *Journal Organized Sound*, 14(1), 19-26.
- Dominguez, M.; Paulino, F.F. & Silva, B.M. (2014). Between the sacred and the profane in the S. João d’Arga’s Festivities: A digital art installation. *International Journal of Creative Interfaces and Computer Graphics*, 5(1), 1-20. doi: <http://dx.doi.org/10.4018/ijcicg.2014010101>.
- Duchamp, M. (1966). The creative act. Lecture at the Museum of Modern Art, New York. *Art and Artists*, 1(4).
- Eco, H. (1962). *The open work*. Harvard: Harvard University Press.
- Giannetti C. (2012). *Estética digital – Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte: Nova Vega. ISBN: 9789726999119
- Gil, F. (1992). (Ed.). *Recepção da crítica da razão pura: Antologia de escritos sobre Kant (1786-1844)*. Lisbon: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Grau, O. (2003). *Virtual art – From illusion to immersion*. Cambridge: Massachusetts: The MIT Press.
- Greene R. (2005). *Internet art*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Guerra, I. & Paulino, F. F. (2010). O documentário etnográfico: Da memória ao produto turístico. *Polytechnical Studies Review*, VII(14), 123-135.
- Lopes, D. M. (2010). *A philosophy of computer art*. Routledge: Taylor & Francis Group.
- Machado, A. (2004). Arte e mídia: Aproximações e distinções. *Revista da Associação Nacional de Pós-Graduação em Comunicação*, 1.

- Manovich, L. (2002). *The language of new media*. Cambridge: Massachusetts: The MIT Press.
- Marcos, A.F. (2012). Instanciando mecanismos de a/r/tografia no processo de criação em arte digital/computacional. *Invisibilidades*, 3, 138-145. Retrieved from <http://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/2204>
- Marcos, A.; Branco, P. & Carvalho, J. (2009). The computer medium in digital art's creative development process. In J. Braman & G. Vincenti & G. Trajkovski (Eds.), *Handbook of Research on Computational Arts and Creative Informatics* (pp. 1-15). Hershey, Pennsylvania: IGI Publishing.
- Marcos, A. & Zagalo, N. (2011). Instantiating the creation process in digital art for serious games design. *Journal Entertainment Computing*, 2(2), 143-148.
- Quinn, B. (2012). *Fashion futures*. London: Merrell Publishers.
- Quintas, R., Marcos, A., Tavares, M., (2015). Escultura Présence: um sistema tridimensional de interação sonoro-corporal. In P. Meneses (Ed.), *Atas do 22º Encontro Português de Computação Gráfica e Interação – SciTecln/EPCGI 2015* (pp. 4-12). Coimbra: Instituto de Sistemas e Robótica. Retrieved from <http://www.isr.uc.pt/epubs/epcgi2015.pdf>
- Paul, Ch. (2005). *Digital art*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Routio, P. (2003). Arteology: Semiotics of artifacts. Retrieved from <http://158.132.155.107/posh97/private/Arteology/Arteology.pdf>

BIOGRAPHICAL NOTE

Adérito Fernandes Marcos is Full Professor of the Aberta University; Founder and Director of the Doctoral program in Digital Media Art, an offering in association of the Aberta University and University of Algarve; Integrated member of the Research Centre for Arts and Communication; and research collaborator of INESC TEC – Institute for Systems and Computer Engineering, Technology and Science; and President of Artech-International – International Association of Computer Art.

E-mail: aderito.marcos@uab.pt

Universidade Aberta, Palácio Ceia, Rua da Escola Politécnica, 147, 1269-001 Lisbon, Portugal.

* Submitted: 05-05-2017

* Accepted: 21-05-2017

PASSEIO, PASSANTE, PASSEANTE. UMA PLATAFORMA DE ARTE E CULTURA URBANA

Maria da Luz Correia, Helena Pires & Pedro Andrade

RESUMO

A Passeio é uma plataforma de arte e cultura urbana, concebida no âmbito do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS) da Universidade do Minho. Com este projeto, através de uma metodologia qualitativa e de inspiração antropológica, fixamos o nosso olhar nas ruas da cidade – na arquitetura, no *graffiti*, na música, no teatro e na animação de rua, no desporto urbano, no artesanato e no comércio tradicional, na publicidade e no vitrinismo – nas suas imagens, nas suas histórias e nas ligações tecnológicas que prolongam o traçado destas ruas e destas redes. Neste artigo, a partir de uma revisão de paradigmas teóricos relativos à cultura visual, à cidade e às noções de espaço e de lugar, fixamos na figura inspiradora do *flâneur*, tal como esta foi descrita e problematizada pelo filósofo alemão Walter Benjamin, o ponto de partida comum deste *passeio*.

PALAVRAS-CHAVE

Cidade; cultura visual; espaço; *flâneur*; espaço

ABSTRACT

Passeio (the Portuguese word for walk) is a platform of urban art and culture, conceived within the scope of the University of Minho's Communication and Society Research Centre (CECS). Using a qualitative methodology and an anthropological inspiration, this project looks at urban streets – in terms of architecture, graffiti, music, street theatre and animation, urban sports, handicrafts and traditional commerce, outdoor advertising and window-shopping – and organises its respective images and stories, focusing on the technological connections that extend the layout of these streets and networks. Based on a review of the theoretical paradigms related to visual culture, the city and notions of space and place, in this article the common point of departure for this *passeio* (walk) is the inspirational figure of the *flâneur*, as described and analysed by the German philosopher, Walter Benjamin.

KEYWORDS

City; *flâneur*; space; visual culture

As ruas são o apartamento do coletivo. (...) As brilhantes placas metálicas das casas de comércio são para o coletivo um décor tão valioso, ou ainda mais, que uma pintura a óleo, pendurada na sua sala, aos olhos do burguês. Walter Benjamin (1989, p. 441, M3a, 4)

O que vejo às vezes entre duas paragens de autocarro pode ser mais forte do que aquilo que vejo quando entro numa sala de exposições. (Maria Teresa Cruz, 1992, p. 52)

A Passeio é uma plataforma de arte e cultura urbana. Com este projeto, fixamos o nosso olhar nas ruas da cidade – na arquitetura, no *graffiti*, *tag* e *stencil*, na música, no desporto urbano, no teatro e na animação de rua, no artesanato e no comércio tradicional, na publicidade e no vitrinismo – nas suas imagens, nas suas histórias e nas ligações tecnológicas que prolongam o traçado destas ruas e destas redes. O nosso objetivo passa por contextualizar as ações quotidianas que acontecem nas ruas da cidade – que vão desde o passo de dança do acordeonista, à pose do *homem-estátua* e ao pregão do comerciante – com a memória partilhada dos seus transeuntes: as recordações de estabelecimentos comerciais e lojas, as histórias de vida de artistas e comerciantes de rua, os testemunhos de minorias étnicas e culturais que habitam a cidade.

No presente artigo, retraçamos o processo de conceção desta plataforma, sintetizamos as decisões teóricas e as opções metodológicas que estão na sua base, assim como procuramos sistematizar os seus objetivos, através de três eixos de ação: a investigação e a formação, o arquivo e a divulgação, a colaboração e a extensão. Com base nas noções de cultura visual, de cidade e de espaço, elaboramos ainda um estado da arte, que conflui no reconhecimento do estatuto paradigmático e do caráter inspirador de que a figura benjaminiana do *flâneur* se reveste na presente investigação (Benjamin, 1989, 1940/2000b). Deambulando entre as galerias comerciais, as montras e os espelhos, os panoramas e os museus de cera, o *flâneur* recompõe através do seu labiríntico trajeto quotidiano a complexa miríade de imagens da *city*, sendo por isso quer representativo do nosso entendimento de cultura visual contemporânea quer do nosso entendimento de espaço e do lugar, ambos em grande medida devedores do pensamento do filósofo alemão Walter Benjamin. Se é verdade que ruturas de natureza social, cultural e tecnológica complexificam hoje a experiência do *passante* que doravante deambula entre os *shoppings*, os parques radicais, os *graffitis* e os *mupis* ligado aos seus dispositivos móveis e às suas tecnologias ubíquas, é nosso entender que a figura do *passeante*, mantém ainda a sua validade epistemológica, sobretudo no quadro de uma plataforma de arte e cultura urbana¹.

DO MUSEU VIRTUAL DE ARTES VISUAIS À PLATAFORMA DE ARTE E CULTURA URBANA

A Passeio é uma plataforma de arte e cultura urbana, concebida no âmbito das bases de conhecimento previstas no projeto estratégico para 2015-2020 do CECS. Com origem na proposta de constituir um museu virtual de artes visuais, este projeto, coordenado por Maria da Luz Correia e Helena Pires, começou por reposicionar-se como uma plataforma de arte e cultura urbana, através de uma dupla estratégia de *fechamento* e de *abertura*.

¹ Veja-se a este respeito o trabalho de Julieta Leite (2010) a propósito das mediações tecnológicas da cidade contemporânea e nomeadamente a sua metáfora da *ciberflânerie*.

DAS ARTES VISUAIS À CIDADE

Num primeiro sentido, *fechamos* o universo de estudo, transitando das artes visuais nos seus tão diversos contextos e nas suas tão heterogêneas expressões, para as artes visuais em contexto urbano, delimitando essa vasta área das artes visuais com a fronteira da cidade, das suas ruas, dos seus edifícios, das suas multidões e dos meios de comunicação que os relacionam. Esta opção passou, num primeiro momento, por aquiescer a centralidade da cidade na experiência da contemporaneidade, reconhecendo a premência atual de uma cultura visual urbana, cuja emergência tem origem em grande medida numa série de acontecimentos situados no final do século XIX: a introdução de transportes como o automóvel, o surgimento de meios de comunicação o telégrafo e o telefone, e o aparecimento de formas de entretenimento e de lazer, como o cinema e a publicidade.

O frenesim das cidades, o seu “choque” no célebre diagnóstico de Walter Benjamin, descrito pelos pensadores, poetas e artistas novecentistas, e intensificado no séc. XXI com a disseminação da tecnologia digital nos mais diversos domínios da experiência quotidiana, remete-nos precisamente para a especificidade da cidade como uma arena de estímulos visuais, sonoros, tácteis e cinéticos, que condicionaria hoje a nossa vivência, nomeadamente devido ao seu poderoso aparelhamento tecnológico (Correia, 2015a, 2015b)². Com efeito, num momento em que os elos sociais estão progressivamente sujeitos a *interfaces* digitais, de que os ecrãs tácteis dos nossos dispositivos móveis são um exemplo, é também objetivo da Passeio questionar a natureza híbrida da experiência do lugar, que se consubstancia no trânsito quotidiano pelas ruas da cidade e nas conversas diárias entre os seus habitantes, mas que é também prolongada na navegação diária pela Web e nos diálogos ininterruptos entre os seus utilizadores.

DAS ARTES VISUAIS À CULTURA

Num segundo sentido, *abrimos* o universo de estudo proposto, prolongando a ideia de arte na ideia de cultura, e procurando fazer prevalecer as dimensões *histórica* e *política* da experiência quotidiana da cidade sobre a sua *dimensão estética*. Por um lado, visamos, com esta abertura, furtar-nos a uma *moderna conceção autónoma da arte* e às categorias abstratas e dicotomias estéticas que legitimam os seus processos de institucionalização, separando estavelmente a *arte* da *não arte*, o *high* do *low*, o *erudito* e o *popular*, o *original* da *cópia*, ou ainda o *museu* da *rua*. Por outro lado, queremos com a ênfase na dimensão histórica, afastar-nos de uma *pós-moderna sensação difusa da arte* que tende a disseminar a perspectiva estética em todos os domínios da experiência, e a apreciar a totalidade da vida social como uma obra de arte³.

² A especificidade da cidade como experiência multissensorial far-nos-ia também abdicar do limite do *visual*, da *visão* e das *visualidades* inicialmente contido na proposta de um museu virtual de artes visuais, e que rapidamente se viu convertido no projeto de uma plataforma de arte e cultura urbana.

³ Sintetizamos aqui as críticas à autonomia da arte estética e à ambição expansionista do dispositivo estético, detalhadas em Correia (2013, pp. 215-223).

Assim, optamos por um entendimento de *cultura* que a relaciona estreitamente com os fragmentos e as desordens da *experiência*, esquivando-nos, de algum modo, aos riscos de totalização e de ordenação que José Bragança de Miranda (2007) e Moisés de Lemos Martins (2011) atribuem à ideia corrente de cultura. Diga-se que este nosso entendimento é em grande medida devedor da conceção dual de cultura proposta pela filósofa Hannah Arendt (1972), ou ainda da proposta de uma “cultura em ação” lançada por Antonin Artaud (1964). Artaud como Arendt convergem num entendimento dialético da cultura, enquanto conflito entre o arquivo de conhecimentos que representam o mundo e as experiências desse mundo, enfim, enquanto confronto permanente e irresolúvel entre pensamento e ação, crítica e experimentação, tradição e acontecimento, ou dito ainda de outro modo, entre espaço e lugares, entre representação e prática⁴.

Evitando contribuir para a falaciosa dualidade que separa uma “cultura popular progressiva” e uma “arte erudita repressiva” para que nos alerta Mirzoeff (1999, p. 12), privilegiamos as zonas de instabilidade, as regiões de convergência entre estes extremos: é vocação da *Passeio*, faz parte da sua tomada de posição *política*, dedicar especial atenção e reflexão crítica aos momentos em que o olhar anónimo, as pequenas narrativas do transeunte comum e as vivências alternativas da cidade no seu quotidiano desafiam o arquivo do especialista e as categorias das suas instituições, o caleidoscópio do turismo e a repetitiva seriação dos seus *must-see*, ou ainda a esfera dos média e a eventual uniformidade dos seus agendamentos. Estes momentos têm sido analisados por uma vasta literatura no âmbito das ciências da comunicação, sob a terminologia de *cultura popular* e de *cultura visual* contemporânea, conceitos que nos cabe reavaliar na segunda parte deste artigo.

DO MUSEU VIRTUAL À PLATAFORMA

Por fim, o reposicionamento da *Passeio* passou ainda pela readaptação do âmbito implícito na terminologia de “museu virtual” naquele doravante sugerido pela nomenclatura de “plataforma”: quer devido à já referida problemática ancoragem nas ideias de cidade, de arte e de cultura quer devido a uma série de recentes transformações tecnológicas, sociais e culturais, a ideia de “plataforma”, que não se esgota na sua aceção informática e que, não por acaso, se encontra hoje em voga nos mais diversos domínios⁵, pareceu-nos, tendo em conta as particularidades da *Passeio*, não só mais ajustada, como mais abrangente⁶. Enquanto plataforma de arte e cultura urbana, a *Passeio*

⁴ Sintetizamos aqui uma conceção de cultura já desenvolvida em Correia (2013, pp. 79-84).

⁵ Veja-se a este propósito não apenas fenómenos de moda como a propagação atual das “plataformas criativas” na *web*, mas também a abrangência de infraestruturas como a Plataforma das Artes e da Criatividade em Guimarães.

⁶ Embora pudéssemos aqui encetar uma certamente instigante releitura da ideia metafórica de “plataforma” à luz das noções de “rizoma”, de “liso”, ou ainda de “corpo sem órgãos”, introduzidas por Gilles Deleuze e Félix Guattari (em Mille Plateaux (1980), a riqueza semântica deste termo já seria bem evidente em qualquer dicionário. Por exemplo, o *Dicionário infopédia da Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico* da Porto Editora define-a assim: “plataforma pla.ta.for. ma plete'forme nome feminino 1. estrutura horizontal, mais ou menos elevada / 2. terraço; açoteia / 3. estrado na parte posterior da locomotiva, onde vai o maquinista / 4. estrado nos carros elétricos, por onde se embarca ou desembarca / 5. estrado elevado à altura do estribo ou do piso dos vagões para facilitar o embarque ou desembarque dos passageiros,

apresenta, então, três eixos de ação, inseparáveis entre si e cuja divisão apenas responde a uma necessidade de sistematização: (1) a investigação e a formação; (2) o arquivo e a divulgação; (3) a colaboração e a extensão.

Do ponto de vista da investigação, a Passeio, por um lado, procurará trabalhar em torno de noções centrais como a cidade, a experiência, o espaço, os lugares e a mobilidade, a cultura visual, a cultura popular, as subculturas, e as minorias, mediante paradigmas teóricos que serão enumerados e sucintamente revisitados ao longo do presente artigo. No que diz respeito ao quadro empírico, a Passeio dirige os seus métodos de investigação, caracterizados por um paradigma qualitativo, uma inspiração antropológica e uma ênfase nas metodologias visuais participativas⁷, para a experiência do local, para a vivência do imediato e para a observação do próximo, estando a sua equipa de investigadores sujeita à condição de proximidade com o terreno empírico: até ao momento, tem-se por isso mesmo, desenvolvido, fundamentalmente, a investigação nas cidades Braga e de Ponta Delgada, cidades de residência das coordenadoras do projeto. Este trabalho de investigação e de produção de conhecimento no domínio da arte e da cultura urbana, que passará por cartografar equipas e projetos científicos relacionados, articular-se-á ainda, sempre que possível, com ações pedagógicas e atividades de formação na área⁸.

Diretamente ligada aos objetivos de investigação e de formação, está ainda a necessidade de constituição de um arquivo e de planificação da sua divulgação. Este arquivo tem-se inspirado em diversas formas, cuja definição e problematização não cabem no presente artigo, mas que passam pelo *álbum*, a *coleção*, o *calendário*, o *atlas*, o *mapa psicogeográfico*, o *foto-ensaio*, o *vídeo-ensaio*, entre outros. Prevemos que a Passeio divulgue o seu arquivo, de acordo com um modelo de *work in progress*, através de uma convergência entre as publicações científicas, o site da plataforma – um portal na *web*, cujo acesso já está previsto na página do CECS –, as redes sociais – às quais este portal estará ligado e que poderão ser redes sociais mais estreitamente associadas à partilha de imagens de cidades, como o Instagram, o Pinterest, o Tumblr, o Flickr, entre outros – e as próprias ruas da cidade⁹. Uma recolha fotográfica exploratória da Passeio pode ser consultada

nas estações dos caminhos de ferro / 6. disco móvel em torno de um eixo central em que se colocam as locomotivas para as mudar de linha / 7. MILITAR estrutura de terra, madeira ou aço sobre a qual assentam as bocas de fogo de artilharia ou quaisquer outros objetos pesados / 8. INFORMÁTICA base composta por hardware, físico ou virtual, pelo sistema operativo, e por aplicações que são a base para o desenvolvimento de novas aplicações / 9. figurado, proposta ou medida conciliatória / 10. figurado, conjunto de ideias ou propostas que constituem a base de uma política comum / 11. figurado, popular simulacro; aparência”.

⁷ Embora os métodos a que recorreremos sejam a todo o momento passíveis de redefinição, podemos assumir que a generalidade das táticas metodológicas implementadas e por implementar se coadunam, como referimos, com um paradigma qualitativo, com uma generalizada inspiração antropológica, e com uma especial ênfase nas metodologias visuais participativas. Assim, até ao momento, têm sido usados métodos como a observação – auxiliada pela fotografia, pelo áudio e pelo vídeo – a pesquisa documental (nomeadamente consubstanciada nos recortes de imprensa, num esforço semelhante ao do *clipping*) a entrevista (com recurso a registos fotográficos e audiovisuais), a história de vida, e finalmente a foto-elicitação, que combina o recurso a imagens fotográficas com a realização da entrevista (Harper, 2002).

⁸ Este diálogo já se encontra atualmente em curso através de uma colaboração de discentes do Mestrado em Comunicação, Arte e Cultura da Universidade do Minho na Passeio, como é o caso dos investigadores Fábio Marques e Pauline Protásio.

⁹ Mediante a importância por nós conferida ao cruzamento dos trajetos quotidianos do navegador na *web* com os percursos diários do transeunte na cidade, justificar-se-á que a abertura de canais de comunicação on-line seja complementada com um recurso às táticas de divulgação *outdoor*, implementadas nas ruas das cidades visadas, e que poderiam ter, como

numa página da Flickr, e as suas localizações sucessivas num mapa colaborativo criado através do My Maps da Google, que tem funcionado como primeiro dispositivo de reunião, de arquivo e de apresentação do material recolhido (Figuras 1 e 2).

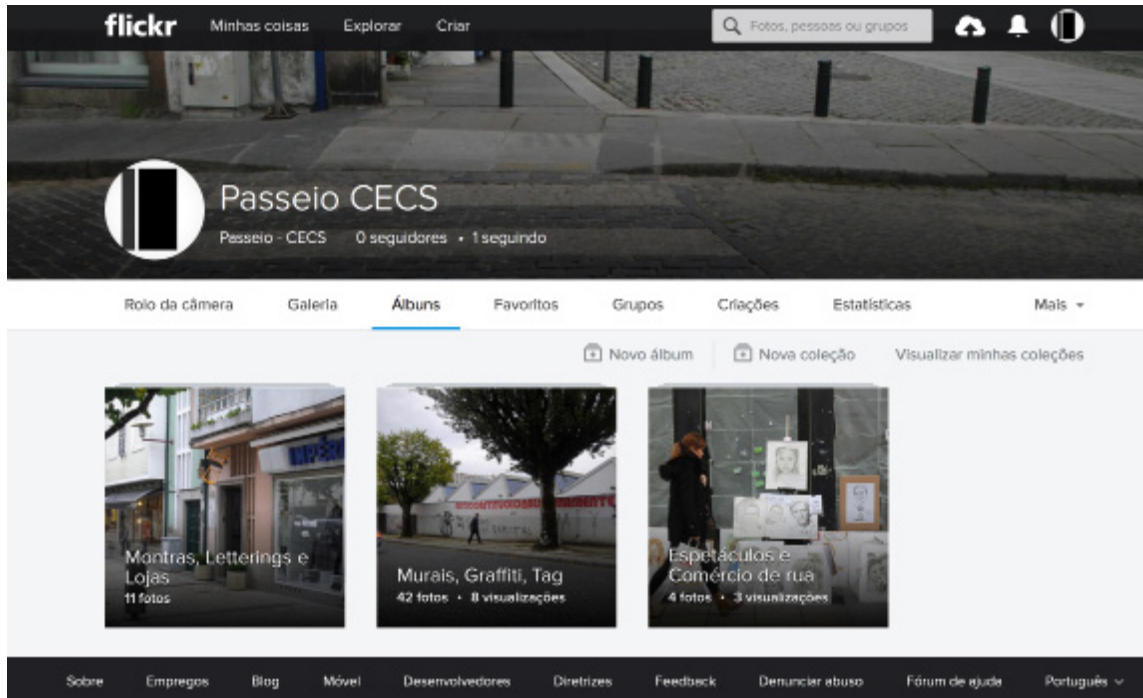


Figura 1: Página Flickr da Passeio com uma primeira recolha de imagens fotográficas para a Passeio, organizadas nas seguintes categorias: (1) Montras, Lettering e Lojas; (2) Murais, Graffiti, Tag; (3) Espetáculos e Comércio de Rua

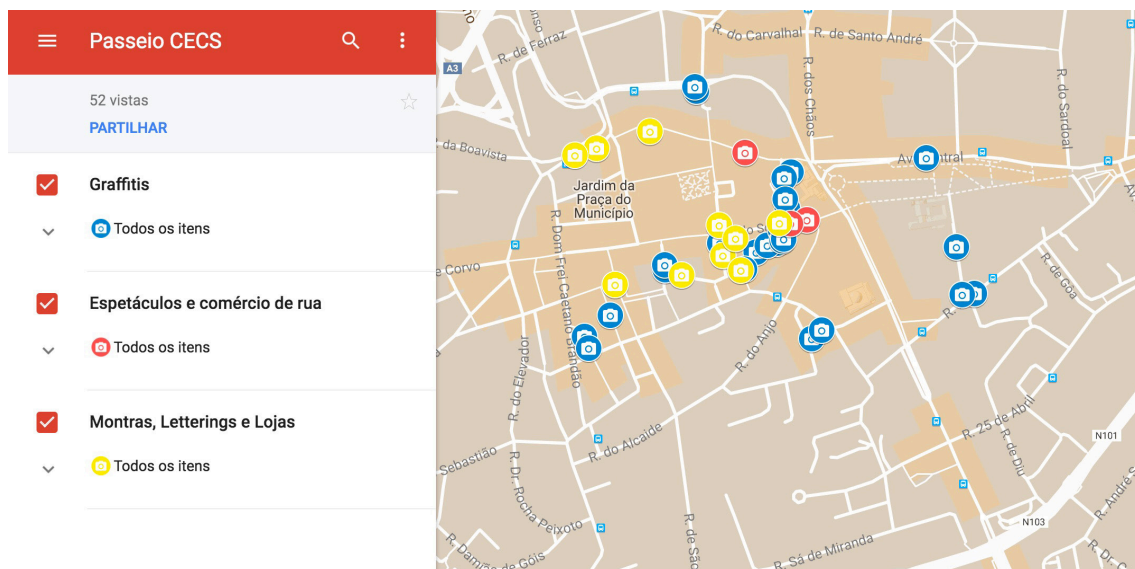


Figura 2: Mapa criado em My Maps da Google a partir da página Flickr da Passeio, cartografando na forma de um percurso as imagens recolhidas em Braga entre 2016 e 2017. A iniciativa e a sua realização é de Fábio Marques, discente do Mestrado em Arte, Comunicação e Cultura e investigador, que tem colaborado na elaboração da plataforma Passeio

exemplo básico, o redireccionamento dos transeuntes da cidade para o portal da Passeio e para as informações aí acessíveis, através da afixação em locais precisos de um código QR.

Por fim, aliada aos esforços de investigação, de formação, de arquivo e de divulgação, salienta-se a vocação colaborativa desta plataforma, já implícita nos parágrafos anteriores. Com efeito, a ênfase dada ao par da investigação e da formação, o relevo atribuído às metodologias participativas, e ainda a importância conferida às tecnologias digitais e ao seu potencial interativo, são alguns dos aspetos que garantem que a plataforma Passeio esteja aberta a uma prática colaborativa, não se confinando a um rumo absolutamente pré-definido. Esta dimensão colaborativa é reforçada pela ligação estreita com os territórios urbanos da pesquisa de terreno, que faz com que, a par dos seus objetivos científicos, a Passeio tenha ainda um horizonte de extensão cultural e de extensão à comunidade.

PASSEIO, CIDADE E CULTURA VISUAL: FRONTEIRAS

Como a sua designação indica, a Passeio parte dessa tendência generalizada, para, a partir do final do século XIX e do início do século XX, pensar a cidade e as imagens que a habitam, refletir sobre a experiência de deambulação do transeunte num labirinto urbano que é doravante complexificado pelas mais diversas tecnologias: automóveis, eletricidade, telégrafo, cartazes publicitários, espetáculos... As imagens da cidade, que também designaremos pelo mais lato termo de *cultura visual contemporânea*, não são aqui entendidas num sentido restrito, mas integram a experiência multissensorial e psíquica que é apanágio de uma cultura urbana fragmentada, na qual o movimento, a circulação e o trânsito não dizem apenas respeito aos automóveis, às multidões ou aos *outdoors* publicitários com que se cruza o seu transeunte quotidiano mas também às sensações, ao imaginário e às memórias e narrativas que diariamente o atravessam¹⁰. Esta tendência para pensar a cidade e as imagens que a habitam, que assumimos desde já como princípio orientador da Passeio, e que aproxima o papel do investigador ao perfil do *flâneur*, encontra no filósofo alemão Walter Benjamin uma das suas principais inspirações.

Com o seu célebre diagnóstico da perda de *aura* da obra de arte, Walter Benjamin é um dos primeiros pensadores a assinalar a profunda rutura tecnológica, social e cultural ocorrida no final do século XIX que associa nomeadamente à generalização das técnicas de reprodução como a fotografia e o cinema e que estaria na base do nosso presente entendimento de *cultura visual contemporânea*. Ao contrário do que sugerem algumas leituras do texto *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*, Walter Benjamin (1936-1939/2012) não enceta aí o lamento de uma velha *aura* decadente e perdida, mas identifica, sim, essa rutura – tecnológica, social e cultural – que está na origem das “artes de massas”, das “artes montáveis”, das artes que seriam, nas suas palavras, as “mais revolucionárias da sua época” e que corresponderiam àquelas a que dedicaria grande parte da sua obra: a fotografia, o cinema e a publicidade.

O filósofo alemão é também pioneiro na postura epistemológica adotada em função deste diagnóstico. Além da sua valorização da “arte popular anónima”, a sua

¹⁰ Sobre as relações do visual com o sentido do movimento, do tato, do olfato e da audição, assim como com perturbações psíquicas diversas, veja-se a contribuição de J. W. T. Michell (2002).

minuciosa descrição de cidades europeias, nomeadamente no seu *livro das passagens*, aí sustentada por uma defesa metodológica da imagem¹¹ e por uma conceção política do papel do historiador¹², é um dos mais evidentes exemplos. Com efeito, Benjamin assumiu positivamente o papel de *flâneur* – esse “botânico do asfalto” como o designa – nas metrópoles do seu tempo – de Berlim, a Paris, a Moscovo –, deambulando escrupulosamente entre as galerias comerciais, os cartazes publicitários, as montras e os espelhos, os brinquedos e os autómatos, os postais e as caricaturas, os panoramas, os dioramas, os museus de cera e as exposições universais. Mais *passeante* do que *passante*, diferente da multidão em “choque” quer pelo vagar ocioso quer pela solidão distanciada, recompondo no seu labiríntico trajeto a miríade de imagens da *City*, o *flâneur*, é uma figura-chave, então, na definição da plataforma Passeio.

Se se deve fazer remontar a Walter Benjamin, e num sentido mais lato à Escola de Frankfurt, o estudo da cidade e do comércio social iconográfico que lhe está associado, não se pode deixar de reconhecer noutras tradições disciplinares o seu determinante contributo. Ainda no âmbito das ciências da comunicação, refira-se o papel fundamental da Escola de Chicago, que escolhe a cidade como seu laboratório sociológico, aí dando enfoque às minorias culturais e étnicas, à marginalidade e às *subculturas*¹³, com um programa metodológico de inspiração etnográfica e antropológica, que, com diferentes pretextos e em diversas ocasiões, demonstra ainda uma atenção especial à componente não verbal da comunicação (Park, Burgess & Mckenzie, 1984).

Também importante tem sido o contributo do pós-estruturalismo francês, que tem na obra de Roland Barthes um exemplo ilustrativo. Com uma abordagem que foi por vezes apelidada de *semiótica leve das imagens*, Roland Barthes ocupou-se de temas tão diversos como a literatura, a fotografia, a moda e a publicidade, tendo homenageado nas suas *Mitologias* os mais banais objetos da cultura popular: o automóvel, os guias

¹¹ A valorização metodológica da imagem em Walter Benjamin é sobretudo desenvolvida a partir da noção de “imagem dialética”, explicitada no texto *Reflexões teóricas sobre o conhecimento, teoria do progresso*, no qual Walter Benjamin se propõe a “a dar às datas a sua fisionomia” (1989, p. 494, N11, 2), e em que explora o papel da imagem no conhecimento histórico. Escolhendo a montagem como método, Benjamin pretende ver a história “de maneira estereoscópica”, mostrando-a mais do que dizendo-a, desagregando-a e reagregando-a em imagens (Benjamin, 1989, p. 474, N1, 8). A imagem dialética, elemento central do método *benjaminiano*, é por ele assim definida: “uma imagem (...) é esse momento no qual o Outrora encontra o Agora num clarão para formar uma constelação. (...) A imagem é a dialética em suspenso”. Como se concedesse uma vida e um movimento próprios às imagens, Walter Benjamin nota que a marca histórica das imagens não tem a ver com a época em que estas se inscrevem cronologicamente, mas antes com o momento em que elas alcançam a sua legibilidade, espécie de ponto crítico em que a verdade destas explode. Comparando esse momento com o intervalo entre o sono e a vigília, e abrindo um paralelismo entre a tarefa do historiador e a tarefa do intérprete dos sonhos, Walter Benjamin integra assim também o inconsciente, o onírico e o fantástico na história.

¹² Para Walter Benjamin, o historiador do contemporâneo é um fisionomista dos pequenos momentos, das ninharias do tempo, dos restos da história (1989, pp. 476; 477; N1a, 8; N2, 6) que não deixam de ser contrapostos a uma visão mais geral do seu tempo. É certamente por ser um olhador do minúsculo no meio da maiúscula crise da sua época, que Benjamin propõe aos seus contemporâneos “desenrascar-se como podem, repartir do pé para a mão e com pouca coisa” (Benjamin, 2000a, p. 366) Mais do que aos génios, aos reconhecidos e aos chefes, o contemporâneo pertence, segundo Walter Benjamin, aos homens “anónimos” e “sem nome” e a história que lhes é dedicada contribuiria para “humanizar a humanidade” (Benjamin, 1940/1991, p. 455; 1940/2000b, p. 225).

¹³ Sobre a noção de “subcultura”, que será certamente fundamental na delimitação dos objetos de investigação e de arquivo da plataforma Passeio, e sobre a importante contribuição para o seu estudo quer da Escola de Chicago quer da Escola de Birmingham (correspondente à tradição dos Estudos Culturais), veja-se nomeadamente a antologia de textos organizada por Sarah Thornton e Ken Gelder, sob o título *The subcultures reader* (Gelder & Thornton, 1997).

turísticos, o music-hall, o strip-tease, as revistas de culinária (Barthes, 1957)... Ainda no quadro do pós-estruturalismo francês, foi igualmente preponderante o contributo de Michel Foucault, cuja introdução da teoria da vigilância (Foucault, 1975) e a proposta da noção de heterotopia (Foucault, 1984), entre inúmeros outros contributos, colocariam até hoje questões incontornáveis em qualquer exercício de reflexão sobre a cidade e a sua cultura visual.

Igualmente significativa para a temática da cidade e do seu comércio social de imagens, é, sem dúvida, a tradição dos Estudos Culturais, que tem complexificado o debate em torno da arte e da cultura popular (Hall, 2003), e que tem exercido, na derivação dos *visual culture studies*, formação disciplinar vanguardista dos anos 90, uma influência determinante na valorização de uma experiência visual quotidiana e “não estruturada” (Mirzoeff, 1999, p. 7), que encontra nas ruas da cidade uma das suas principais arenas. Tendo desencadeado as mais diversas polémicas e as mais difusas *antipatias*, nomeadamente aquando do grandiloquente anúncio de um *iconic turn* (Bohem, 1994; Didi-Huberman, 2008; Mitchell, 1994), os *visual culture studies* têm, apesar disso, o mérito de muito ter contribuído para problematizar o papel da imagem na totalidade da vida social, questionando nomeadamente a relação entre a imagem e a palavra, a iconografia e a tecnologia, a experiência visual e as correlativas vivências táteis, cinéticas, auditivas, olfativas e psíquicas (Mitchell, 2002), ou a tensão entre as estratégias dos produtores de imagens e as táticas dos seus consumidores (Correia, 2013, pp. 85-89).

Por fim, pense-se ainda na sociologia do imaginário, que teve no sociólogo alemão Georg Simmel (cuja ligação à já referida Escola de Chicago é também conhecida), uma das suas principais inspirações, e que não se pautou apenas por uma reabilitação da imagem enquanto fonte de conhecimento como também por um exaustivo trabalho de reflexão, tão científico quanto poético, sobre a cidade e a sua experiência (Simmel, 1990, 1997). Além do contributo *simmeliano*, vejam-se, entre outros, os trabalhos de Gaston Bachelard e de Pierre Sansot neste domínio (Bachelard, 1995; Sansot, 2004). Ligados à sociologia do imaginário, estão ainda os campos do saber da antropologia, da psicanálise e da fenomenologia, que não só têm contribuído para o entendimento dessa *terra incógnita* das imagens, dos sonhos e dos mitos, como têm favorecido uma série de reflexões sobre a cidade e o espaço urbano, as suas representações e a sua experiência, conforme se recapitula, aliás, na terceira parte deste artigo.

A este estado da arte, será ainda de acrescentar que a equipa responsável pela plataforma *Passeio* tem já trabalhado igualmente a iconografia social quotidiana e o seu vínculo à cidade, tendo nomeadamente as suas coordenadoras integrado o projeto de investigação “Postais Ilustrados para uma socio-semiótica da imagem e do imaginário”, financiado pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia (PTDC/CCI/2770/2006), em curso no CECS entre 2007 e 2012 e coordenado por Moisés de Lemos Martins. A equipa da plataforma *Passeio* tem, de diferentes modos, questionado a cultura visual contemporânea, no quadro da relação entre a cidade e os seus transeuntes, ora fixando a sua atenção nos postais ilustrados (Correia, 2013; Martins & Correia, 2015; Martins & Oliveira, 2011; Pires, 2015), ora pensando a relação das experiências da viagem e da coleção com

os meios de comunicação digitais (Correia, 2015a), ora ainda dirigindo o seu olhar para a fotografia recreativa em voga nos centros urbanos do final do séc. XIX e do início do séc. XX (Correia, 2015b, 2016), ora centrando-se ainda no papel da publicidade *outdoor* na experiência do transeunte da cidade contemporânea (Pires, 2007), ora pensando, por fim, a arte pública e a comunicação pública da arte (Andrade, 2010, 2011).

PASSEIO, ESPAÇO E LUGARES: CONCEITOS E PARADIGMAS

De seguida, iremos cartografar alguns dos conceitos e dos paradigmas teóricos que permitem operacionalizar diferentes aproximações à realidade social do espaço e dos lugares. Temos por intenção discutir a complexidade da natureza que caracteriza, precisamente, os laços entre o global e o local, ou seja, os laços entre o(s) espaço(s) e os lugares. O esclarecimento de um dado posicionamento teórico-epistemológico que neste projeto se pretende adotar é tanto mais importante quanto se procura, em última análise, defender uma determinada abordagem metodológica, sendo que o paradigma qualitativo e a inspiração antropológica são as suas principais características.

No final do século XIX e primeira metade do século XX, foram publicados textos no âmbito da sociologia francesa, nomeadamente de Durkheim, Mauss e Halbwachs, especialmente relevantes para a discussão do espaço enquanto categoria mental fundamental ao pensamento ocidental. Importa, assim, considerar o *espaço* na sua dupla dimensão: enquanto realidade material e social, por um lado, e enquanto representação, por outro.

Durkheim (1912) refere-se ao espaço enquanto “representação coletiva” ou “produto do pensamento coletivo”, enquanto modo de dar ordem (Durkheim fala de “coordenação”) à experiência sensível. Sendo a heterogeneidade aquilo que caracteriza sobremaneira a natureza da realidade social, o espaço poderá então ser entendido enquanto operação de produção de sentido comum e partilhável. Como salienta o autor, é o modelo de organização social que preside ao modelo de organização espacial (Durkheim, 1912, p. 17), havendo uma correspondência entre ambos os modelos.

Mauss (1904/05) perspetiva por sua vez o espaço enquanto dimensão determinada pela vida social (economia, religião...). Deste ponto de vista, o espaço é sobretudo uma realidade material e dinâmica¹⁴. De ambos os contributos, de Durkheim e Mauss, decorre a complexificação do conceito:

a morfologia (a materialidade), as práticas e as representações passam a surgir como três dimensões mediadas pelo espaço, mas independentes e não necessariamente coincidentes, e, nessa perspetiva, o espaço torna-se num objeto mais complexo, que passa a exigir a presença de múltiplos níveis de análise. (Silvano, 2007, p. 12)

¹⁴ Poder-se-á, a partir deste pressuposto, inferir que as transformações no plano objetivo resultam em transformações nas representações coletivas.

Halbwachs, já em 1950, viria a problematizar o espaço na sua relação com a memória coletiva. Em *La mémoire collective*, precisamente, o autor defende que a memória coletiva e o espaço são mutuamente constituintes. Como falar de memória sem falar do modo como esta se traduz numa dada organização material? Embora se admita a inevitável mutabilidade desse mesmo modo de organização, ao espaço (e à memória) não deixam de estar associadas a estabilidade e a permanência.

Em *A Poética do Espaço*, de Gaston Bachelard, o sótão ou a cave da casa são lugares de memória e de experiência¹⁵. Podemos mesmo arriscar dizer que, através da particular e detalhada descrição da estrutura morfológico-poética do espaço vivido, Bachelard (1998) nos apresenta um modelo antropológico elucidativo da complexa dinâmica de potenciação da memória, necessariamente desdobrada na sua dupla estrutura, individual e social, mas também vivida e imaginada.

Já com Lévi-Strauss (1979), a questão que orienta alguns dos seus estudos antropológicos é a de saber que tipo de relação pode existir entre a “configuração espacial” e a “estrutura social”. O autor adverte para a complexidade das organizações sociais, consoante os grupos e sub-grupos, uma vez que ao seio de uma mesma cultura correspondem muitas vezes diferentes representações e modelos morfológicos. Embora recusando uma visão simplista sobre uma tal relação entre um modelo e uma dada estrutura social, Lévi-Strauss refere a importância de se pensar a unidade ou diferenciação social na sua correspondência com as representações sociais do espaço. Em particular, é de relevar a proposta do autor, considerando a articulação entre a estrutura social e o espaço, por um lado, e a sua ligação com as *identidades coletivas*, por outro.

A desvinculação ao “espaço”, no quadro da experiência de permanente mobilidade que caracteriza, nos termos de Augé (1992), a “sobremodernidade”¹⁶, traduz-se num problema, precisamente, de *identidade*. Partindo do pressuposto de que, numa perspectiva antropológica, a *identidade*, a *história* e a *relação* se co-constituem na sua ligação à edificação do lugar (entendido enquanto lugar de experiência e de memória partilhadas por uma comunidade), Augé propõe o termo “não-lugares” para nomear os lugares de passagem temporária, tais como hotéis, hospitais, aeroportos¹⁷, com os quais os indivíduos, frequentemente na condição de viajantes, não estabelecem qualquer tipo de laço social duradouro. No decurso do seu texto, Augé (1992) antecipa-se a uma eventual visão precipitada e simplista do problema, chamando a atenção para a importância de

¹⁵ Leia-se o seguinte excerto: “a casa não vive somente no dia-a-dia, no curso de uma história, na narrativa de nossa história. Pelos sonhos, as diversas moradas de nossa vida se interpenetram e guardam os tesouros dos dias antigos. Quando, na nova casa, retornam as lembranças das antigas moradas, transportamo-nos ao país da Infância Imóvel, imóvel como o Imemorial” (Bachelard, 1998, p. 25). Esta passagem poderá ilustrar a relação entre a espacialização e a lembrança, embora se admita que o problema do espaço possa ser perspectivado por meio de abordagens muito diversas, nomeadamente enquanto categoria mental nem sempre coincidente com os lugares enquanto plano do vivido e da experiência.

¹⁶ Augé (1994) define a sobremodernidade referindo-se a “três figuras de excesso”: *excesso de tempo* (a aceleração da história tudo transformou em acontecimento, esvaziando-se assim de sentido a própria natureza verdadeiramente eventual do “acontecimento”); *excesso de espaço* (a euforia da “globalização” traduz-se, afinal, num “encolhimento”); *excesso de individualismo* (as referências coletivas, das quais se distinguem os grupos de pertença, deixam de ditar as relações dos indivíduos com o mundo). Ver Silvano (2007, p. 79).

¹⁷ No seu livro que sucede a *Non-Lieux*, intitulado *Les sens des autres*, Augé (1994) dá outros exemplos de não-lugares, de entre os quais aqui destacamos, pela sua atualidade mediática, os campos de refugiados.

se pensar a relação entre o espaço (o não-lugar) e o lugar. Mesmo na impossibilidade do lugar, o indivíduo sonha com lugares outros, ao mesmo tempo que, arriscamos dizer (estendendo o pensamento do autor¹⁸), reinventa novas possibilidades de transformar o espaço, ainda que temporariamente vivido.

A natureza particular do espaço da cidade¹⁹ apela a uma abordagem metodológica específica. Ou seja, a construção de conhecimento sobre a cultura de uma sociedade, de uma comunidade ou de uma época, tendo por base a sua expressão na respetiva cultural material, exige, impreterivelmente, a consideração da transitoriedade das práticas sociais. Já Simmel (1908) se mostrava especialmente atento à mobilidade, nomeadamente à experiência da alteridade, incorporada na figura do *estrangeiro*, a qual nas cidades encontra, por excelência, intensa expressão. No seu sentido mais amplo, e mesmo metafórico – sendo que “estrangeiro” define, em última análise, a condição de mobilidade no espaço urbano –, uma tal figura é caracterizada pela pluralidade identitária (condição que a todos é comum), importando nesta perspetiva cartografar as proximidades e as distâncias, reatadas na figura do estrangeiro.

Também Benjamin (1989), retomando o pensamento de Simmel, se entrega a um exercício metodológico e reflexivo que visa captar o espírito da modernidade, por meio daquilo que se apresenta ao olhar enquanto aparentemente insignificante, até porque de carácter temporário. A figura do *passeante* (em lugar do *viajante*, de que fala Simmel), herdada da poesia de Baudelaire, representa para Benjamin o sujeito solitário e anónimo, esquecido no meio da multidão, ao mesmo tempo que dedicado à observação dos mais ínfimos detalhes, nos quais a cultura se materializa.

A relação do espaço com a cultura contemporânea é igualmente objeto privilegiado de discussão em Lefebvre, na sua conhecida obra, precisamente intitulada *A produção do espaço*. Aí o autor defende a autonomização do espaço (em relação ao espaço mental e ao espaço físico), definindo-o enquanto constituído pelas práticas sociais (ou seja, pela interação dos sujeitos com o espaço).

Foucault, por seu turno, propõe a noção de espaço de colocação (*emplacement*) para designar a variedade das relações que constituem os lugares. Como refere o autor, “a colocação define-se pelas relações de vizinhança entre pontos ou elementos” (Foucault, 1985, p. 5). Tais colocações, ou *emplacements*, desdobram-se em: lugares de passagem – ruas, comboios; lugares de paragem provisória – cafés, cinemas, praias; ou lugares de repouso – casa, quarto.

É precisamente com base no pressuposto da natureza diversa de tais “colocações” (e sobretudo tendo em conta o seu carácter móvel) que, fazendo crítica das abordagens metodológicas e epistemológicas tradicionais da antropologia e etnografia, Appadurai (1997) propõe a noção de *fronteira* enquanto figura espacial expressiva das condições de mobilidade na contemporaneidade (afinal de contas, condição universal, do presente, mas também do passado, que se contrapõe à “falsa” ideia dos nativos e respetiva

¹⁸ Tendo em conta, sobretudo, a publicação que se seguiu a *Non-Lieux*, intitulada *Les sens des autres* (1994).

¹⁹ Note-se que no projeto Passeio esta condição é fundamental.

vinculação ao lugar), “tida não como uma linha que separa espaços estáveis, mas como um espaço intermédio, derrapante, poroso” (Silvano, 2007, p. 85). Nesta perspetiva, ao autor encontra-se associada a noção de *ethnoscapes*²⁰:

Por “ethnoscape”, eu entendo a paisagem de pessoas que constroem os mundos mutáveis em que vivem (turistas, imigrantes, refugiados, exilados, trabalhadores estrangeiros e outros grupos e indivíduos móveis), constituem uma característica essencial do mundo e aparecem para afetar a política das (e entre) nações, num grau até aqui sem precedentes. Com isto não quero dizer que não existem comunidades relativamente estáveis, tal como redes de casamentos, amigos, trabalho e lazer, ou formas de filiação por nascimento, residência e outras (Appadurai, 1997, pp. 33-34).

Dos “mundos mutáveis” que designam as novas condições de impermanência, decorre, segundo o autor, a desterritorialização das pesquisas e a procura de novas formas de descrição etnográfica²¹:

Com grupos migrantes, reagrupados em novas localidades a reconstruir as suas histórias e a reconfigurar os seus projetos étnicos, o *ethno* em etnografia toma forma num deslize, numa qualidade não localizada. As práticas descritivas da antropologia têm de responder a tudo isso (Appadurai, 1997, p. 48).

Traçada uma breve cartografia respeitante aos contributos que os diferentes autores nos oferecem, tendo em vista refletir sobre as implicações que as mais variadas aceções dos conceitos de espaço e de lugar produzem na construção de conhecimento sobre a relação entre as representações, o imaginário e as práticas sociais, propomos, de seguida, esclarecer algumas das opções metodológicas que pautam a Passeio. Nomeadamente, importa clarificar de que modo se operacionaliza, no terreno, uma aproximação aos atores sociais, bem como aos laços (e desvinculações) que os posicionam face às múltiplas configurações morfológicas e espaciais.

Consideremos a seguinte proposta de Lefebvre (1986) relativa a três conceitos ou três momentos de uma relação dialética (o percebido, o concebido, o vivido), em suma, a prática social, a representação do espaço e o espaço de representação:

a) Prática social:

engloba a produção e a reprodução dos lugares e dos conjuntos espaciais próprios a cada formação social. Cada membro de uma sociedade é dotado de uma competência (espacial) e de uma performance (espacial) (no sentido que a linguagem dá a estes termos) específicas, que organizam as suas práticas sociais. (Silvano, 2007, p. 44)

²⁰ “O sufixo – *scape* pretende assinalar o carácter fluído das paisagens a que se referem, assim como o facto das relações que as integram se revelarem diferentes conforme o ângulo utilizado para as olhar” (Silvano, 2007, p. 88).

²¹ “A desmontagem da ideia de nativo, associada à de lugar, leva Appadurai a apelar para uma desterritorialização da observação e do olhar” (Silvano, 2007, pp. 88-89).

b) Representações do espaço:

estão ligadas às relações de produção e à ‘ordem’ que estas impõem. Implicam a existência de conhecimentos, signos e códigos específicos. Nesse sentido, a teoria reproduz o processo generativo do espaço. Se este é tido como um produto, então os conhecimentos que temos sobre ele estão associados, na medida em que o reproduzem, ao processo de produção do espaço de uma dada sociedade (Silvano, 2007, p. 44);

c) Espaços de representação:

estão, para Lefebvre associados ao quotidiano e ao vivido, ao lado clandestino e subterrâneo da vida social. É aqui que o autor abre perspectivas para o estudo de dimensões menos evidentes – para Lefebvre o espaço é vivido antes de ser percebido – e, no entanto, absolutamente essenciais, visto que nos permitem chegar a um espaço que se produz e reproduz à margem das grandes obras e que, por isso, também fica à margem das teorias mais globalizantes (Silvano, 2007, p. 44)²²

É sobretudo no quadro de uma abordagem aos espaços do quotidiano, em afinidade com os espaços de representação e do vivido de que nos fala Lefebvre (1986), que a Passeio se posiciona. A ideia de que o “espaço” se define enquanto abstração, associada à extensividade e à mensurabilidade (a que não são alheias a cartografia e a geometria), em oposição ao “lugar”, tido como mais concreto e, em particular, enquanto instância do vivido, tornou-se um lugar-comum²³. A Passeio visa, porém, concorrer para a desconstrução de uma tal dialética, interessando-lhe a incidência nas diversas gradações intersticiais, tal qual operadas, de modo tanto intensivo quanto deslizante, entre as representações e as práticas. Nesta perspectiva, o espaço e os lugares são neste projeto entendidos enquanto coordenadas moventes que nos permitem, por um lado, uma aproximação ao permanente devir do mundo sensível, por outro, aos quadros de referência culturais e simbólicos que agenciam ao mesmo tempo que são agenciados (n) a produção do espaço.

Enfim, na Passeio, assumimos o papel do *investigador-passeante*, especialmente atento à vida de rua e à interseção entre as diferentes escalas morfológico-espaciais, tanto reais quanto imaginárias. Isto é, tendo por base de inspiração, designadamente, a abordagem benjaminiana, procuramos ser sensíveis ao modo como se intersejam o longínquo e o próximo, o global e o local, a cultura e o detalhe dos signos e objetos, tais como a arquitetura, os letreiros, mas também as experiências do quotidiano, as conversas de passagem, as histórias de vida do habitante ou viajante anónimo que circula pela cidade.

²² A propósito da concetualização do espaço e dos espaços possíveis, Lefebvre refere-se ao espaço diferencial, “aquele que realmente temos e que resulta da composição de diferentes lugares” (Silvano, 2007, p. 46).

²³ Sobre a necessidade de desconstruir uma dada noção de “espaço” fala, nomeadamente, Bragança de Miranda (2007).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade, P. (Ed.) (2011). *Comunicação pública da arte: o caso dos museus de arte locais / globais*. Lisboa: Edições Caleidoscópio.
- Andrade, P.; Marques, C. A. & Barros, J. da C. (2010). *Arte pública e cidadania: novas leituras na cidade criativa*. Lisboa: Editora Caleidoscópio.
- Appadurai, A. (1997). *Modernity at large*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Arendt, H. (1972). *La crise de la culture. Huit exercices de pensée politique*. Paris: Éditions Gallimard.
- Artaud, A. (1964). *Le théâtre et son double*. Paris: Éditions Gallimard.
- Augé, M. (1992). *Non-lieux: Introduction à une anthropologie de la Surmodernité*. Paris: Seuil.
- Augé, M. (1994). *Les sens des autres*. Paris: Fayard.
- Bachelard, G. (1998). *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes.
- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Paris: Éditions du Seuil.
- Benjamin, W. (1989). *Paris, capitale du XIX Siècle: Le livre des passages*. Paris: Éditions du Cerf.
- Benjamin, W. (1940/1991). Sur le concept d'histoire. In W. Benjamin, *Écrits Français* (pp. 425-455). Paris: Éditions Gallimard.
- Benjamin, W. (2000a). Expérience et pauvreté. In W. Benjamin, *Oeuvres II* (pp. 364-372). Paris: Gallimard.
- Benjamin, W. (1940/2000b). Sur quelques thèmes baudelairiens. In W. Benjamin, *Oeuvres III* (pp.329-390). Paris: Éditions Gallimard.
- Benjamin, W. (1936-1939/2012). A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica. In W. Benjamin, *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política* (pp. 59-95). Lisboa: Relógio d'Água.
- Bruno, G. (2002). *Atlas of emotion – Journeys in art, architecture, and film*. Nova Iorque: Verso.
- Bohem, G. (1994). Die wiederkehr der bilder. In G. Bohem, *Was Ist Ein Bild* (pp. 11-38). Munique: Wilhelm Fink Verlag.
- Correia, M. L. (2013). *Intermitências na cultura visual contemporânea: o postal ilustrado e a imagem recreativa*. Tese de doutoramento, Universidade do Minho, Braga, Portugal e Universidade Paris V, Sorbonne, Paris, França. Retirado de <http://repositorium.sdum.uminho.pt/xmlui/handle/1822/29216>
- Correia, M. L. (2015a). Recreações da viagem: o desejo de exótico e os novos média. *Communication, Technologie Et Développement*, 2. Retirado de <http://www.comtecdev.com/fr/telecharger/Correia.pdf>
- Correia, M. L. (2015b). Futurografia: as cidades imaginárias na fotomontagem. In L. Leitão, & J. Leite, J. (Eds.), *Discutindo o Imaginário* (pp. 169-192). Recife: Editora UFPE.
- Correia, M. L. (2016). Os jogos da imagem: fotografia de atrações. In M. T. Cruz, M. A. Babo, & J. G. Pinto (Eds.), *Tecnologias Culturais e Artes dos Média*. Lisboa: CECL, Unyleya.
- Cruz, M. T. (1992). Arte e experiência estética. In I. Conde (Ed.), *Percepção Estética e Públicos da Cultura* (pp. 44-60). Lisboa: ACARTE, Fundação Calouste Gulbenkian.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1980). *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie II*. Paris: Les Éditions de Minuit.

- Didi-Huberman, G. (2008). En ordre dispersé. *Trivium*, 1. Retirado de <http://trivium.revues.org/351>
- Durkheim, É. (1979). *Les formes élémentaires de la vie religieuse, La vie religieuse*. Paris: PUF.
- Foucault, M. (1984). Des espaces autres. *Archi Bref*, 48, 5-8.
- Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir, naissance de la prison*. Paris: Éditions Gallimard.
- Gelder, K. & Thornton, S. (1997), *The subcultures reader*. Londres e Nova Iorque: Routledge.
- Halbwachs, M. (1950). *La mémoire collective*. Paris: PUF.
- Hall, S. (2003). Notas sobre a desconstrução do popular. In L. Sovik (Ed.), *Da Diáspora: Identidades e Mediações Culturais* (pp. 231-247). Belo Horizonte: UFMG.
- Lefebvre, H. (1986). *La production de l'espace*. Paris: Anthropos.
- Lévi-Strauss, C. (1979). *Tristes trópicos*. Lisboa: Edições 70.
- Martins, M. L. (2011). *Crise no castelo da cultura. Das estrelas para os ecrãs*. Coimbra: Grácio Editor.
- Martins, M. L. & Correia, M. L. (Eds.) (2015). *Do post ao postal*. Famalicão: Humus.
- Martins, M. L. & Oliveira, M. (Eds.) (2011). *Portugal ilustrado em postais – Viana do Castelo, Braga, Bragança, Viseu e Portalegre*. Braga: CECS. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/36492>
- Mauss, M. (1974). Ensaio sobre as variações sazonais das sociedades esquimó. *Sociologia e Antropologia*, 2, 237-331.
- Miranda, J. A. B. (2007). *Teoria da cultura*. Lisboa: Edições Século XXI.
- Mirzoeff, N. (1999). *An introduction to visual culture*. Londres e Nova Iorque: Routledge.
- Mitchell, W. J. T. (2002). Showing seeing: a critique of visual culture. *Journal of Visual Culture*, 1(2), 165-181.
- Park, R. E.; Burgess, E. W. & McKenzie R. D. (1984). *The city: Suggestions for the investigation of human behavior in the city environment*. Chicago: University of Chicago Press.
- Pires, H. (2007). *Gritos na paisagem do nosso interior. A publicidade outdoors e a experiência sensível, nos percursos do quotidiano. À deriva por entre lugares imaginários*. Tese de doutoramento, Universidade do Minho, Braga, Portugal. Retirado de <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/7100>
- Pires, H. (2011). O real emoldurado. M. L. Martins & M. L. Correia (Ed.), *Do Post ao Postal* (pp. 61-74) Famalicão: Humus.
- Sansot, P. (2004). *Poétique de la ville*. Paris: Éditions Payot & Rivages.
- Silvano, F. (2007). *Antropologia do espaço, uma introdução*. Oeiras: Celta.
- Simmel, G. (1990). Digressions sur l'étranger. In Y. Grafmeyer & I. Joseph (Eds.), *L'École de Chicago* (pp. 53-59). Paris: Aubier.
- Simmel, G. (1997). A metrópole e a vida do espírito. In C. Fortuna (Ed.), *Cidade, Cultura e Globalização: Ensaio de Sociologia* (pp. 31-43). Oeiras: Celta Editora.

NOTAS BIOGRÁFICAS

Maria da Luz Correia é atualmente Professora Auxiliar no Departamento de Línguas, Literaturas e Culturas na Universidade dos Açores. É doutorada em Ciências da Comunicação, pela Universidade do Minho e em Sociologia, pela Université Paris Descartes – Sorbonne. Investigadora do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade da Universidade do Minho, tem publicado na área da cultura visual, da teoria da imagem e da história da fotografia.

E-mail: mariadaluzcorreia@gmail.com

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais, Campus de Gualtar, 4710-057 Braga, Portugal

Helena Pires é Professora Auxiliar no Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade do Minho. Doutorou-se em Ciências da Comunicação, na Universidade do Minho, em 2007. É investigadora no Centro de Estudos em Comunicação e Sociedade (CECS - UMinho) e tem publicado sobre paisagem urbana, semiótica, publicidade e arte contemporânea.

E-mail: helena.pires538@gmail.com

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais, Campus de Gualtar, 4710-057 Braga, Portugal

Pedro Andrade é Investigador no Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, na Universidade do Minho e os seus principais domínios de investigação são os museus de arte e ciência, comunicações digitais e literacias, redes sociais digitais, metodologias e hipermédia. Doutorou-se em Sociologia da Cultura na Universidade Nova de Lisboa em 2002.

E-mail: pjoandrade@gmail.com

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais, Campus de Gualtar, 4710-057 Braga, Portugal

Submetido: 15/03/2017

Aceite: 09/05/2017

PASSEIO, PASSING BY, WALKING BY. A PLATFORM OF URBAN ART AND CULTURE

Maria da Luz Correia, Helena Pires & Pedro Andrade

ABSTRACT

Passeio (the Portuguese word for walk) is a platform of urban art and culture, conceived within the scope of the University of Minho's Communication and Society Research Centre (CECS). Using a qualitative methodology and an anthropological inspiration, this project looks at urban streets – in terms of architecture, graffiti, music, street theatre and animation, urban sports, handicrafts and traditional commerce, outdoor advertising and window-shopping – and organises its respective images and stories, focusing on the technological connections that extend the layout of these streets and networks. Based on a review of the theoretical paradigms related to visual culture, the city and notions of space and place, in this article the common point of departure for this *passeio* (walk) is the inspirational figure of the *flâneur*, as described and analysed by the German philosopher, Walter Benjamin.

KEYWORDS

City; *flâneur*; space; visual culture

RESUMO

A *Passeio* é uma plataforma de arte e cultura urbana, concebida no âmbito do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS) da Universidade do Minho. Com este projeto, através de uma metodologia qualitativa e de inspiração antropológica, fixamos o nosso olhar nas ruas da cidade – na arquitetura, no *graffiti*, na música, no teatro e na animação de rua, no desporto urbano, no artesanato e no comércio tradicional, na publicidade e no vitrinismo – nas suas imagens, nas suas histórias e nas ligações tecnológicas que prolongam o traçado destas ruas e destas redes. Neste artigo, a partir de uma revisão de paradigmas teóricos relativos à cultura visual, à cidade e às noções de espaço e de lugar, fixamos na figura inspiradora do *flâneur*, tal como esta foi descrita e problematizada pelo filósofo alemão Walter Benjamin, o ponto de partida comum deste *passeio*.

PALAVRAS-CHAVE

Cidade; cultura visual; espaço; *flâneur*; espaço

The streets are the apartment of the collective. (...) For the collective, the shiny metal plates of the retail establishments are as valuable a décor, or even more so, as an oil painting hanging in a salon, in the eyes of the bourgeois. Walter Benjamin (1989, p. 441, M3a, 4)

What I sometimes see between two bus stops can be stronger than what I see when I enter an exhibition room. (Maria Teresa Cruz, 1992, p. 52)

Passeio (the Portuguese word for walk) is a platform of urban art and culture. This project looks at urban streets – in terms of architecture, graffiti, tag and stencil, music, street theatre and animation, urban sports, handicrafts and traditional commerce, outdoor advertising and window-shopping – in terms of their images, stories, and technological connections, that extend the layout of these streets and networks. Our objective is to contextualise the everyday actions that occur on the city's streets – spanning from the accordion player's dance step, to the pose of the living statue and the street-seller's cry – with the shared memories of the streets' passers-by: the memories of commercial establishments and shops, the life stories of artists and street traders, the testimonies of ethnic and cultural minorities which inhabit the city.

In this article, we will retrace the design process behind this platform, summarise the underlying theoretical decisions and methodological options, and seek to systematise its objectives, based on three action lines: research and training; archiving and dissemination; collaboration and extension. Using concepts of visual culture, city and space, we also provide a survey of the state of the art, which converges in recognition of the paradigm status and inspiring character assumed by Walter Benjamin's *flâneur*, in the present research (Benjamin, 1989, 1940/2000b). Wandering between shopping galleries, shop windows and mirrors, panoramas and wax museums, the *flâneur* recomposes the complex myriad images of the city through his labyrinthine day-to-day journey. The *flâneur* is therefore representative of either our understanding of contemporary visual culture, or our understanding of space and place, both of which are largely indebted to the thinking of the German philosopher, Walter Benjamin. If it is true that contemporary social, cultural and technological inventions complicate the experience of passer-bys who wanders between shopping malls, parks, graffiti and outdoor advertising displays (MUPIs) immersed in the world of their mobile devices and ubiquitous technologies, we believe that the figure of the *passeante* (*stroller*), still maintains its epistemological validity, especially in the framework of a platform of urban art and culture¹.

FROM THE VIRTUAL MUSEUM OF VISUAL ARTS TO THE PLATFORM OF URBAN ART AND CULTURE

Passeio is a platform for urban art and culture, conceived within the framework of the knowledge bases foreseen in the strategic project for 2015-2020 of the Communication and Society Research Centre of the University of Minho. Based on the proposal to constitute a virtual museum of visual arts, this project, coordinated by Maria da Luz Correia and Helena Pires, began to reposition itself as a platform for urban art and culture, through a dual strategy of *closing* and *opening*.

FROM THE VISUAL ARTS TO THE CITY

In one sense, we *close* the universe of study, moving from the visual arts in its diverse contexts and heterogeneous expressions, to the visual arts in an urban context,

¹ See in this regard the work of Julieta Leite (2010) concerning the technological mediations of the contemporary city and, in particular, her metaphor of *ciberflânerie*.

delimiting this vast area of the visual arts within the boundaries of the city, its streets, buildings, crowds and the media that link them together. First and foremost this option involved identification of the centrality of the city with the experience of the contemporary world, recognizing the current urgency of an urban visual culture, whose emergence to a large extent originated from a series of events at the end of the 19th century: the introduction of new means of transport such as the automobile, the emergence of communication media, such as the telegraph and telephone, and the emergence of new forms of entertainment and leisure, such as cinema and advertising.

The frenzy of the cities, and the “shock” identified in Walter Benjamin’s famous diagnosis, described by nineteenth-century thinkers, poets and artists, has been intensified in the 21st century through dissemination of digital technology in the most diverse fields of everyday experience. This makes us think about the specificity of the city as an arena of visual, sound, tactile and kinetic stimuli, which today conditions our experience, namely due to its powerful technological equipment (Correia, 2015a; Correia, 2015b)². Indeed, at a time when social links are progressively subject to digital *interfaces*, e.g. the tactile screens of our mobile devices, *Passeio* also aims to question the hybrid nature of our experience of place, which is embodied in daily movement through the city’s streets and daily conversations with its inhabitants, and also prolonged in daily browsing of the Internet and uninterrupted dialogue between internet users.

FROM THE VISUAL ARTS TO CULTURE

In a second sense, we *open* the proposed universe of study, extending the idea of art to the idea of culture, trying to make the *historical* and *political* dimensions of the daily experience of the city prevail over its *aesthetic dimension*. On the one hand, we aim, with this open outlook, to avoid a *modern autonomous conception of art* and the abstract categories and aesthetic dichotomies that legitimise its processes of institutionalisation, clearly demarcating *art* from *non-art*, *high art* from *low art*, *erudite art* from *popular art*, the *original* from the *copy*, or even the *museum* from the *street*. On the other hand, with the emphasis on the historical dimension, we aim to move away from a *diffuse postmodern sensation of art* that tends to disseminate an aesthetic perspective in all domains of experience and instead appreciate the totality of social life as a work of art³.

Thus, we opt for an understanding of *culture* that links it closely to the fragments and disorders of *experience*, thereby to a certain extent avoiding the risks of totalisation and ordering that José Bragança de Miranda (2007) and Moisés de Lemos Martins (2011) attribute to the current idea of culture. Our understanding is largely indebted to the dual conception of culture proposed by the philosopher Hannah Arendt (1972), or the proposal of a “culture in action” suggested by Antonin Artaud (1964). Both Artaud

² The specificity of the city as a multisensory experience would also oblige us to abdicate the limit of the *visual*, *vision* and *visualities* initially contained in the proposal of a virtual museum of visual arts, and which quickly became a project involving a platform of urban art and culture

³ We summarise herein the critiques of the autonomy of aesthetic art and the expansionist ambition of the aesthetic device, detailed in Correia (2013, pp. 215-223).

and Arendt converge in a dialectical understanding of culture, as a conflict between the archive of different forms of knowledge that represent the world and experiences of this world, i.e. as a permanent and irreconcilable confrontation between thought and action, criticism and experimentation, tradition and occurrence – in other words, between space and places, between representation and practice⁴.

Avoiding contributing to the danger of the fallacious duality that separates “progressive popular culture” from “repressive erudite art” pinpointed by Mirzoeff (1999, p. 12), we focus on zones of instability, and regions of convergence between these two extremes. The vocation of *Passeio* – part of its assumption of a political position – is to pay special attention and critical reflection to moments in which the anonymous gaze, the small narratives of the ordinary passer-by, and the alternative experiences of the city in his everyday life challenge the specialist’s archive and the categories of its institutions, the kaleidoscope of tourism and the repetitive serialisation of *must-see* sites, or even the sphere of the media and the eventual uniformity of its agendas. These moments have been analysed in a vast literature in the framework of the communication sciences, under the terminology of *popular culture* and contemporary *visual culture*. We will re-evaluate these concepts in the second section of this article.

FROM THE VIRTUAL MUSEUM TO THE PLATFORM

Finally, repositioning of *Passeio* also required re-adaptation of the scope implicit in the terminology of the “virtual museum” in that which is hereafter suggested by the name, “platform”. The idea of “platform” – either due to the aforementioned complicated anchoring in the ideas of city, art and culture, or due to a series of recent technological, social and cultural transformations – is not exhausted by its meaning in the context of computer terminology, and it is no accident that it is now used in the most diverse fields⁵. For this reason, and taking into account the particularities of *Passeio*, platform seemed to be the most suitable and most comprehensive term⁶. As a platform for urban art and culture, *Passeio* has three action lines, which are mutually intertwined and only classified separately due to the need for systematisation: (1) research and training; (2) archive and dissemination; (3) collaboration and extension.

⁴ We summarise herein the conception of culture already developed in Correia (2013, pp. 79-84).

⁵ See in this regard, not only the phenomena of fashion, such as the current propagation of “creative platforms” on the web, but also the broad scope of infrastructures such as the Platform for Arts and Creativity in Guimarães.

⁶ We could commence with a certain instigating rereading of the metaphorical idea of “platform”, in view of the notions of “rhizome”, “smooth” or even a “body without organs” introduced by Gilles Deleuze and Felix Guattari (1980) in *Mille Plateaux*, but the semantic riches of this term are already evident in any dictionary. For example, Porto Editora’s *Dicionário infopédia da Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico* [Infopedia-Dictionary of the Portuguese Language with Orthographic Agreement] defines *plataforma* as: “*plataforma* pla.ta.for.ma feminine name 1. horizontal structure, more or less elevated / 2. terrace; 3. a platform at the rear of the locomotive, where the driver stands / 4. step on trams, used to embark or disembark / 5. step raised to the height of the stirrup or the floor of the wagons, to make it easier for passengers to embark or disembark, in railway stations / 6. movable disk around a central axis in which locomotives are placed in order to change lines / 7. Military structure made of earth, wood or steel that support artillery firing lines, or any other heavy object / 8. computing base constituted by physical or virtual hardware, the operating system, and by software applications that serve as the basis for the development of new applications / 9. figurative, proposal or conciliatory measure / 10. figurative, set of ideas or proposals that form the basis of a common policy / 11. figurative, popular simulacrum; appearance.”

From the research perspective, *Passeio*, on the one hand, will seek to explore core notions such as the city, experience, space, places and mobility, visual culture, popular culture, subcultures, and minorities, using theoretical paradigms that will be enumerated and succinctly reviewed throughout this article. In terms of its empirical framework, *Passeio* directs its research methods, characterised by a qualitative paradigm, an anthropological inspiration and an emphasis on participatory visual methodologies⁷, towards the experience of place, the life experience of the immediate and observation of the close at hand. The project's researchers are subject to the condition that they must remain close to the empirical terrain. For this reason the project has been fundamentally developed until now in Braga and Ponta Delgada, the cities of residence of the project's coordinators. This work of research and production of knowledge in the field of urban art and culture, which will map out related scientific teams and projects, will also be articulated, whenever possible, with pedagogical initiatives and training activities in the field⁸.

Directly linked to the research and training objectives, it is also necessary to constitute an archive and plan its respective dissemination. This archive is inspired by various categories, whose definition and problematisation lie beyond the scope of the present article, but which include the *album*, *collection*, *calendar*, *atlas*, *psycho-geographic map*, *photo essay*, *video essay*, among others. We anticipate that *Passeio* will disseminate its archive, in accordance with a model of a *work in progress*, through convergence between scientific publications, the platform's site (a web portal, whose access is already foreseen in the webpage of the Communication and Society Research Centre), in social networks (to which this portal will be linked and which may be social networks more closely associated with the sharing of images of cities, such as *Instagram*, *Pinterest*, *Tumblr*, *Flickr*, among others) and the city streets⁹. An exploratory photographic survey of *Passeio* can be found on a Flickr page, and its successive locations in a collaborative map created using Google's My Maps, that has served as the first device for gathering, archiving and presenting the collected material (Figures 1 and 2).

⁷ Although the methods to which we refer can always be redefined, we can assume that the generality of the methodological tactics implemented and to be implemented are consistent, as we have said, with a qualitative paradigm, with a generalised anthropological inspiration, and with a special emphasis on participatory visual methodologies. Thus, to date, methods such as observation - assisted by photography, audio and video – have been used in documentary research (notably embodied in press clippings, in an effort similar to clipping) interviews (using photographic and audio-visual records), life stories, and finally photo-elicitation, which combines use of photographic images with interviews (Harper, 2002).

⁸ This dialogue is already underway via collaboration in *Passeio* with students of the MSc in Communication, Art and Culture, of the University of Minho, e.g. the researchers Fábio Marques and Pauline Protásio.

⁹ Given the importance we attach to crossing the web browser's daily routes with the passer-by's daily routes in the city, it is justified that opening of online communication channels should be complemented by use of outdoor advertising tactics, implemented in the streets of the cities under analysis, and which could have, as a basic example, redirection of the city's passers-by to the *Passeio* portal and the information available there, by affixing a QR code in specific places.

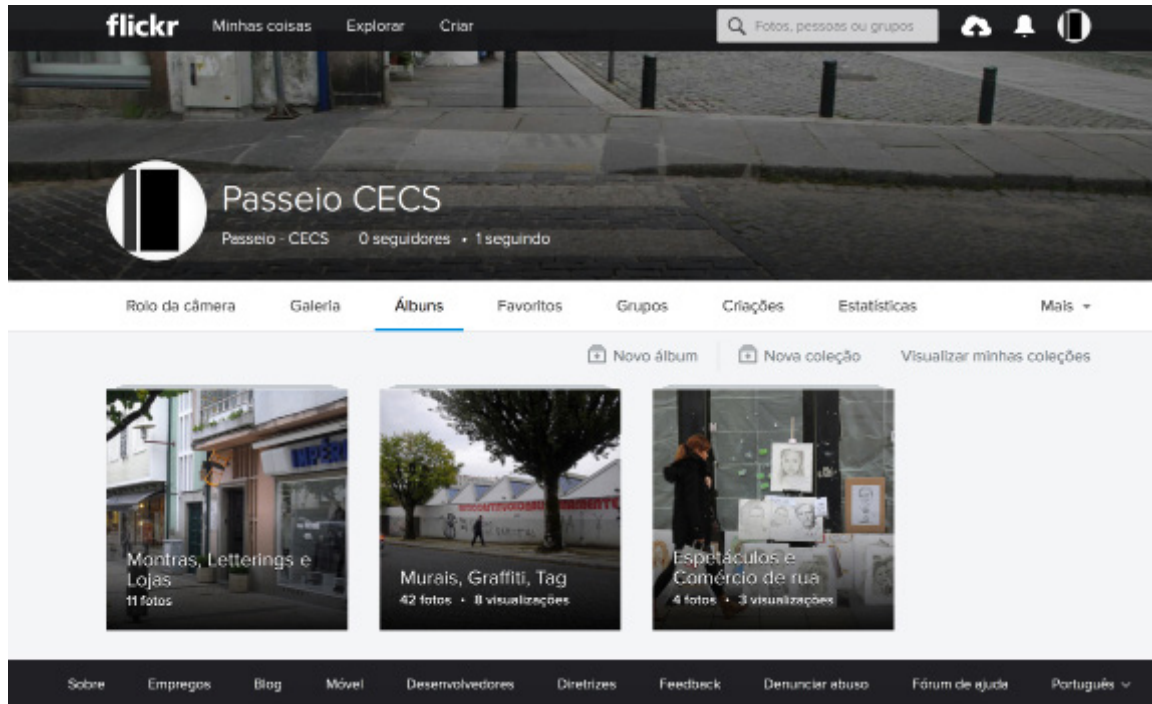


Figure 1: *Passeio's* Flickr page, with the first collection of photographic images for *Passeio*, organised across the following categories: (1) Storefronts, Lettering and Shops; (2) Murals, Graffiti, Tag; (3) Spectacles and Street Commerce

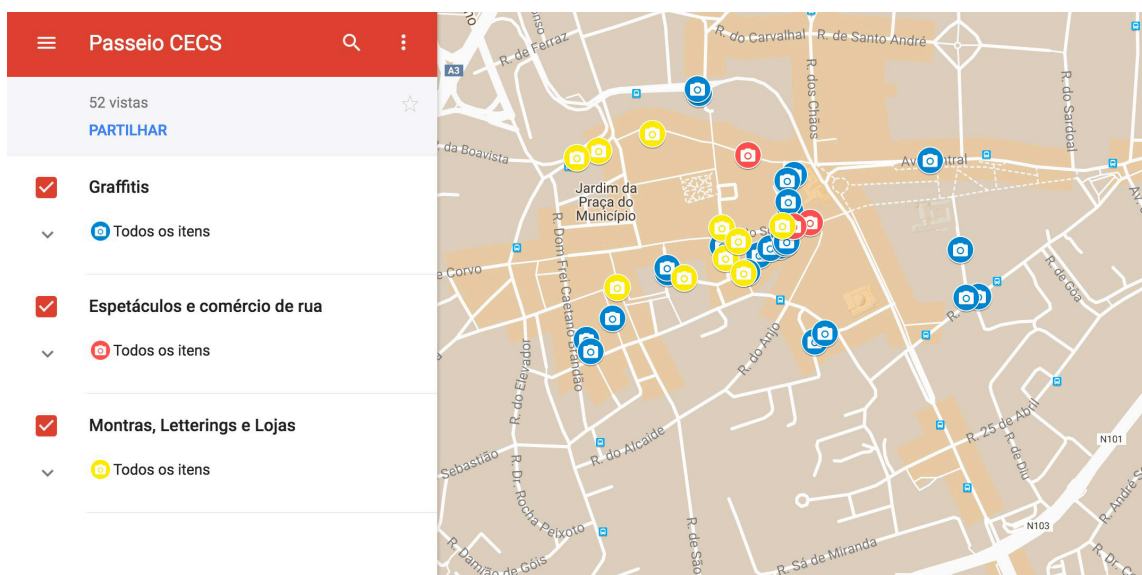


Figure 2: Map created in My Google Maps from *Passeio's* Flickr page, mapping images collected in Braga between 2016 and 2017 in the form of a route. The initiative was designed and directed by Fábio Marques, student of the Master's degree in Art, Communication and Culture and researcher, who has helped draw up the *Passeio* platform

Finally, together with the research, training, archiving and dissemination initiatives that have been conducted, it is also important to emphasise the platform's collaborative vocation, already implicit in the previous paragraphs. Indeed, the emphasis placed on research and training, the focus on participatory methodologies, and the importance attached to digital technologies and their interactive potential are some of the key aspects

that ensure that the *Passeio* platform is open to a collaborative practise, and is not confined to an absolutely predefined course. This collaborative dimension is reinforced by the close connection with the urban territories involved in the field research, which mean that in addition to its scientific objectives, *Passeio* also has a horizon of cultural and community extension.

PASSEIO, CITY AND VISUAL CULTURE: FRONTIERS

As the name indicates, *Passeio* is based on this generalised tendency – which began at the end of the 19th century and the early 20th century - to think about the city and the images that inhabit it, reflect on the experience of the passer-by in an urban labyrinth which since then has been complicated by a wide array of different technologies: automobiles, electricity, the telegraph, advertising posters, performances. Urban images, which we will also designate using the broader term of *contemporary visual culture*, are not understood herein in a narrow sense of the term. Instead they form part of the multisensory and psychic experience that constitutes the epiphany of a fragmented urban culture, in which movement, circulation and traffic don't only concern automobiles, crowds or advertising billboards that the everyday passer-by encounters, but also the sensations, imaginary universes and memories and narratives that pervade the city every day¹⁰. The German philosopher, Walter Benjamin, is one of the main inspirations for this tendency to think about the city and the images that inhabit it, wherein we assume the *passeio* (stroll) as the guiding principle, and which brings the researcher close to the profile of the *flâneur*.

With his famous diagnosis of the loss of the *aura* of the work of art, Walter Benjamin was one of the first thinkers to identify the profound technological, social and cultural rupture that occurred at the end of the 19th century, which he associated in particular with the generalisation of reproduction techniques, such as photography and cinema, and which came to serve as the basis of our present understanding of contemporary visual culture. Contrary to that which is suggested by certain readings of *The work of art in the age of mechanical reproduction*, Walter Benjamin (2012) does not lament an old, decadent and lost *aura*. Instead he identifies this rupture - technological, social and cultural - which stands at the origin of the “mass arts”, the “editable arts”, the arts that, in his words, would be the “most revolutionary of his time”, to which he dedicated much of his work: photography, film and advertising.

The German philosopher was also a pioneer in the epistemological posture adopted in function of this diagnosis. In addition to his appraisal of “anonymous popular art”, his detailed description of European cities, in particular in his *Passages*, sustained by a methodological defence of the image¹¹ and by a political conception of the role of the

¹⁰ Concerning the relationship of the visual with the senses of movement, touch, smell and hearing, as well as with various psychic disturbances, see the contribution made by J. W. T. Michell (2002).

¹¹ The methodological valuation of the image in Walter Benjamin is developed above all from the notion of the “dialectical image”, specified in the text, *Theoretical Reflections on Knowledge, Theory of Progress*, in which Walter Benjamin proposes to “give dates their physiognomy” (1989, p. 494, N11,2). In this text he explores the role of the image in historical knowledge. Choosing montage as a method, Benjamin aims to view history “in a stereoscopic manner,” by showing it, more than by

historian¹², is one of the most obvious examples. Indeed, Benjamin positively assumed the role of the *flâneur* – this “asphalt botanist” as he called him – in the metropolis of his time – from Berlin, to Paris, to Moscow –, scrupulously wandering between shopping galleries, advertising posters, storefronts and mirrors, toys and automatons, postcards and caricatures, panoramas, dioramas, wax museums and universal exhibitions. The *flâneur*, is a key figure, than, in the definition of the platform, *Passeio*. He is more of a *passeante* (stroller) than a *passante* (passer-by), and is very different from the “stunned” crowd, either due to his idle wandering, or distanced solitude, recomposing the myriad images of the city in his labyrinthine path.

If one should trace the study of the city and its associated iconographic social commerce back to Walter Benjamin, and in a broader sense back to the Frankfurt School, it is essential to recognise the decisive contribution made by other disciplinary traditions. In the field of communication sciences, it is also necessary to mention the fundamental role played by the Chicago School, which chose the city as its sociological laboratory, focusing on cultural and ethnic minorities, marginality and *subcultures*¹³, with a methodological programme of ethnographic and anthropological inspiration that, with different pretexts and on several occasions, also paid special attention to the non-verbal component of communication (Park, Burgess & Mckenzie, 1984).

French poststructuralism has made an important contribution, including the work of Roland Barthes. Using an approach that has sometimes been described as the *light semiotics of images*, Roland Barthes addressed topics as diverse as literature, photography, fashion and advertising. In his work, *Mythologies*, he paid homage to the most banal objects of popular culture: the automobile, tour guides, music-hall, strip-tease clubs, cooking magazines (Barthes, 1957)... Also in the framework of French post-structuralism, Michel Foucault has made an important contribution. His introduction of the theory of surveillance (Foucault, 1975) and the proposal of the notion of heterotopia (Foucault, 1984), among countless other contributions, continue to pose key questions in any exercise of reflection about the city and its visual culture.

saying it, breaking it down and then reassembling it into images (Benjamin, 1989, p. 474, N1, 8). The dialectic image, a central element of the Benjaminian method, is thus defined: “image is that wherein what has been comes together in a flash with the now to form a constellation. In other words, image is dialectics at a standstill. “ As if granting autonomous life and movement to images, Walter Benjamin notes that the historical mark of images has nothing to do with the time in which they are chronologically registered, but rather with the moment in which they attain their readability, a kind of critical point in which their truth explodes. Comparing this moment to the interval between sleep and wakefulness, and opening a parallel between the task of the historian and the task of the dream interpreter, Walter Benjamin thus also includes the unconscious, and dreamlike and fantasy elements in history.

¹² For Walter Benjamin, the historian of the contemporary world is a physiognomist of small moments, of the trifles of time, of the remains of history (1989, pp. 476, 477, N1a, 8, N2, 6) which are nonetheless compared with a broader vision of his time. It is certainly because he is an observer of tiny details in the midst of the capitalist crisis of his era, that Benjamin proposes to his contemporaries to “overcome difficulties as best one can, from hand to foot and with little” (Benjamin, 2000a, p. 366) Walter Benjamin suggests that instead of geniuses, celebrities and bosses, the contemporary world belongs to “anonymous” and “unnamed” men, and the history of these persons will contribute to “humanising humanity” (Benjamin, 1991, p. 455, 1940/2000b, p. 225).

¹³ On the notion of “subculture”, which will certainly be fundamental in demarcating the objects of research and archiving of the *Passeio* platform, and on the important contribution to its study, made by both the Chicago School and the Birmingham School (corresponding to the tradition of Cultural Studies), see in particular the anthology of texts organised by Sarah Thornton and Ken Gelder, entitled *The Subcultures Reader* (Gelder & Thornton, 1997).

Equally significant for the subject of the city and its social commerce of images, is undoubtedly the tradition of Cultural Studies, that has added further complexity to the debate about art and popular culture (Hall, 2003), which through the derivation of *visual culture studies* – an avant-garde disciplinary formation of the 1990s – has exercised a decisive influence on valorisation of an “unstructured” daily visual experience (Mirzoeff, 1999, p. 7), which finds one of its main arenas in the city’s streets. Having unleashed the most diverse range of controversies and the most diffuse *antipathies*, notably at the time of the grandiloquent announcement of an *iconic turn* (Bohem, 1994; Didi-Huberman, 2008; Mitchell, 1994), *visual culture studies* have nevertheless had the merit of providing a significant contribution to exploring the question of the role of the image in social life in general, in particular by questioning the relationship between the image and the word, iconography and technology, visual experience and correlative tactile, kinetic, auditory, olfactory and psychic experiences (Mitchell, 2002), or the tension between the strategies of the image producers and the tactics of their consumers (Correia, 2013, pp. 85-89).

Finally, it is also important to consider the sociology of the imaginary, pioneered by thinkers such as the German sociologist Georg Simmel (whose connection to the aforementioned Chicago School of Education is also well known), which was not only guided by rehabilitation of the image as a source of knowledge, but also by an exhaustive work of scientific and poetic reflection about the city and its experience (Simmel 1997, Simmel, 1992). In addition to Simmel’s contribution, other key thinkers in this field include Gaston Bachelard and Pierre Sansot (Bachelard, 1995; Sansot, 2004). The fields of anthropology, psychoanalysis and phenomenology are also linked to the sociology of the imaginary. They have contributed not only to the understanding of this unknown terrain of images, dreams and myths, but also to a series of reflections about the city and urban space, and their representations and experience, as summarised in the third section of this article.

In the context of this overview of the state of the art, it should be added that the team coordinating the *Passeio* platform has also worked on the social iconography of day-to-day life and its link to the city. In particular the platform’s coordinators are members of the research project, “Illustrated Postcards for a socio-semiotics of the image and imaginary”, funded by the Portuguese Foundation for Science and Technology (FCT) (PTDC / CCI / 2770/2006), conducted at the Communication and Society Research Centre between 2007 and 2012, coordinated by Moisés de Lemos Martins. The platform’s team has questioned contemporary visual culture from different perspectives, in the context of the relationship between the city and its passers-by, including the case of illustrated postcards (Correia, 2013; Martins & Correia, 2015; Martins & Oliveira, 2011; Pires, 2015), the relationship between travel experiences and collection using digital media (Correia, 2015a), recreational photography in vogue in urban centres at the end of the 19th century and early 20th century (Correia, 2015b; Correia, 2016), the role of outdoor advertising in the experience of the passer-by in the contemporary city (Pires, 2007) and finally thinking about public art and the public communication of art (Andrade, 2010, 2011).

PASSEIO, SPACE AND PLACES: CONCEPTS AND PARADIGMS

Next, we will map out some of the theoretical concepts and paradigms that allow us to operationalise different approaches to the social reality of space and places. We intend to discuss the complexity of the nature that characterises the links between the global and the local, i.e. the links between space(s) and places. The clarification of a specific theoretical-epistemological positioning which we intend to adopt for this project is all the more important since it ultimately seeks to defend a certain methodological approach, whose main characteristics are the qualitative paradigm and anthropological inspiration.

At the end of the 19th century and during the first half of the 20th century, texts were published in the framework of French sociology, in particular by Durkheim, Mauss and Halbwachs, that are especially relevant for the discussion of space as a fundamental mental category for Western thought. It is therefore important to consider space in its dual dimension: as material and social reality, on the one hand, and as representation, on the other.

Durkheim (1912) refers to space as “collective representation” or a “product of collective thought,” as a way of endowing order (he mentions “coordination”) to sensory experience. Since social reality is characterised by its heterogeneity, space can be understood as an operation of the production of shareable common sense. As Durkheim points out, it is the model of social organisation that presides over the spatial organisation model (Durkheim, 1912, p. 17), with correspondence between both models.

Mauss (1904/05) analyses space as a dimension that is determined by social life (economy, religion ...). From this point of view, space is above all a material and dynamic reality¹⁴. Both contributions – that of Durkheim and Mauss – add further complexity to the concept:

Morphology (materiality), practices and representations emerge as three dimensions that are mediated by space, but which are independent and not necessarily coincident. From this perspective, space becomes a more complex object, which requires the presence of multiple levels of analysis. (Silvano, 2007, p. 12)

Halbwachs, in 1950, analysed space in terms of its relationship with collective memory. In *La Mémoire Collective*, the author argues that collective memory and space are mutually constituent. How can we talk about memory without talking about how it translates into a specific material organisation? However he admits that the inevitable mutability of this mode of organisation, space (and to memory) are nonetheless associated to stability and permanence.

In Gaston Bachelard’s *The Poetics of Space*, the attic or basement of the house are places of memory and experience¹⁵. We may even venture to say that through the par-

¹⁴ It may be inferred from this assumption that transformations in the objective plane result in transformations in collective representations.

¹⁵ Consider the following excerpt: “the house does not only live on the basis of a day-to-day existence, in the course of a story,

ticular and detailed description of the morphological-poetic structure of the lived space, Bachelard presents us with an anthropological model that is elucidative of the complex dynamics of empowerment of memory, that is necessarily unfolded in its dual individual and social structure, and is also lived and imagined (Bachelard, 1998).

With Lévi-Strauss (1979), the question that guides some of his anthropological studies is to know what kind of relationship can exist between “spatial configuration” and “social structure”. He warns of the complexity of social organisations, which depend on groups and subgroups, since many different representations and morphological models often correspond to the same culture. While rejecting a simplistic view of such a relationship between a model and a given social structure, Levi-Strauss refers to the importance of thinking about unity or social differentiation in its correspondence with social representations of space. In particular, it is worth mentioning his proposal, considering the articulation between the social structure and space, on the one hand, and its connection with *collective identities*, on the other.

Breaking the tie from “space”, in the framework of the experience of permanent mobility that characterises “supermodernity”¹⁶, according to Augé (1992), translates into a problem, precisely, of *identity*. Based on the assumption that, from an anthropological perspective, *identity*, *history* and *relationship* are co-constituted in their connection to building place (understood as a locus of experience and memory, shared by a community), Augé proposes the term “non-places” to identify sites of temporary passage, such as hostels, hotels, hospitals, airports¹⁷ with which individuals, frequently in their status as travellers, do not establish any kind of lasting social bond. In his text, Augé (1992) foresees an eventual hasty and simplistic view of the problem, drawing attention to the importance of thinking about the relationship between space (non-place) and place. Even given the impossibility of place, the individual dreams about other places, at the same time that, we can risk affirming (and thereby extend the author’s thinking¹⁸), he reinvents new possibilities of transforming space, even when only temporarily experienced.

The particular nature of the urban space¹⁹ requires a specific methodological approach. In other words, the construction of knowledge about the culture of a society,

in the narrative of our own history. By means of dreams, the various places which we inhabit during our lives interpenetrate one another and guard the treasures of bygone days. When, in the new house, the memories of old dwellings return, we are transported to the country of Immovable Childhood, immovable and Immemorial” (Bachelard, 1998, p. 25). This passage may illustrate the relationship between spatialisation and recollection, although it is admitted that the problem of space can be approached using very different approaches, namely as a mental category not always coincident with places as a plane of lived experience.

¹⁶ Augé (1994) defines supermodernity as referring to “three types of excess”: excess time (the acceleration of history has turned everything into an event, thus rendering the very eventful nature of the “event” meaningless); excess space (the euphoria of “globalisation” ultimately translates into “shrinking”); excess individualism (collective references, which distinguish different groups to which individuals belong are distinguished, cease to dictate individuals’ relations with the world). See Silvano (2007, p. 79).

¹⁷ In his book published after *Non-Lieux*, entitled *Les Sens des Autres*, Augé (1994) gives other examples of non-places, among which we can highlight herein, given their media coverage, refugee camps.

¹⁸ In view, in particular, of the publication which followed *Non-Lieux*, entitled *Les Sens des Autres* (1994).

¹⁹ It should be noted that in the *Passeio* project this condition is fundamental.

of a community or an era, based on its expression in the respective material culture, imperatively requires consideration of the transience of social practices. Simmel (1908) was particularly attentive to mobility, in particular the experience of otherness, incorporated in the figure of the *foreigner*, which finds its most intense expression in cities. In its broader and even metaphorical sense – wherein the “foreigner” ultimately defines the condition of mobility in the urban space – this figure is characterised by an identity-based plurality (a condition common to everyone), in which context it is important to map out the proximities and distances resumed in the figure of the foreigner.

Benjamin (1989), returning to Simmel’s line of thinking, also focuses on a methodological and reflexive exercise that seeks to capture the spirit of modernity, through that which at first sight seems to be apparently insignificant, inclusively because of its temporary nature. The figure of the *passeante* (stroller) (instead of the *viajante* (traveler), mentioned by Simmel), inherited from Baudelaire’s poetry, represents for Benjamin the solitary and anonymous subject, forgotten in the midst of the crowd, who at the same time is dedicated to observation of the tiniest details, through which culture is materialised.

The relationship between space and contemporary culture is also a privileged object of discussion in Lefebvre, in his well-known work, *La production de l’espace* [The production of space]. In this work Lefebvre defends the autonomisation of space (in relation to mental space and physical space), defining it as being constituted by social practices (i.e. by the interaction between subjects and space).

Foucault, in turn, proposed the notion of the space of placement (*emplacement*) to designate the variety of relations that constitute places: “placement is defined by the neighbourhood relations between points or elements” (Foucault, 1985, p. 5). Such placements, or *emplacements*, unfold in: places of passage – streets, trains; temporary stopping places – cafés, cinemas, beaches; or resting places – the house, bedroom.

It is precisely on the basis of the assumption of the diverse nature of such “placements” (and in particular in view of their mobile nature) that, by criticizing the traditional methodological and epistemological approaches of anthropology and ethnography, Appadurai (1997) proposes the concept of the *frontier* as an expressive spatial figure of the conditions of mobility in the contemporary world (ultimately, a universal condition of the present, and also of the past, which contrasts with the “false” idea of the locals and their respective connection to the place), “not viewed as a line separating stable spaces, but as an intermediate, slippery, porous space” (Silvano, 2007, p. 85). In this perspective, the author is associated to the notion of *ethnoscapes*²⁰:

By ‘*ethnoscape*’, I mean the landscape of persons who constitute the shifting world in which we live: tourists, immigrants, refugees, exiles, guest-workers, and other moving groups and persons constitute an essential feature of the world, and appear to affect the politics of and between nations to a hitherto unprecedented degree. This is not to say that there are not

²⁰ “The suffix – *scape* aims to indicate the fluid character of the landscapes to which they refer, as well as the fact that the relationships that include them are different according to the angle used to look at them” (Silvano, 2007, p. 88).

anywhere relatively stable communities and networks, of kinship, of friendship, of work and of leisure, as well as of birth, residence and other filiative forms. (Appadurai, 1997, pp. 33-34)

According to the author, the “mutable worlds” that designate the new conditions of impermanence, lead to deterritorialisation of research and the search for new forms of ethnographic description²¹:

as groups migrate, regroup in new locations, reconstruct their histories, and reconfigure their ethnic projects, the ethno in ethnography takes on a slippery, non-localised quality, to which the descriptive practices of anthropology will have to respond. (Appadurai, 1997, p. 48)

After this brief overview of the contributions provided by the different authors - in order to reflect about the implications that a diverse range of expressions of the concepts of space and place may have on the construction of knowledge concerning the relationship between representations, the imaginary universe and social practices - we now aim to clarify some of the *Passeio*'s methodological options. In particular, it's important to clarify how it is possible to operationalise the approach towards social actors in the field, as well as the connections (and disconnections) that position them in relation to multiple morphological and spatial configurations.

Considering Lefebvre's (1986) proposal for three concepts or three moments in a dialectical relationship (perceived, conceived and experienced): social practice, representations of space and spaces of representation:

a) Social practice:

encompasses the production and reproduction of the places and spatial sets that are specific to each social formation. Each member of a society is endowed with a specific (spatial) competency and (spatial) performance (in the meaning that language endows to these terms), which organise their social practices (Silvano, 2007, p. 44);

b) Representation of space:

are linked to the relations of production and the 'order' that they impose. They imply the existence of specific knowledge, signs and codes. In this sense, theory reproduces the generative process of space. If this is taken as a product, then the knowledge we have about them is associated, as far as it is reproduced, to the production process of the space of a specific society (Silvano, 2007, p. 44);

²¹ “Dismantling of the idea of “native”, associated to that of place, leads Appadurai to appeal for deterritorialisation of observation and the gaze” (Silvano, 2007, pp. 88-89).

c) Spaces of representation:

for Lefebvre these are associated with everyday and lived experience, to the clandestine and underground side of social life. It is in this regard that the author opens up perspectives for the study of less obvious dimensions. For Lefebvre, space is lived before being perceived - and yet this is absolutely essential, since it allows us to reach a space that is produced and reproduced on the margins of great works and which are therefore excluded from more globalizing theories (Silvano, 2007, p. 44)²²

Passeio is positioned above all in the context of an approach to everyday spaces, in affinity with the spaces of representation and of lived experience mentioned by Lefebvre (1986). There is a general consensus that ‘space’ is defined as abstraction, associated with extensiveness and measurability (which is not unrelated to cartography and geometry), as opposed to ‘place’, which is considered to be more concrete and, in particular, as an instance of lived experience²³. *Passeio*, however, aims to deconstruct such a dialectic, focusing on its incidence in the various interstitial gradations, operated between representations and practices, in both an intensive and shifting manner. From this perspective, space and places are understood in this project as moving coordinates, that allow us, on the one hand, to approach the permanent becoming of the sensorial world and, on the other, the cultural and symbolic frames of reference that influence, while simultaneously being influenced by, the production of space.

Finally, in *Passeio*, we assume the role of the *investigador-passeante* (researcher-stroller), who is especially attentive to street life and the intersection between different morphological-spatial scales, both real and imaginary. In other words, using Benjamin’s approach, we try to remain aware to the intersections that exist between near and far, global and local, culture and details of signs and objects, such as architecture, signs, and also everyday experiences, passing conversations and the life stories of inhabitants or anonymous travellers who circulate in the city.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

Andrade, P. (Ed.) (2011). *Comunicação pública da arte: o caso dos museus de arte locais / globais*. Lisbon: Edições Caleidoscópio.

Andrade, P.; Marques, C. A. & Barros, J. da C. (2010). *Arte pública e cidadania: novas leituras na cidade criativa*. Lisbon: Editora Caleidoscópio.

Appadurai, A. (1997). *Modernity at large*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Arendt, H. (1972). *La crise de la culture. Huit exercices de pensée politique*. Paris: Éditions Gallimard.

Artaud, A. (1964). *Le théâtre et son double*. Paris: Éditions Gallimard.

²² In order to conceptualise space and possible spaces, Lefebvre uses the term differential space: “that which we actually have, which results from the composition of various different places” (Silvano, 2007, p. 46).

²³ Bragança de Miranda specifically refers to the need to deconstruct a given notion of “space” (2007).

- Augé, M. (1992). *Non-lieux: Introduction à une anthropologie de la Surmodernité*. Paris: Seuil.
- Augé, M. (1994). *Les sens des autres*. Paris: Fayard.
- Bachelard, G. (1998). *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes.
- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Paris: Éditions du Seuil.
- Benjamin, W. (1989). *Paris, capitale du XIX Siècle: Le livre des passages*. Paris: Éditions du Cerf.
- Benjamin, W. (1940/1991). Sur le concept d'histoire. In W. Benjamin, *Écrits Français* (pp. 425-455). Paris: Éditions Gallimard.
- Benjamin, W. (2000a). Expérience et pauvreté. In W. Benjamin, *Oeuvres II* (pp. 364-372). Paris: Gallimard.
- Benjamin, W. (1940/2000b). Sur quelques thèmes baudelairiens. In W. Benjamin, *Oeuvres III* (pp. 329-390). Paris: Éditions Gallimard.
- Benjamin, W. (1936-1939/2012). A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica. In W. Benjamin, *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política* (pp. 59-95). Lisbon: Relógio d'Água.
- Bruno, G. (2002). *Atlas of emotion – Journeys in art, architecture, and film*. New York: Verso.
- Bohem, G. (1994). Die wiederkehr der bilder. In G. Bohem, *Was Ist Ein Bild* (pp.11-38). Munique: Wilhelm Fink Verlag.
- Correia, M. L. (2013). *Intermitências na cultura visual contemporânea: o postal ilustrado e a imagem recreativa*. Doctoral Thesis, University of Minho, Braga, Portugal and University of Paris V, Sorbonne, Paris, França. Retrieved from <http://repositorium.sdum.uminho.pt/xmlui/handle/1822/29216>
- Correia, M. L. (2015a). Recreações da viagem: o desejo de exótico e os novos média. *Communication, Technologie et Développement*, 2. Retrieved from <http://www.comtecdev.com/fr/telecharger/Correia.pdf>
- Correia, M. L. (2015b). Futurografia: as cidades imaginárias na fotomontagem. In L. Leitão, & J. Leite, J. (Eds.), *Discutindo o Imaginário* (pp. 169-192). Recife: Editora UFPE.
- Correia, M. L. (2016). Os jogos da imagem: fotografia de atrações. In M. T. Cruz, M. A. Babo, & J.G. Pinto, *Tecnologias Culturais e Artes dos Média*. Lisbon: CECL, Unyleya.
- Cruz, M. T. (1992). Arte e experiência estética. In I. Conde (Ed.), *Percepção Estética e Públicos da Cultura* (pp. 44-60). Lisboa: ACARTE, Fundação Calouste Gulbenkian.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1980). *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie II*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- Didi-Huberman, G. (2008). En ordre dispersé. *Trivium*, 1. Retrieved from <http://trivium.revues.org/351>
- Durkheim, É. (1979). *Les formes élémentaires de la vie religieuse., La vie religieuse*. Paris: PUF.
- Foucault, M. (1984). Des espaces autres. *Archi Bref*, 48, 5-8.
- Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir, naissance de la prison*. Paris: Éditions Gallimard.
- Gelder, K. & Thornton, S. (1997). *The subcultures reader*. London and New York: Routledge.
- Halbwachs, M. (1950). *La mémoire collective*. Paris: PUF.

- Hall, S. (2003). Notas sobre a desconstrução do popular. In L. Sovik (Ed.), *Da Diáspora: Identidades e Mediações Culturais* (pp. 231-247). Belo Horizonte: UFMG.
- Lefebvre, H. (1986). *La production de l'espace*. Paris: Anthropos.
- Lévi-Strauss, C. (1979). *Tristes trópicos*. Lisbon: Edições 70.
- Martins, M. L. (2011). *Crise no castelo da cultura. Das estrelas para os ecrãs*. Coimbra: Grácio Editor.
- Martins, M. L. & Correia, M. L. (Eds.) (2015). *Do post ao postal*. Famalicão: Humus.
- Martins, M. L. & Oliveira, M. (Eds.) (2011). *Portugal ilustrado em postais – Viana do Castelo, Braga, Bragança, Viseu e Portalegre*. Braga: CECS. Retrieved from <http://hdl.handle.net/1822/36492>
- Mauss, M. (1974). Ensaio sobre as variações sazoneiras das sociedades esquimó. *Sociologia e Antropologia*, 2, 237-331, São Paulo: EPU.
- Miranda, J. A. B. (2007). *Teoria da cultura*. Lisbon: Edições Século XXI.
- Mirzoeff, N. (1999). *An introduction to visual culture*. London and New York: Routledge.
- Mitchell, W. J. T. (2002). Showing seeing: a critique of visual culture. *Journal of Visual Culture*, 1(2), 165-181.
- Park, R. E.; Burgess, E. W. & McKenzie R. D. (1984). *The city: Suggestions for the investigation of human behavior in the city environment*. Chicago: University of Chicago Press.
- Pires, H. (2007). *Gritos na paisagem do nosso interior. A publicidade outdoors e a experiência sensível, nos percursos do quotidiano. À deriva por entre lugares imaginários*. Doctoral thesis, University of Minho, Braga, Portugal. Retrieved from <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/7100>
- Pires, H. (2011). O real emoldurado. M. L. Martins & M. L. Correia (Eds.), *Do Post ao Postal* (pp. 61-74) Famalicão: Humus.
- Sansot, P. (2004). *Poétique de la ville*. Paris: Éditions Payot & Rivages.
- Silvano, F. (2007). *Antropologia do espaço, uma introdução*. Oeiras: Celta.
- Simmel, G. (1990). Digressions sur l'étranger. In Y. Grafmeyer & I. Joseph (Eds.), *L'École de Chicago* (pp. 53-59). Paris: Aubier.
- Simmel, G. (1997). A metrópole e a vida do espírito. In C. Fortuna (Ed.), *Cidade, Cultura e Globalização: Ensaios de Sociologia* (pp. 31-43). Oeiras: Celta Editora.

BIOGRAPHICAL NOTES

Maria da Luz Correia is an Assistant Professor in the Department of Languages, Literatures and Cultures, in the University of Azores. She holds a PHD in Communication Sciences, from the University of Minho and in Sociology, from the Université Paris Descartes – Sorbonne. Researcher at Communication and Society Research Centre, she is interested on the subjects of visual culture early trick photography, from the last decades of the nineteenth century and the first decades of the twentieth century.

E-mail: mariadaluzcorreia@gmail.com

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais,
Campus de Gualtar, 4710-057 Braga, Portugal

Helena Pires is an Assistant Professor in the Department of Communication Sciences in the University of Minho. She holds a PHD in Communication Sciences, from the University of Minho. Researcher at Communication and Society Research Centre, she is interested on the subjects of urban landscape, semiotics, advertising and contemporary arts.

E-mail: helena.pires538@gmail.com

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais,
Campus de Gualtar, 4710-057 Braga, Portugal

Pedro Andrade is a researcher at Communication and Society Research Centre, in the University of Minho. His research main interests are art and science museums, digital communications and literacies, social digital networks, methods and hypermedia. He holds a PHD in Sociology from the New University of Lisbon.

E-mail: pjoandrade@gmail.com

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais,
Campus de Gualtar, 4710-057 Braga, Portugal

* **Submitted: 10/05/2017**

* **Accepted: 30/05/2017**

O LUDUS MUDIÁTICO: ADESTRAMENTO, COAÇÃO E REPRODUÇÃO COMO CATEGORIAS DA EXPERIÊNCIA DA MÍDIA

Norval Baitello Junior & Tiago da Mota e Silva

RESUMO

Em uma escola particular da cidade de São Paulo, Brasil, *tablets* são distribuídos aos alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental (crianças de 6 anos) com aplicativos e jogos eletrônicos de fins educativos com material programático condizente à sua fase de aprendizado. Este artigo é resultado da observação do cotidiano das salas de aula com *tablet* em 2014, feita por Mota e Silva (2016) supervisionada por Baitello. A partir das informações reunidas, da prática de grupos focais e trabalho mimético com desenhos com as crianças, a pesquisa visava compreender como a inserção daquele meio alterou o ambiente comunicacional tradicional da escola, e como o consumo imagético vindo do aparelho impactou o imaginário das crianças. Constatamos indícios de como as imagens emitidas pelo *tablet* se sedimentam no imaginário das crianças por meio de um processo que pode ser melhor compreendido evocando as teorias sobre o lúdico propostas por Huizinga (2010), Caillois (1990), aliadas à Antropologia Histórica desenvolvida por Kamper (2002a; 2002b). Um *ludus* midiático pode ser vetor que define o impacto e a dinâmica da imagem em um ambiente mediático precoce.

PALAVRAS-CHAVE

Imagem; imaginação; imaginário; lúdico; videogames educacionais; *tablets*

ABSTRACT

In a private school in the city of São Paulo, Brasil, elementary school students (age 6) have been receiving tablet computers equipped with apps and video games designed for educational purposes. This article is the result of a daily observation of the classrooms in which children used the tablets and its applications. The research is part of a Master's Degree written by Mota e Silva (2016) and supervised by Baitello. By the application of focal groups, observations and a unique method of mimetic work with imagery, the research's objective was to comprehend how the insertion of that equipment altered the communicational environment of the classroom, and also to comprehend how the consumption of images through the tablet impacted the children's imagery. It has been verified indications of how those images transmitted by the equipment sediment itself in the imagery in a process that can be better described by evoking the theories about the play experience and games proposed by Huizinga (2010), Caillois (1990), allied with the Historical Anthropology as developed by Kamper (2002a; 2002b). A *ludus* of the media experience is perceived as a vector that defines the impact and the dynamics of this early media ambience.

KEYWORDS

Educational video games; image; imagination; imagery; play; tablets

LÚDICO, COMUNICAÇÃO E MÍDIA

Em *Os Jogos e os Homens: a máscara e a vertigem*, Roger Caillois (1990) assume a tarefa de tensionar os conceitos e o pensamento de Johan Huizinga (2010), em seu *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Huizinga, por sua vez, desenvolve a tese do jogo como estrutura fundamental sobre o qual a cultura se desenvolve e se torna complexa. Para ele, “as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, marcadas pelo jogo” (Huizinga, 2010, p. 7). Toda a narrativa mitológica, por exemplo, nasce do “espírito fantasista”, no limite entre a brincadeira e a seriedade – e, no mesmo limite, nos mesmos ambientes criados pelo jogo, emergem as complexas linguagens humanas da comunicação, dos cultos e dos ritos.

A tese de Huizinga será trabalhada, *a posteriori*, por outros autores para além de Caillois. Com argumentação semelhante, Ivan Bystrina (1990) trabalhará também com o jogo como uma raiz da cultura, em sua *Semiótica da Cultura*. O conceito de mimese cultural, desenvolvido por Christoph Wulf (2004; 2005), entende também o jogo como ambiente de criações e apropriações miméticas. Dietmar Kamper (1998), fascinado pela obra de Huizinga, parte desta tese para compreender o avanço desmesurado do trabalho, da atividade laboral, na contemporaneidade.

Dentro de uma perspectiva ainda mais ampla, Boris Cyrulnik (1997) nos traz uma importante reflexão a partir da Etologia: a presença do jogo no processo de “separação-individualização”. Conforme o organismo se torna menos dependente de seu meio ambiente imediato – graças à homeotermia e à retenção de gordura – percebe-se a formação de um mundo interiorizado. Então, “o jogo põe na realidade exterior o prazer da aprendizagem e da familiarização” (Cyrulnik, 1997, p. 232), formando uma ponte entre exógeno – aquilo que se apreende com o ambiente exterior – e endógeno – aquilo que é interiorizado enquanto aprendido. Tal reflexão nos oferece um desafio: verificar se tal padrão biológico pode ser análogo aos padrões culturais e civilizacionais.

Em Huizinga (2010, p. 16), é o conceito de “círculo mágico” que organiza esta carga de significado. O autor propõe seus círculos mágicos como um enigma e, ao longo de sua obra, as peças que formam o conceito são apresentadas de maneira fragmentada. Não é possível aproximar-se dele sem levar em conta que Huizinga era um medievalista. E, como tal, ao usar a palavra “magia” para descrever os espaços do jogo, propõe um jogo de desafio ao leitor para que reavive nele a consciência mágica da Idade Média – só assim podendo decifrar o conceito. Os espaços do lúdico são um feitiço (Huizinga, 2010, p. 13), algo fascinante e cativante – a palavra ilusão, do latim *in-lusio*, significa “estar em jogo”. Para Huizinga (2010, p. 13), “Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem”. Os círculos mágicos são, sobretudo, os lugares sagrados (Huizinga, 2010, p. 13), demarcados em espaço e em tempo (Huizinga 2010, pp. 12-13). As regras que o regem (Huizinga, 2010, p. 14) são capazes de criar uma determinada ordem de coisas, e ser ordem (Huizinga, 2010, p. 11).

Na cultura, o ato mágico é aquele que imagina coisas abstratas (nomes, números, labirintos, criaturas mitológicas) e as traz ou pretende trazê-las a uma realidade, em

forma de poderosas imagens (Wulf, 2005, p. 133). Assim, torna objetos, animais e outros elementos em relíquias e bestas do imaginário, atribuindo a eles uma ação direta na experiência da realidade ali construída. De tal forma, o conceito de “círculo mágico” descreve o estar em jogo como o operar de transmutações. O *círculo mágico* é, por este princípio, não só o lugar da ordem, mas, expandindo o pensamento de Huizinga e colocando-o ao encontro do pensamento kamperiano, podemos entendê-lo como o lugar de criação de imagens.

O conceito de imagem não se limita às imagens visuais que chegam a nós por meio de nossas telas. Imagens também são sonoras, táteis, gustativas, olfativas e proprioceptivas. Para Dietmar Kamper (2002a), a imagem é um duplo entre magia e representação – uma conceituação que começa sobre uma reflexão do significado ambivalente para a palavra alemã para imagem, *Bild*. De um lado, a palavra imagem sublinha “aquilo através do qual algo recebe sua forma, alcança sua essência, chega ao pleno desdobramento de sua força miraculosa” (Kamper, 2002a, p. 2). Descreve, portanto, imagem como experiência em sua força mágica, que vivifica aquilo que está ausente. Por outro lado, é aquilo que reproduz, representa ou desenha. Constitui-se, então, uma dinâmica mutável entre “uma ordem mágica de plena presença na qual a imagem é idêntica aquilo que mostra e uma ordem da representação que tende ao vazio, no qual, no melhor dos casos, é semelhante” (Kamper, 2002a, p. 2). Ao aproximar este conceito aos círculos mágicos, de Huizinga, pretende-se reconhecer estes espaços como lugar da evocação da presença mágica de tais imagens. Quando brinca, o cabo de vassoura na mão de uma criança não se assemelha a um cavalo, ele é um cavalo. O mesmo princípio vale para os mais complexos e variados rituais da cultura.

A aproximação deste conceito de imagem aos estudos do lúdico não é estranha, pois estes últimos pressupõem movimentos e ambiguidades que ajudam a compreender o primeiro. Caillois, por sua vez, adiciona camadas de complexidade à reflexão, com sua categorização dos jogos em duas grandes frentes, duas forças fundamentais complementarmente opostas: *ludus* e *paidia* (Caillois, 1990, p. 47). As categorias de *ludus* e *paidia*, podem ser entendidos como duas forças do lúdico. *Paidia* é a “elementar necessidade de agitação e algazarra” (Caillois, 1990, p. 48). Nasce de “um impulso para tocar em tudo, para apanhar, provar, farejar e, depois, abandonar todo o objeto que esteja à mão” (Caillois, 1990, p. 48). *Paidia* é, enfim, o reino da brincadeira fruitiva, com uma tendência para o caos e a desordem, e associada a uma “liberdade primeira”, a uma “necessidade para a fantasia” (Caillois, 1990, p. 47) e ao gozo gratuito. Mas em toda atividade lúdica há um prazer também pela regra e pela submissão. A este ímpeto se dá o nome de *ludus*, o caráter ordeiro dos jogos, o jogo regrado, que “surge como complemento e adestramento de *paidia*, que lhe disciplina e enriquece” (Caillois, 1990, p. 50). É, portanto, instituição. Embora Caillois negue o teor de “mistério” da tese de Huizinga, a dupla *ludus* e *paidia* não apenas separa os jogos em duas frentes, mas a dança de tensionamentos entre as duas partes e os atritos entre as forças podem ser estendidos como categorias, como motores da cultura, movimentos pendulares da criação de imagens e significados. De um lado, o caos que está sempre fadado ao adestramento e, de outro,

o adestramento que está sempre fadado a ser rompido em novo caos. Destes atritos, criam-se novos jogos, novas imagens, novos rituais.

Enquanto o conceito de círculo mágico descreve um ambiente, a dupla *ludus* e *paidia* descreve a dinâmica de forças deste ambiente. Por tempo demais os dois autores permaneceram somente na descrição formal dos jogos, quando, se compreendidos seus pressupostos e suas biografias, Huizinga e Caillois oferecem um complexo modelo de comunicação e cultura como jogo participativo. O círculo mágico descreve a experiência de estar em ambientes comunicacionais, enquanto *ludus* e *paidia* descrevem a ambivalência da comunicação e dos vínculos humanos.

Há um olhar arqueológico ao evocar o lúdico para compreender a comunicação humana, da maneira como vinculamos a outros, a imagens, a ideias. Partindo do arcaico, a descrição da força lúdica em Huizinga e Caillois também aponta para uma teoria dos meios. Para alcançá-la, é preciso aproximá-los de Vilém Flusser (1985), que em *Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia* descreve o aparelho fotográfico – o que se estende para o aparelho midiático, em geral – como “jogo de permutar símbolos programados” (Flusser, 1985, p. 15). Tal observação não diz tão somente sobre o sistema de regras nos quais se insere ao operar a mídia, mas também a própria experiência da mídia. Roger Silverstone irá evocar o conceito de círculo mágico para descrever justamente esta experiência. Para ele (Silverstone, 2005, p. 116), este entendimento parte do reconhecimento do caráter “como se fosse” da relação com os meios. Isto é, da faceta mágica da experiência da mídia, capaz de absorver em sua própria lógica e ordem de coisas e lá criar e perpetuar imagens – um círculo mágico. “A mídia tem a capacidade (e ela depende completamente dessa capacidade) de envolver o público em espaços e tempos distintos – e delimitados em relações às – confusões da vida cotidiana” (Silverstone, 2005, p. 116). Ainda segundo o autor, “brincamos com a nossa mídia e por meio dela. Brincamos com ela e em volta dela” (Silverstone, 2005, p. 120). Para o autor, esses momentos de suspensão que vêm da experiência com a mídia, ainda que contidos e limitados, são lugares de brincadeira que permitem uma forma de reencantamento na vida cotidiana desencantada.

IMAGINAÇÃO E IMAGINÁRIO

Outro pressuposto essencial para abraçar estes conceitos vindos do lúdico é entender sua ambivalência. É do senso comum entender o jogo como a não-seriedade, como apenas divertimento, como o próprio Huizinga (2010, p. 11) reclama. Este entendimento opõe a atividade do jogo à seriedade do trabalho, a mesma dicotomia que opõe o universo adulto e infantil. Mas durante a Idade Média o conhecimento disseminado de maneira oral não separava crianças de adultos. O entendimento moderno de infância somente encontra sua gênese quando os adultos encontram meios exclusivos de comunicar-se – via expansão da alfabetização e pela prensa de Gutenberg (Escudero, 2015, p. 17) – excluindo destes ambientes comunicacionais aqueles que ainda não possuíam o repertório pleno para a leitura destes códigos, as crianças. Ao longo de *Outono da Idade*

Média, sua principal obra, Huizinga (2013) descreve os vários jogos medievais (jogos de cortejo, jogos sagrados, jogos de guerra, etc.) e percebe como adultos se dedicavam a brincadeiras que, atualmente, são consideradas infantis, não havendo, portanto, distinção clara entre estas duas partes. Partindo da observação de Huizinga, Kamper (1998, p. 27) demonstra como a separação adulto-infantil como universos opostos é, ao mesmo tempo, razão e consequência do avanço do trabalho na cultura. Mas, a partir desta reflexão, podemos diagnosticar, também, outro efeito de tomar por pressuposto o jogo como apenas recreação ou como não-seriedade: o de presumir ingenuamente que nos espaços do jogo, nos círculos mágicos, não nasçam monstros e bestas do imaginário.

O lúdico não é apenas o espaço da fruição imaginativa, como também é espaço de sedimentação do imaginário. Tal qual *ludus* e *paidia*, imaginação e imaginário são categorias distintas que descrevem um movimento ou uma dinâmica das imagens. É preciso partir de Dietmar Kamper para entender esta distinção. Imaginação é, para Kamper, uma força, uma inteligência para criar e compreender imagens. Kamper (2002b, p. 12) propõe uma terceira visão sobre a imaginação: “ela estrutura a relação dos homens com seu corpo”. Para o pensador:

um incessante fluxo de imagens limpa o conhecimento humano e faz surgir sempre novos mitos, sagas, lendas e fábulas. Esta imaginação vem interpretada como uma força arcaica, eficaz sobre o plano transcendental. [...] As imagens são – assim consideradas – telas protetoras contra a violência traumática da realidade nua. O fantasma oculta um trauma provocado pelo medo e pelo terror, e de algum modo ocupa o seu lugar. A realidade vem codificada em termos imaginários. Isto significa, ao contrário, que em cada imagem sobrevive o vestígio de uma ferida real, que pode se tornar ocasiões de recordações e repetições. (Kamper, 2002b, pp. 12-13)

A “força da imaginação”, em Kamper (citado em Baitello, 2005, p. 92) – em alemão, *Einbildungskraft* –, é a contraparte da órbita do imaginário. Aqui nasce uma das máximas do pensamento kamperiano: “contra o imaginário ajuda apenas a imaginação” (Kamper, 2002b, p. 9); ou seja, imaginação como capacidade de absorver o caráter imagético das imagens, perceber sua força mágica, e reelaborá-las ativamente. Kamper também faz uso da expressão “imaginação reflexiva”. Para ele, “a expressão indica um conhecimento com a ajuda da imaginação que tenha refletido sobre si mesma e sobre as próprias consequências” (Kamper, 2002b, p. 11). Quando se perde a capacidade de perceber, absorver e reelaborar imagens, elas se sedimentam na cultura, tornam-se cada vez menos mutáveis. O reino destas grandes imagens é o imaginário. Lá, estas imagens se calcificam, perpetuam-se. Nós apenas as atuamos, e não mais as reelaboramos.

A imaginação, mas também o imaginário, encontra espaço de manifestação nos círculos mágicos da cultura: os cultos, os jogos, nos estados de alteração da consciência, a arte, etc. Huizinga (2013, p. 69), por exemplo, descreve o ideal de honra medieval, sedimentado pelos rituais de etiqueta e jogos de cavalaria. A transgressão deste círculo mágico era considerada um ultraje mortal, pois destruí a ilusão (*in-lusio*) de uma vida

elevada e pura. Repara-se, portanto, na potente capacidade dos círculos mágicos não somente de criar imagens – com seus valores e suas emoções correlatas –, mas de sedimentá-las no imaginário, configurando como transgressão outras imagens, valores ou emoções que rompem com esta determinada ordem. É danoso para o pensamento sobre lúdico e, por conseguinte, sobre a comunicação humana, não considerar a ambiguidade destes ambientes comunicacionais.

O imaginário surge como adestramento da imaginação, tal qual *ludus* surge como adestramento de *paidia* nos espaço de jogo na cultura. O ímpeto pela fantasia, de agarrar e puxar em *paidia* é, pois, um ímpeto do corpo. Como também destaca Christoph Wulf (2014), assim como as emoções, a imaginação está ligada a um agir corporal. Para o autor, trata-se de “Uma energia que tem a sua fonte no corpóreo e, assim, no inconsciente, mas que se manifesta na forma de imagens na consciência e aqui também torna presente as emoções” (Wulf, 2014, p. 15). Por sua vez, *ludus* irá adestrar *paidia*, torná-lo em regra e instituição. A força de *ludus* irá pregar poderosas imagens às paredes do imaginário. Enquanto Kamper faz a distinção entre imaginação e imaginário, a dupla *ludus* e *paidia*, em Caillois, descreve o *como* destes processos.

Na perspectiva da Comunicação, aquilo que será determinante para a sedimentação de imagens na cultura é a exposição destas imagens e a intensidade de seu fluxo. Nos ambientes dos meios primários do corpo, a exposição e o fluxo destas imagens e das emoções a elas correlatas depende da gestualidade apenas daqueles que comungam de um mesmo ambiente comunicacional determinado pelo espaço e pelo tempo presenciais. Já na era da mídia eletrônica, as mesmas imagens encontram reprodutibilidade ímpar, comunicando suas emoções correlatas a um largo número de pessoas, em tempo real, ou armazenadas em redes mundiais. Com isso, a mídia, hoje, tomando o pressuposto do círculo mágico como descrição de sua experiência fundamental, opera um *ludus* da comunicação humana: adestrando e sedimentando imagens em larguíssima escala, pela sua reprodução.

ADESTRAR

Com a exposição destes pressupostos, este artigo agora se debruça a um estudo de caso¹ a partir do qual esta reflexão se desenvolve.

Em uma escola particular de São Paulo², estudantes do primeiro ano do Ensino Fundamental – entre seis e sete anos – contam com um recurso tecnológico com crescente impacto na educação³: o *tablet*. A inserção do aparelho no cotidiano das salas

¹ Referente à dissertação de *Tablet, o Brinquedo: um estudo da apropriação lúdica da tecnologia por crianças do primeiro ano do Ensino Fundamental* (Silva, 2016). Orientação de Norval Baitello Junior.

² O colégio em questão preferiu não ter seu nome e o nome de seus funcionários divulgados em quaisquer publicações subsequentes da pesquisa. No ano letivo de 2014, 227 alunos estavam matriculados nos primeiros anos, distribuídos em 14 turmas (A-N). Naquele mesmo ano, a mensalidade do referido colégio para o Ensino Fundamental I estava em torno de R\$ 2000,00 (equivalentes a 900 US\$ ao câmbio de abril de 2014).

³ Segundo levantamento feito para esta pesquisa, em 15 colégios particulares de faixa de preço semelhante, 10 outros também aplicam *tablets* nas salas de aula em pelo menos um ciclo de ensino. Se consideramos também a oferta de *tablets* para professores e funcionários, 12 colégios dispõem do aparelho de entre os 15.

de aula faz parte de um projeto tecnológico-pedagógico em vigor desde 2011, cujo planejamento consiste em dispô-los gradativamente para todos os ciclos de ensino. De início, a primeira experiência fora apenas com uma das classes do primeiro ano do Ensino Médio. Paulatinamente alcançou, também, o Ensino Infantil.

Diferentemente do praticado com adolescentes no Ensino Médio⁴, os alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental têm acesso aos aparelhos somente durante o curso das aulas, em dias e horários previamente agendados pelas professoras e pela coordenação. A “hora do *tablet*”, como as crianças costumam dizer, é inserida no período de atividades rotativas, metodologia de ensino desenvolvida pelo próprio colégio: os alunos são divididos em dois ou três grupos, cada qual com algum tipo de atividade, como lições de português ou matemática, jogos analógicos e, mais recentemente, o uso do *tablet*. De meia em meia hora, aproximadamente, os grupos trocam de atividade entre si, de modo que todos completam todas as tarefas.

A principal atividade que envolve o *tablet* é o uso de jogos eletrônicos, a incluir alguns jogos com fins educacionais – como é com *O Mistério dos Sonhos*, desenvolvido pela empresa Xmile Learning, que engendra em sua mecânicas conteúdos programáticos de português, matemática e ciências da natureza condizentes ao primeiro ano do Ensino Fundamental – ou mesmo jogos comerciais, “baixados” gratuitamente em lojas de aplicativos.

Mas, ao menos para este artigo, o mais relevante não é o *quê* da aplicação de *tablets* – quais *softwares*, qual *hardware*, etc. – e sim o *como*: como a escola propõe a apropriação da mídia e, de modo ainda mais relevante, como as crianças se apropriaram dela e das imagens de fótons e pixels que ela emite. Neste âmbito, a pesquisa observou comportamentos ambivalentes de uso da mídia. Por um lado, o uso do *tablet* e o brincar com os jogos reforça o programa social da escola; por outro, reinventa-o. Por muitas vezes, as crianças se subjugam às regras do uso impostas pela escola, por meio de suas professoras, e permanecem em silêncio, solitárias e sentadas enquanto jogam. Em outros casos, a necessidade de agarrar e de tomar para si os objetos fala mais alto: a criança se impõe, coloca-se de pé, leva o *tablet* ao amigo ou amiga para jogarem juntos, vai ao chão para brincar com o aparelho e deixa à professora nenhuma outra opção se não a de acatar este uso. Voltamos, então, a descrição de um embate de forças: um *ludus* da apropriação, e um *paidia*. Desta dinâmica emergiram dois usos, um imposto pelo colégio e outro pela necessidade infantil: o uso sentado, nas carteiras enfileiradas, e o uso por vezes caótico, ao chão.

Via de regra, os alunos e alunas recebem os *tablets* sentados em suas carteiras e permanecem nelas enquanto jogam. Nestas ocasiões, dá-se um imenso contraste entre aqueles que brincam com *tablets* e aqueles que brincam com outros brinquedos: com os aparelhos, as crianças tendem a permanecer em silêncio e sentadas. Quando muito,

⁴ Para o estudante do Ensino Médio, o *tablet* passa a estar sob o cuidado do adolescente, podendo este levá-lo para casa. Estão disponibilizados nos aparelhos, para estes casos, tarefas e atividades complementares desenvolvidas pelos respectivos professores. Todavia, por meio de um *software* de monitoramento, o colégio tem conhecimento dos conteúdos acessados pelos alunos bem como o tempo dos acessos.

levantam-se para conversar com o colega ou mostrar algo, mas são repreendidos pelas professoras, que costumam pedir por silêncio. Todavia, nem sempre este impulso da criança de se levantar, agarrar e chamar pelo outro é contido pela professora e pelo programa escolar. Deu-se, assim, um uso não previsto do *tablet*: as crianças começaram a usá-los no chão, em roda e falantes, trocando experiências sobre os jogos e até andando pela sala.

De um lado, o *tablet* apenas reforça o programa social que é a escola. O aparelho, o meio técnico em si, o *hardware*, privilegia uma forma de uso individual e silenciosa. As crianças sentadas e com os tablets em mãos estão duplamente sentadas e duplamente sedadas (Baitello, 2012, p. 80). Segundo Baitello (2012, p. 80), a associação entre cadeiras e máquinas de imagens “acalmam o corpo e a mente”. Para ele, “[as máquinas de imagens] apresentam telas que nos hipnotizam e inebriam, fazendo-nos ficar imóveis” (Baitello, 2012, p. 80), ao mesmo tempo em que as carteiras baixas, nas quais o uso do tablet é por muitas vezes obrigatório, não incentivam que os alunos fiquem de pé.

No *ludus* da mídia, é o corpo a ser adestrado primeiro. Para Kamper:

Num disciplinamento, inicialmente lento e específico, das funções e das expressões corporais (modos de convivência, formas de relacionamento, regras de boa educação), a “natureza interna” é ativada para objetivos que se encontram no exterior, e o corpo é submetido a uma global abstração social, de maneira a funcionar simultaneamente em acordo e em desacordo com essa abstração. (Kamper, 2002b, p. 7)

Neste contexto, o ímpeto de levar o aparelho ao chão não aparece como regra da apropriação, mas como resistência ao modelo escolar imposto e como resistência ao próprio *ludus* do uso da mídia. O uso no chão surge, primeiro, como transgressão, um *paidia* das crianças que nasce, pois, da sua necessidade corporal de agarrar e puxar para si o mundo em sua volta, por uma carência de vínculos. Neste sentido, é possível falar em um *paidia* dos usos da mídia, deste corpo que se recusa a ser sedado, em contraposição ao *ludus* do jogo midiático, cuja regra primeira é o adestramento do corpo e, por conseguinte, da força da imaginação. Mas este contraponto não se dá sem um confronto imagético violento para o qual nem sempre há resiliência por parte das crianças. Por isso, é preciso discutir os efeitos deste embate.

COAGIR

Com os corpos das crianças sentados, restou para a pesquisa averiguar, ou ao menos coletar alguns indícios que corroborem a tese da Antropologia Histórica, de Kamper e Wulf, de que a imaginação seria uma faculdade corporal. Isto é, com o corpo restrito, habilmente disciplinado em uma escola, o *tablet* demonstraria sua coação: levá-las a imaginar com imagens que não são suas.

Para trabalhar com esta difícil hipótese, a pesquisa propôs com as crianças um exercício de trabalho mimético com imagens (Wulf, 2005). A pesquisa pediu às crianças,

no último dia de visitas à escola, que desenhavam sobre o que relacionavam ao *tablet*, à escola e à rotina nas salas de aula. Para analisar estes desenhos, a pesquisa propôs um método comparativo a partir da obra de Aby Warburg (2004, 2010), agrupando os desenhos por elementos e representações comuns.

Este estudo com os desenhos trouxe diversas considerações e serviu como argumento principal para muitas das conclusões da pesquisa. Mas, para fins da argumentação deste artigo, deve-se destacar apenas a recorrência de desenhos que retratavam os personagens de *O Mistério dos Sonhos*, conforme pode-se observar nas Figuras 2, 3 e 4 em comparação com a Figura 1, que retrata uma das telas do jogo.



Figura 1: O Jogo *O Mistério dos Sonhos*



Figura 2: Criança representa em desenho personagens do jogo *O Mistério dos Sonhos*



Figura 3: Criança representa em desenho personagem do jogo *O Mistério dos Sonhos*



Figura 4: Criança representa em seu desenhos personagem do jogo *O Mistério dos Sonhos*

Três desenhos diferentes, de entre muitos, em que as crianças repetem representações de personagens do jogo sem reelaborarem aquelas imagens que do tablet foram recebidas. Ainda que raramente, ocorreram casos de reinvenção dos personagens – e elas vieram, justamente, de crianças que se recusavam a usar o *tablet* sentadas em carteiras. Primeiramente, este é um indício forte de que, nos ambientes comunicacionais da mídia *tablet*, em sala de aula, o aparelho opera como um fator de partilha de algumas imagens e das emoções correlatas a elas. Há portanto, a formação de um imaginário comum. Todavia, pode-se ir além deste primeiro indício, problematizando a questão.

Embora seja uma palavra de forte cunho, coagir, neste contexto, é somente isto: por meio dos desenhos, teve-se acesso a como as crianças recebem as imagens das telas e, em muitos casos, como os acima, há indícios para apontar o modo como as imagens exógenas, do aparelho, se sobrepõem sobre a imaginação das crianças. Ao propor uma antropologia da imagem, Hans Belting descreve:

as mídias digitais reintroduzem a analogia ao corpo via negação. A perda do corpo já assombrou as fantasias sobre espelhos do século dezoito quando sua aparição (*doppelganger*) não mais obedece ao espectador e abandona a *mimesis* do corpo refletido. As imagens digitais geralmente endereçam-se à imaginação dos nossos corpos e cruzam o limiar entre imagens visuais e imagens virtuais, imagens vistas e imagens projetadas. Neste caso, a tecnologia digital busca a *mimesis* da nossa própria imaginação. As imagens digitais inspiram e são, na mesma medida, inspiradas por imagens mentais e seu livre fluxo. Assim, as representações internas e externas são estimuladas a se misturarem. (Belting, 2005, p. 44)

O que Belting diagnostica na citação acima é a perda da fronteira entre exógeno e endógeno. Como a tecnologia digital busca a *mimesis* do corpo e, conseqüentemente da imaginação, a imagem nulodimensional pretende colocar-se no lugar da própria imaginação, tornando difícil a distinção entre as imagens endógenas, fruto da experiência corporal da imaginação, e imagens exógenas, aquelas colocadas em suportes. Kamper (2002b, p. 13) também desenvolve raciocínio semelhante em sua teoria da fantasia: “por meio da transformação em máquina do espírito atualmente em curso, vêm amalgamados à mimese corpórea e a simulação técnica. O assim chamado inconsciente se junta imediatamente às mídias”. Pode-se argumentar, inclusive, que esta imposição da simulação técnica sobre a imaginação corpórea apresenta índices de coação cada vez menores. Não porque esta sobreposição não ocorra, mas porque ela está revestida pela normalidade do convívio e das interações neste tipo de ambiente comunicacional. É um processo simplesmente atuado.

Trata-se de um processo imaterial, inefável e invisível, porém tornado acessível por meio do trabalho mimético com desenhos das crianças e de sua análise comparativa. Não fosse por esta proposta metodológica, não haveria como identificá-lo.

REPRODUZIR

A consequência da perda de fronteira entre endógeno e exógeno é o surgimento deste imaginário maquínico de reprodução. Reproduzir é um dos efeitos deste *ludus* da apropriação das mídias. Nos desenhos acima, embora já sejam averiguáveis indícios de reprodução, não se tem ampla compreensão de como se dá este processo. Todavia, exibimos as Figuras 5, 6 e 7, feitos por três crianças diferentes, de salas diferentes, em horários diferentes.



Figura 5: Criança reproduz *O Jogo da Forca*, em sua versão digital

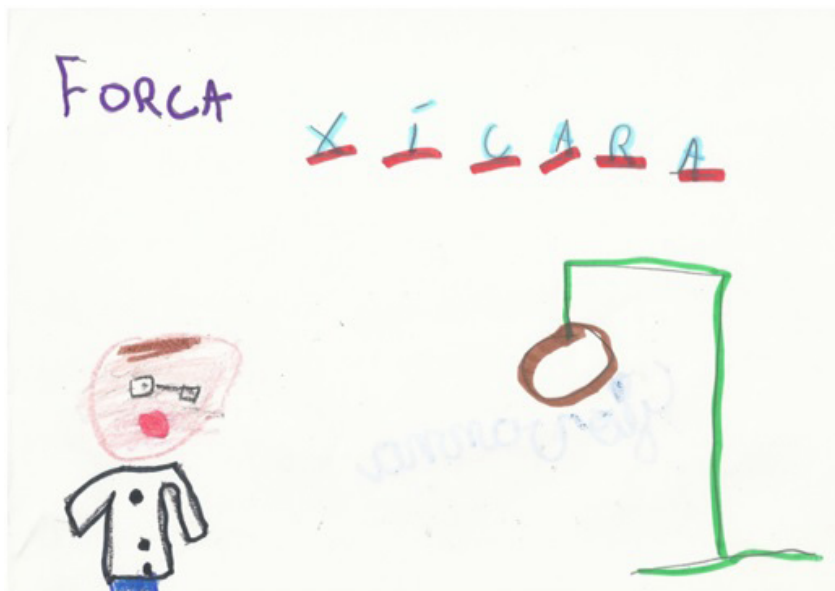


Figura 6: Uma diferente criança representa a mesma tela da versão digital de *O Jogo da Forca*



Figura 7: Uma terceira criança também representa uma tela do mesmo *Jogo da Força*, em sua versão digital

Nos desenhos citados, as crianças reproduzem a tela de um dos jogos usados em sala de aula. *O Jogo da Força* é uma das versões digitais – não mais disponível na loja de aplicativos Google Play – do tradicional jogo de adivinhação de palavras. Por ser um jogo tão antigo, pode-se argumentar que a reprodução deste padrão pelas crianças não sugere, necessariamente, um imaginário de reprodução. Todavia, percebem-se como as crianças usam os mesmos elementos tal qual elas o receberam da tela do *tablet*. Trata-se, portanto, de um flagrante caso de reprodução, tão somente, em destaque pelo fato de os autores do desenho serem crianças que não convivem entre si em uma mesma sala de aula e não utilizam o *tablet* juntos. Os desenhos apontam indícios para um prejuízo na capacidade mimética de reelaborar estas imagens, apenas repetindo-as.

DEVORAR

Estas três ações – adestrar, coagir e reproduzir – são o que garantem ao *ludus* da mídia terciária e eletrônica a sedimentação das imagens por ela expostas. O *paidia*, do corpo, aparecerá como estratégia de resistência. Quando imagens são capazes de devorar corpos, dá-se um problema, em essência, de imaginação e imaginário. Em outras palavras, um problema também lúdico – sem que imputemos ao termo o caráter “divertido” dado a ele pelo senso comum. Retoma-se, para tanto, as considerações de Walter Benjamin (2009, p. 96), para quem o brinquedo infantil é sempre um confronto entre a criança e o imaginário adulto que se impõe sobre os objetos de seu brincar. Em Benjamin, a criança é capaz de subverter este imaginário: “mesmo a boneca mais principesca transforma-se numa eficiente camarada proletária na comuna lúdica das crianças” (Benjamin, 2009, p. 87). Extrapolando o significado do objeto lúdico em Benjamin, podemos transportá-lo para o consumo da mídia eletrônica hoje, supondo que este mesmo

confronto (imaginação-imaginário) se dá no âmbito do uso de tablets em sala de aula. A pesquisa, no entanto, revela casos para os quais não há resiliência para o confronto.

O exemplo das crianças revela faces deste processo que, a depender de mais pesquisas, podem ser averiguados em outros contextos de consumo midiático. Inclusive nos temas de ludopatias imagéticas, nos casos de distúrbios da imagem corporal, nas dependências graves de ecrãs ou telas (uma tela-dependência hoje extremamente frequente sobretudo com telemóveis). Enquanto as Ciências Médicas se defrontam com tais patologias, também as Ciências da Comunicação devem necessariamente contribuir para a melhor compreensão de tal epidemia: o ambiente comunicacional da imagem midiática tem por efeito o sobrepor de imagens exógenas em endógenas, a partir do grau de exposição de tais imagens. É possível traçar o processo pelo qual a imagem midiática cria tais efeitos, caracterizando-o como um *ludus*. O que une uma criança do ensino fundamental a um paciente de “iconopatias” ou de ecrã-dependência, afinal, não é outra coisa senão um problema de imaginação: imaginar com imagens que não são nossas próprias imagens. Resta investigar multidisciplinarmente as implicações fisiológicas e políticas desse confronto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baitello Junior, N. (2005). *A era da iconofagia: Ensaios de comunicação e cultura*. São Paulo: Hacker Editores.
- Baitello Junior, N. (2012). *O pensamento sentado: Sobre glúteos, cadeiras e imagens*. São Leopoldo: Unisinos.
- Benjamin, W. (2009). *Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação*. São Paulo: Editora 34.
- Belting, H. (2005). Por uma antropologia da imagem. *Concinnitas*, 6, 1(8), 65-78.
- Bystrina, I. (1990). Cultura e devoração: as raízes da cultura e a questão do realismo e do não-realismo dos textos culturais. Palestra proferida na Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP. Retirado de http://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/BYSTRINA_Ivan/cultura_e_devorao.pdf
- Contrera, M. (2012). *Mediosfera. medios, imaginário y desencantamiento del mundo*. Sevilla: ArCiBel.
- Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*. Lisboa: Editora Cotovia.
- Cyrułnik, B. (1997). *Do sexto sentido: O homem e o encantamento do mundo*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Flusser, V. (1985). *Filosofia da caixa preta: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: HUCITEC.
- Gebauer, G. & Wulf, C. (2004). *Mimese na cultura: Agir social, ritual e jogos, produções estéticas*. São Paulo: Annablume.
- Huizinga, J. (2010). *Homo ludens: o jogo como elemento de cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Huizinga, J. (2014). *O outono da idade média*. São Paulo: Cosac Naify.
- Kamper, D. (1998). *O trabalho como vida*. São Paulo: Annablume.
- Kamper, D. (2002a). Imagem. In C. Wulf (Ed.), *Cosmo, Corpo, Cultura: enciclopédia antropológica*. Milão: Mondadori. Retirado de http://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/KAMPER_Dietmar/imagem.pdf

Kamper, D. (2002b). Fantasia. In C. Wulf (Ed.), *Cosmo, Corpo, Cultura: enciclopédia antropológica*. Milão: Mondadori. Retirado de [http://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/KAMPER Dietmar/imagem.pdf](http://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/KAMPER_Dietmar/imagem.pdf)

Mota e Silva, T. (2016). *Tablet, o Brinquedo: um estudo da apropriação lúdica da tecnologia por crianças do primeiro ano do Ensino Fundamental*. Dissertação de Mestrado, PUC-SP, São Paulo.

Silverstone, R. (2005). *Por que estudar a mídia?* São Paulo: Loyola.

Warburg, A. (2004). *El ritual de La serpiente*. Cidade do México: Editorial Sexto Piso.

Warburg, A. (2010). *Atlas mnemosyne*. Madrid: Ediciones Akal.

Wulf, C. (2005). *Antropologia da educação*. Campinas: Alínea.

Wulf, C. (2014). A criação mimética e a circulação de emoções: Um estudo de caso. In N. Baitello Junior & C. Wulf (Eds.), *Emoção e Imaginação: Os Sentidos e as Imagens em Movimento* (pp. 199-214). São Paulo: Estação das Letras e Cores.

NOTAS BIOGRÁFICAS

Norval Baitello Junior é pesquisador do CNPq e professor da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

E-mail: norvalbaitello@pucsp.br

Rua Itapicuru, 333, apto. 124, São Paulo, Brasil

Tiago da Mota e Silva é jornalista e Mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

E-mail: tiagomotasilva@gmail.com

Avenida Galáxia, n. 914, Arujá, Brasil

* **Submetido: 15/03/2017**

* **Aceite: 25/05/2017**

THE *LUDUS* OF THE MEDIA: TAMING, COERCION AND REPRODUCTION AS CATEGORIES OF THE MEDIA EXPERIENCE

Norval Baitello Junior & Tiago da Mota e Silva

ABSTRACT

In a private school in the city of São Paulo, Brasil, elementary school students (age 6) have been receiving tablet computers equipped with apps and video games designed for educational purposes. This article is the result of a daily observation of the classrooms in which children used the tablets and its applications. The research is part of a Master's Degree written by Mota e Silva (2016) and supervised by Baitello. By the application of focal groups, observations and a unique method of mimetic work with imagery, the research's objective was to comprehend how the insertion of that equipment altered the communicational environment of the classroom, and also to comprehend how the consumption of images through the tablet impacted the children's imagery. It has been verified indications of how those images transmitted by the equipment sediment itself in the imagery in a process that can be better described by evoking the theories about the play experience and games proposed by Huizinga (2010), Caillois (1990), allied with the Historical Anthropology as developed by Kamper (2002a; 2002b). A *ludus* of the media experience is perceived as a vector that defines the impact and the dynamics of this early media ambience.

KEYWORDS

Educational video games; image; imagination; imagery; play; tablets

RESUMO

Em uma escola particular da cidade de São Paulo, Brasil, *tablets* são distribuídos aos alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental (crianças de 6 anos) com aplicativos e jogos eletrônicos de fins educativos com material programático condizente à sua fase de aprendizado. Este artigo é resultado da observação do cotidiano das salas de aula com *tablet* em 2014, feita por Mota e Silva (2016.) supervisionada por Baitello. A partir das informações reunidas, da prática de grupos focais e trabalho mimético com desenhos com as crianças, a pesquisa visava compreender como a inserção daquele meio alterou o ambiente comunicacional tradicional da escola, e como o consumo imagético vindo do aparelho impactou o imaginário das crianças. Constatamos indícios de como as imagens emitidas pelo *tablet* se sedimentam no imaginário das crianças por meio de um processo que pode ser melhor compreendido evocando as teorias sobre o lúdico propostas por Huizinga (2010), Caillois (1990), aliadas à Antropologia Histórica desenvolvida por Kamper (2002a; 2002b). Um *ludus* midiático pode ser vetor que define o impacto e a dinâmica da imagem em um ambiente mediático precoce.

PALAVRAS-CHAVE

Imagem; imaginação; imaginário; lúdico; videogames educacionais; *tablets*

PLAY, COMMUNICATION AND THE MEDIA

In *Man, Play and Games*, Roger Caillois (1990) assumes the task of exploring the tensions between the concepts and thought of Johan Huizinga in his work *Homo Ludens, a study of the play element in culture* (2010). Huizinga, for his part, develops the theory of play as a key structure on which culture develops and becomes more complex. For him, “the great archetypal activities of human society are all permeated with play from the start” (Huizinga, 2010, p. 7). All mythological narratives, for example, are born of the “fantasy spirit”, at the boundary between play and seriousness – and, the complex languages of communication, cults and rites emerge within the same boundary, in the same environments that are created by games,.

Huizinga’s theory was later developed by other writers besides Caillois. Using a similar line of argument, Ivan Bystrina (1990) also examined games as a root of culture in his *Semiotics of Culture*. The concept of cultural mimesis, developed by Christoph Wulf (2004; 2005), also regards play as an environment of mimetic creation and appropriation. Dietmar Kamper (1998), fascinated by Huizinga’s work, used his theory to understand the excessive advance of work, labour, in contemporary society.

From an even broader perspective, Boris Cyrulnik (1997) made an important study from an ethological point of view: the role of play in the process of “separation-individualisation”. As the body becomes less dependent on its immediate environment – by virtue of homeothermy and the retention of fat – a noticeable interiorised world forms. Then, “play pushes the pleasure of learning and familiarisation into an exterior reality” (Cyrulnik, 1997, p. 232), forming a bridge between the exogenous – that which one apprehends from the exterior world – and the endogenous – that which is interiorised as it is learnt. This presents us with a challenge: to verify whether this biological pattern can be analogous with cultural and civilizational patterns.

For Huizinga (2010, p. 16), it is the concept of the “magic circle” that organises this charged meaning. He proposes his magic circles as an enigma and, throughout his oeuvre, the works that form the concept are presented in a fragmented manner. It is impossible to study Huizinga without bearing in mind the fact that he was a medievalist. And therefore by using the word “magic” to describe the play-ground, he proposes that readers take part in a game to revive within themselves the magical awareness of the Middle Ages – only then will they be able to decode the concept. Play-grounds are a magical spell (Huizinga, 2010, p. 13), something that is fascinating and captivating – the word “illusion”, from the Latin *in-lusio* = “in + to play (ludere)”. Huizinga (2010, p. 13) stated: “inside the play-ground an absolute and peculiar order reigns. Here we come across another, very positive feature of play: it creates order, *is* order.” Magic circles are, above all, sacred places (Huizinga, 2010, p. 13), marked out in time and space (Huizinga 2010, p. 12-13). The rules which govern them (Huizinga, 2010, p. 14) are able to create a certain order of things, and be order (Huizinga, 2010, p. 11).

In culture, an act of magic is one which imagines abstract things (names, numbers, mazes, mythological creatures) and which makes them, or hopes to make them, real in the form of powerful images (Wulf, 2005, p. 133). It thus turns objects, animals and other

elements into imaginary relics and beasts, assigning them a direct role in the experience of the reality it constructs. Consequently, the “magic circle” concept describes game playing as the operation of transmutations. By this principle, the *magic circle* is not only the place of order, but, expanding Huizinga’s thought and drawing it towards Kamper, what can be understood as the place where images are created.

The concept of the image is not limited to visual images that reach us by means of our screens. Images are also audible, tactile, gustatory, olfactory and proprioceptive. For Dietmar Kamper (2002a), the image is a dualistic element between magic and representation – a concept which begins with contemplation about the ambivalent meaning of the German word for image, *Bild*. On the one hand, this word underlines “that by which something obtains its form, reaches its essence, arrives at the full unleashing of its miraculous force” (Kamper, 2002a, p. 2). He therefore describes the image as an experience in all its magical force, which vivifies that which is absent. On the other hand, it is that which reproduces, represents or draws. It thus constitutes, a mutable dynamic between “a fully present magical order in which the image is identical to that which it depicts and an order of representation which tends towards the empty, which, in the best of cases, it is similar to” (Kamper, 2002a, p. 2). By bringing this concept close to Huizinga’s magic circles, the aim is to recognise these spaces as the place where the magical presence of these images is evoked. When a child plays with a broomstick in his hand, the broomstick doesn’t resemble a horse, it *is* a horse. The same principle applies to the more complex and varied rituals of culture.

Drawing this concept of the image towards studies of play is not strange, given that such studies assume movements and ambiguities which help to understand the image. Caillois, for his part, adds layers of complexity to reflection through his categorising of games into two major aspects, two completely opposed fundamental forces: *ludus* and *paidia* (Caillois, 1990, p. 47). The categories of *ludus* and *paidia* can be regarded as two forces of play. *Paidia* is an “elementary need for disturbance and tumult” (Caillois, 1990, p. 48). It originates from “an impulse to touch, grab, taste, smell and then drop any accessible object” (Caillois, 1990, p. 48). *Paidia* is, then, the kingdom of enjoyable play, with a tendency for chaos and disorder, and associated with “primary freedom”, with a “need for fantasy” (Caillois, 1990, p. 47) and gratuitous enjoyment. But in all playful activity there is also pleasure in rules and submission. The name for this impetus is *ludus*, the orderly character of games, the game governed by rules, which “is complementary to and a refinement of *paidia*, which it disciplines and enriches” (Caillois, 1990, p. 50). It is therefore institutional. Although Caillois refutes Huizinga’s theory of “mystery”, the dualism of *ludus* and *paidia* doesn’t just separate the games on two fronts, but the tensions between both parts and the frictions between the forces can be extended as categories, as drivers of culture, the oscillating movements of the creation of images and meanings. On the one side the chaos that is always destined to be refined, and on the other the refinement that is always destined to rupture into new chaos. From this friction come new play, new images, new rituals.

While the magic circle concept describes an environment, *ludus* and *paidia* describe this environment’s dynamic of forces. For too long, both have been reduced to the mere

formal description of play, but if their assumptions and biographies are understood, Huizinga and Caillois provide a complex model of communication and culture as a participatory game. The magic circle describes the experience of being in communicational environments, while *ludus* and *paidia* describe the ambivalence of communication and human bonds.

There is an archaeological element in evoking play to understand human communication, and the way we bond with others, with images, and with ideas. Starting with the archaic, the description of the power of play in Huizinga and Caillois also suggests a theory of the media used. To attain this power of play, we have to bring the resources close to Vilém Flusser (1985), who, in *Philosophy of the Black Box: Essays toward a Philosophy of Photography* describes the photographic apparatus – which extends to the media apparatus, in general – as the “game of swapping programmed symbols” (Flusser, 1985, p. 15). This observation is not just a comment on the system of rules which one enters when operating within media, but also the experience of the media itself. Roger Silverstone (2005) evokes the concept of the magic circle to describe precisely this experience. For him (Silverstone, 2005, p. 116), this understanding is based on recognition of the “as if” nature of the relationship with the media. That is, of the magical facet of the experience of the media, which is capable of absorbing in its own logic and order of things and there create and perpetuate images – a magic circle. “The media has the capacity, and it depends on this capacity, to engage an audience within spaces and times that are distinguished – marked off – from the otherwise relentless confusions of everyday life” (Silverstone, 2005, p. 116). And also according to him, “we play with our media and by means of it. We play with it and around it” (Silverstone, 2005, p. 120). For the author, these moments of suspension that come from the experience with the media, even though contained and within boundaries, are play-grounds that enable a form of re-enchantment in de-encharnted daily life.

IMAGINATION AND IMAGERY

Another key assumption to embrace these concepts of play is to understand their ambivalence. It is commonsense to perceive a game as non-serious, as just fun, as Huizinga himself (2010, p. 11) argues. This understanding contrasts playful activity with the seriousness of work, the same dichotomy that contrasts the adult world with that of children. But during the Middle Ages, orally transmitted knowledge made no distinction between children and adults. Modern ideas about childhood only took hold when adults found their own exclusive means to communicate – through more widespread literacy and the Gutenberg printing press (Escudero, 2015, p. 17) – excluding those who didn’t yet possess the full repertoire to read these codes: children. Throughout *Outono da Idade Média (The Waning of the Middle-Ages)*, his main work, Huizinga (2013) describes the various medieval games (courtly games, religious games, war-like games, etc.) and realises how adults dedicated themselves to games that are today deemed childish, as there was no clear distinction between the two. Taking Huizinga’s observation, Kamper (1998,

p. 27) demonstrates how the separation of adults and children into opposing worlds is both the reason for and consequence of the advancement of work in culture. But, based on this reflection, we can also diagnose another effect of assuming games as merely recreational or non-serious: that of naively assuming that imaginary monsters and beasts don't originate in play-grounds, in magic circles.

Play is not just a space of imaginative enjoyment, but also where imagery takes root. Like *ludus* and *paidia*, imagination and imagery are different categories which describe an image movement or dynamic. We need to look at Dietmar Kamper to understand this distinction. For Kamper, imagination is a force, an intelligence to create and understand images. Kamper (2002b, p. 12) suggests a third way of looking at imagination: "it structures man's relationship with his body". As he says:

an unceasing flow of images wipes human knowledge clean and gives rise to new myths, sagas, legends and fables. This imagination is interpreted as an archaic force that is effective on the transcendental. ... Seen in this way, images are canvases which protect against the traumatic violence of naked reality. The ghost conceals a trauma caused by fear and terror, and to some extent takes its place. Reality comes coded in imaginary terms. In contrast, this means that the vestiges of a real wound survive in each image that can become moments of memories and repetitions. (Kamper, 2002b, pp. 12-13)

Kamper's "force of imagination" (quoted in Baitello, 2005, p. 92) – *Einbildungskraft*, in German – is the counterpoint of the orbit of the imaginary. Here lies one of the maxims of Kamper's thought: "against the imaginary, only the imagination can help" (Kamper, 2002b, p. 9); i.e., imagination as the ability to absorb the imaged nature of images, to perceive their magical force and to actively rework them. Kamper also uses the expression "reflective imagination". For him, "the expression indicates knowledge with the help of the imagination which has reflected on itself and the consequences" (Kamper, 2002b, p. 11). When one loses the ability to perceive, absorb and rework images, they take root in culture; they become increasingly less mutable. The realm of these great images is the imaginary. There, these images calcify and perpetuate. We merely perform them and no longer rework them.

The imagination, and also the imaginary, find space to manifest themselves in the magic circles of culture: the cults, games, states of altered consciousness, art, etc. Huizinga (2013, p. 69), for example, describes the ideal of medieval honour, rooted by the rituals of etiquette and games of chivalry. Transgression of this magic circle was deemed a mortal outrage, since it destroyed the illusion (*in-lusio*) of a higher and purer existence. Note, therefore, the potent capacity of magic circles not only to create images – with their values and related emotions – but to root them in the imaginary universe, constituting transgressions of other images, values or emotions which break with this specific order. It is detrimental for thinking about play and, consequently, about human communication not to consider the ambiguity of these communicational environments.

The imaginary emerges as refinement of the imagination, just as *ludus* emerges as the refinement of *paidia* in the play-grounds of culture. The impulse for fantasy, for

grabbing and pulling in *paidia*, is thus an impulse of the body. As Christoph Wulf (2014) also highlights, the imagination is linked to bodily action, as are emotions. For Wulf, it is “an energy whose source is the body and therefore the unconscious, but which manifests in the form of images in the consciousness and also presents the emotions there” (Wulf, 2014, p. 15). In turn, *ludus* will refine *paidia*, and transform it into rules and institutionalise it. The force of *ludus* will nail powerful images to the walls of the imaginary. While Kamper makes the distinction between imagination and imagery, Caillois’ dualistic *ludus* and *paidia* describe the *how* of these processes.

From the perspective of communication, that which is crucial to root images in culture is their exhibition and the intensity of their flow. In the environments of the body’s primary media, the exposure and flow of these images and the emotions related to them depend on the gestures of only those which share the same communicational environment determined by personally experienced space and time. In the era of electronic media, the same images are open to unparalleled reproduction, communicating their related emotions to a large number of people, in real time, or stored in global networks. Accordingly, the media today, taking the assumption of the magic circle as a description for its fundamental experience, operates a *ludus* of human communication: refining and rooting images on a very wide scale, for their subsequent reproduction.

TAMING

Having talked about these assumptions, this article will now examine a case study¹ upon which this reflection is based.

In a private school in São Paulo², children in the first year of elementary school – aged 6 to 7 – have access to a technology which has a growing impact on education³: the tablet. The introduction of this apparatus into the daily life of the classroom is part of a technological and educational project underway since 2011 whose plan is to gradually make tablets available to students at all levels of education. Initially, the experiment was conducted with just one middle school class. Over time, it was also extended to primary education.

Unlike the pupils in middle school⁴, the elementary school children only have access to the tablets in class time on days and at times previously decided by teachers and

¹ The thesis *Tablet, o Brinquedo: um estudo da apropriação lúdica da tecnologia por crianças do primeiro ano do Ensino Fundamental* (Silva, 2016). Supervised by Norval Baitello Junior.

² The school in question preferred not to divulge its name and the names of its employees in any subsequent research publications. In the 2014 school year, 227 pupils were enrolled in the first years, divided into 14 classes (A-N). In that same year, the monthly fee for elementary education I at the school was around R\$2000.00 (equivalent to US\$900, at the exchange rate in April 2014).

³ According to a survey conducted for this research, in 15 similarly priced private schools, 10 others also used tablets in classrooms at least at one level of education. If we also take tablets provided to teachers and employees into consideration, 12 of the 15 private schools used them.

⁴ For middle school pupils, the tablet is placed in the adolescent’s care and can be taken home. In these situations, the respective teachers develop complementary tasks and activities for the pupils to complete. However via a monitoring software, the school is aware of the content accessed and for how long.

coordinators. “Tablet time”, as the children call it, is included during “rotating” activities, a teaching methodology developed by the school itself. Children are split into two or three groups and each has an activity, such as Portuguese or maths lessons, analogue games, or, more recently, use of the tablet. Roughly every half an hour, the groups change activities so that each one completes all of the tasks.

The main activity involving the tablet is the use of electronic games, some of which are educational – such as *Mistério dos Sonhos* [Mystery of Dreams], developed by the company Xmile Learning, which includes content on Portuguese, maths and the natural sciences relating to the first year of elementary school – and others which are commercial, downloaded freely from app stores.

But, at least for the purposes of this article, what is most important is not the *what* of the tablet usage – what software, what hardware, etc. – but rather the *how*: how the school intends to appropriate the media and, more important still, how the children appropriated it and the images of photons and pixels that it emits. In this context, the research observed ambivalent behaviour with regard to use of the media. On the one hand, the use of the tablet and game playing bolster the school’s social programme. On the other hand, it reinvents it. Often, the children submit to the rules of use imposed by the school through their teachers and remain sitting in silence on their own, as they play. In other cases, the need to grab and appropriate objects is stronger: the child imposes himself or herself, stands up, takes the tablet to a friend so they can play together, sits on the floor to play with the device and leaves the teacher with no other option but to accept it. We return, then, to the description of a clash of forces: an appropriating *ludus* and a *paidia*. Out of this dynamic, two uses emerged, one imposed by the school and the other by the child’s needs: sitting at rows of desks, in the first case, and chaotically on the floor, in the second.

As a rule, the children receive the tablets sitting at their desks, and remain there while they play. On these occasions, there is a huge contrast between those playing with the tablets and those playing with other toys. With the devices, the children tend to remain silent and sitting. If anything, they get up to talk to a classmate or show something, but are admonished by the teachers, who habitually ask for silence. However, this impulse by the child to get up, grab and call a classmate is not always restricted by the teacher and the curriculum. And as a result, an unexpected use of the tablet emerged: the children started to sit on the floor in a circle and talk, swapping experiences about the games, and even walking around the classroom.

On the one hand, the tablet merely reinforces the social programme which the school represents. The device, the technical medium itself, the hardware, encourages individual and silent usage. The children sitting with tablets in their hands are doubly seated and doubly sedated (Baitello, 2012, p. 80). According to Baitello (2012, p. 80), the association between chairs and image machines “calm the body and mind”. For him, “[image machines] present canvases that hypnotise and inebriate us, rendering us immobile” (Baitello, 2012, p. 80), while the low desks in which use of the tablet is often obligatory don’t encourage the children to stand up.

In the *ludus* of the media, the body is the first thing to be refined. For Kamper:

in an initially slow and specific disciplining of bodily functions and expressions (modes of coexistence, forms of relation, rules of politeness), the “inner nature” is activated for aims on the outside, and the body is subjected to an overall social abstraction so that it functions simultaneously in agreement and disagreement with this abstraction. (Kamper, 2002b, p. 7)

In this context, the impulse to sit with the device on the floor does not appear to be a rule of appropriation, but a form of resistance to the school model imposed and the *ludus* itself of the use of the media. It is, before or else, a transgression, a *paidia* by the children stemming from their bodily need to grab and pull towards them the world around them, out of a need for bonds. In that sense, it is possible to talk about a *paidia* of the uses of the media, of this body which refuses to be sedated, in contrast to the *ludus* of the media game, whose first rule is to refine the body and, consequently, the force of imagination. But this counterpoint doesn't take place without a violent imagetic confrontation for which the children are not always strong enough to resist. So it is necessary to discuss the effects of this clash.

COERCING

With the children sitting down, the research just needed to assess, or at least collect, some signs that corroborate Kamper and Wulf's theory of historical anthropology that imagination is a bodily faculty. That is, with the body restricted, ably disciplined in a school, the tablet demonstrates its coercion: that it makes them imagine with images that are not their own.

To work with this difficult theory, the research proposed undertaking an exercise in mimetic work with images with the children (Wulf, 2005). They were asked, on the final day of the visits to school, to draw about what they associated with the tablet, the school and the classroom routine. To analyse these drawings, a comparative method based on the work of Aby Warburg (2004, 2010) was proposed which grouped them according to common elements and representations.

This study with the drawings raised various issues and served as the main argument for many of the research conclusions. But for the purposes of this article, we need only mention the recurrence of drawings portraying the characters of *O Mistério dos Sonhos* [The Mystery of Dreams], as can be observed in Figures 2, 3 and 4 in comparison with Figure 1, which portrays one of the screens of the game.



Figure 1: The game The Mystery of Dreams



Figure 2: A child represents in drawing characters of the game The Mystery of Dreams



Figure 3: A child represents in drawing characters of the game *The Mystery of Dreams*



Figure 4: A child represents in drawing characters of the game *The Mystery of Dreams*

In three different drawings, out of many, the children repeated the representations of characters from the game without re-imagining them. Though rare, the characters were reinvented in some cases – and by precisely those children who refused to use the tablet while sitting at a desk. Firstly, this is a strong sign that, within the communication-environments of the tablet media, in the classroom, the device operates as a factor in the sharing of some images and their related emotions. A common imagery is, therefore, created. However, it is possible to go beyond this first sign and question the issue.

Although it's a strong word, coercion in this context is exactly that: by means of the drawings, we were given access to how the children receive the images from the tablets and, in many cases, like those above, signs suggest that exogenous images from the device superimpose themselves on the children's imagination. In describing an anthropology of the image, Hans Belting writes:

the digital media reintroduce the body analogy via denial. The loss of the body has already haunted the mirror fantasies of the nineteenth century, when the doppelgänger no longer obeyed the spectator but abandoned the mimesis of the reflecting body. Digital images usually address our bodies' imagination and cross the borderline between visual images and virtual images, images *seen* and images *projected*. In this sense, digital technology pursues the mimesis of our own imagination. Digital images inspire mental images, much as they are inspired by mental images and their free flux. External and internal representations are encouraged to merge. (Belting, 2005, p. 44)

What Belting diagnoses in the quotation above is the loss of the boundary between the exogenous and endogenous. As digital technology seeks to mimic the body and, consequently the imagination, the zero dimensional image aims to occupy the place of imagination itself, making it hard to distinguish between endogenous images, the product of the bodily experience of the imagination, and exogenous images, those delivered by media. Kamper (2002b, p. 13) also presents a similar line of reasoning in his theory of fantasy: "through transformation in the mind machine underway, they are merged with bodily mimesis and technical simulation. Thus the so-called unconscious immediately joins the media". One can also argue that this imposition of technical simulation on bodily imagination shows increasingly lower indices of coercion. Not because this superimposition doesn't occur, but because it is clad in the normality of social interactions in this type of communicational environment. It is a simply performed process.

It is an immaterial, ineffable and invisible process but one made accessible by means of the mimetic work with children's drawings and their comparative analysis. It if wasn't for this methodological approach, there would be no means of identifying it.

REPRODUCING

The consequence of losing the boundary between endogenous and exogenous is the emergence of this reproduced machine-based imagery. Reproduction is one of the effects of this *ludus* of appropriating media. In the drawings mentioned above, although signs of reproduction were already noticeable, it is not fully understood how this process comes about. However, Figures 5, 6 and 7, show examples by three different children from different classrooms drawn at different times.



Figure 5: A child reproduces the game “O jogo da Forca” in its digital version

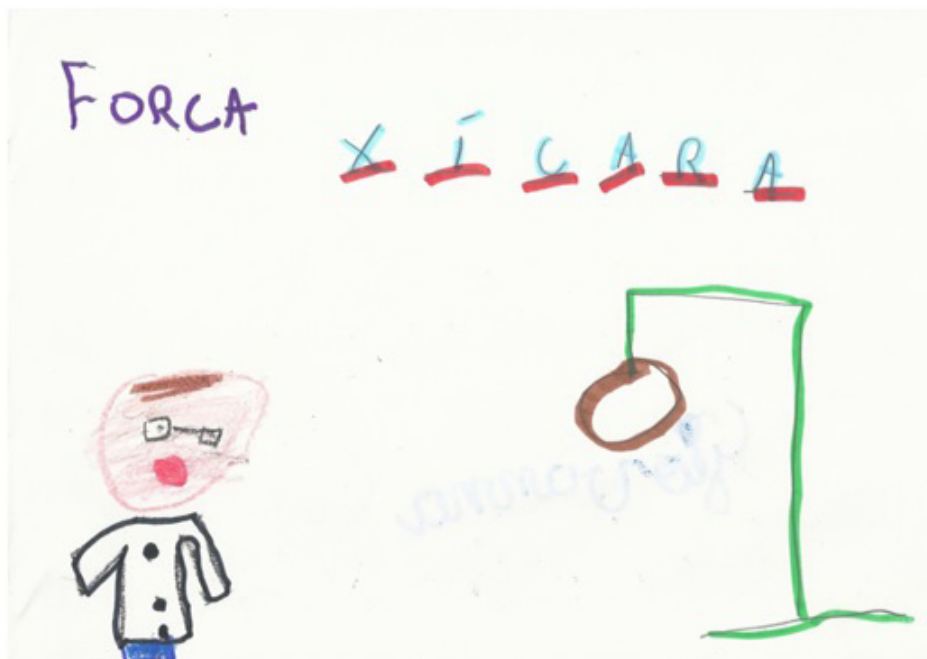


Figure 6: A second child represents the same image of the game “O jogo da Forca” in its digital version



Figura 7: A third child also represents a image of the same game “O Jogo da Forca” in its digital version

In the drawings mentioned, the children reproduced the screen of one of the games played in the classroom. *Jogo da Forca* is one of the digital versions – no longer available at the Google Play app store – of a traditional word guessing game. As it is such an old game, you could argue that drawing it does not necessarily suggest a reproductive imagery. However, we see how the kids use the elements exactly as they appear on the tablet’s screen. It is, therefore, a blatant example of reproduction, and of particular value because the authors are children who don’t socially interact in the same classroom and don’t use the tablet together. The drawings show signs of a loss in the mimetic ability to recreate these images, which are merely repeated.

DEVOURING

These three actions – refining, coercing and reproducing – are what ensure that the *ludus* of the tertiary and electronic media roots the images it exhibits. The *paidia*, of the body, appears as the strategy of resistance. When images are able to devour bodies, it is essentially a problem of imagination and imagery. In other words, it is also a problem of play – without conferring the “fun” aspect commonly assigned to it. We return, then, to the thinking of Walter Benjamin (2009, p. 96), for whom a child’s toy is always a confrontation between the child and the adult imagery imposed on the objects of his play. In Benjamin, the child is able to subvert this imagery: “even the most princely doll becomes a capable proletarian comrade in the children’s play commune” (Benjamin, 2009, p. 87). Extrapolating the meaning of the object of play in Benjamin, we can transpose it to the consumption of electronic media today, in the assumption that this same confrontation (imagination-imagery) takes place with the use of tablets in the classroom. The research, however, reveals situations in which the strength to resist the confrontation doesn’t exist.

The example of the children reveals aspects of this process which, dependent on further research, can be verified in other contexts of media consumption. These include the areas of image addiction, in the case of skewed ideas about bodily image and serious screen dependency (which is extremely frequent today, above all with mobile phones). While the medical sciences face these pathologies, the communication sciences must also necessarily contribute to a better understanding of this epidemic: the effect of the communicational environment of the media image is to superimpose exogenous images over endogenous images based on the degree of exposure these images receive. It is possible to trace the process by which the media images create these effects, characterising them as a *ludus*. What connects an elementary school child with a patient suffering from “iconopathy” or screen dependency is not after all anything but a problem of imagination: to imagine with images that are not our own. What remains to be done is to undertake a multidisciplinary investigation of the physiological and political implications of this confrontation.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

- Baitello Junior, N. (2005). *A era da iconofagia: Ensaio de comunicação e cultura*. São Paulo: Hacker Editores.
- Baitello Junior, N. (2012). *O pensamento sentado: Sobre glúteos, cadeiras e imagens*. São Leopoldo: Unisinos.
- Benjamin, W. (2009). *Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação*. São Paulo: Editora 34.
- Belting, H. (2005). Por uma antropologia da imagem. *Concinnitas*, 6, 1(8), 65-78.
- Bystrina, I. (1990). Cultura e devoração: as raízes da cultura e a questão do realismo e do não-realismo dos textos culturais. Lecture at the Postgraduate in Communication and Semiotics of the PUC-SP. Retrieved from http://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/BYSTRINA Ivan/cultura_e_devorao.pdf
- Contrera, M. (2012). *Mediosfera. medios, imaginário y desencantamento del mundo*. Sevilla: ArCiBel.
- Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*. Lisbon: Editora Cotovia.
- Cyrułnik, B. (1997). *Do sexto sentido: O homem e o encantamento do mundo*. Lisbon: Instituto Piaget.
- Flusser, V. (1985). *Filosofia da caixa preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: HUCITEC.
- Gebauer, G. & Wulf, C. (2004). *Mimese na cultura: Agir social, ritual e jogos, produções estéticas*. São Paulo: Annablume.
- Huizinga, J. (2010). *Homo ludens: o jogo como elemento de cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Huizinga, J. (2014). *O outono da idade média*. São Paulo: Cosac Naify.
- Kamper, D. (1998). *O trabalho como vida*. São Paulo: Annablume.
- Kamper, D. (2002a). Imagem. In C. Wulf (Ed.), *Cosmo, Corpo, Cultura: enciclopédia antropológica*. Milan: Mondadori. Retrieved from <http://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/KAMPER Dietmar/imagem.pdf>
- Kamper, D. (2002b). Fantasia. In C. Wulf (Ed.), *Cosmo, Corpo, Cultura: enciclopédia antropológica*. Milan: Mondadori. Retrieved from <http://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/KAMPER Dietmar/imagem.pdf>

- Mota e Silva, T. (2016). *Tablet, o Brinquedo: um estudo da apropriação lúdica da tecnologia por crianças do primeiro ano do Ensino Fundamental*. Masters dissertation, PUC-SP, São Paulo, Brazil.
- Silverstone, R. (2005). *Por que estudar a mídia?*. São Paulo: Loyola.
- Warburg, A. (2004). *El ritual de La serpiente*. City of México: Editorial Sexto Piso.
- Warburg, A. (2010). *Atlas mnemosyne*. Madrid: Ediciones Akal.
- Wulf, C. (2005). *Antropologia da educação*. Campinas: Alínea.
- Wulf, C. (2014). A criação mimética e a circulação de emoções: Um estudo de caso. In N. Baitello Junior & C. Wulf (Eds.), *Emoção e Imaginação: Os Sentidos e as Imagens em Movimento* (pp. 199-214). São Paulo: Estação das Letras e Cores.

BIOGRAPHICAL NOTES

Norval Baitello Junior is a researcher at CNPq and a post-graduate professor at Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

E-mail: norvalbaitello@pucsp.br

Rua Itapicuru, 333, apto. 124, São Paulo, Brazil

Tiago da Mota e Silva is a journalist and has a master's degree in communication and semiotics from the Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

E-mail: tiagomotasilva@gmail.com

Avenida Galáxia, n. 914, Arujá, Brazil

* Submitted: 10/05/2017

* Accepted: 30/05/2017

MUSEU DA PESSOA: UMA EXPERIÊNCIA VIRTUAL DE VALORIZAÇÃO E RESGATE DAS HISTÓRIAS DE VIDA

Anna Clara Marotti Magalhães & Leticia Maia Dias

RESUMO

Este artigo apresenta uma discussão sobre os novos tipos de museus, principalmente voltados para a questão dos museus virtuais. Neste sentido, apresentamos como exemplo o Museu da Pessoa, que está totalmente inserido neste contexto, uma vez que desde a sua criação nasceu enquanto uma expressão viva de uma cultura visual digital em desenvolvimento, em que o acervo é composto por histórias de vida contadas voluntariamente por toda e qualquer pessoa. Posto isto, este museu ganha uma grande relevância no seio da sociedade brasileira, dado que através dele é possível trabalhar sob a perspectiva da Educação Patrimonial, valorizando o discurso oral e salvaguardando a memória e a identidade sociocultural de segmentos populacionais que durante muito tempo estiveram à margem, atribuindo sua real importância enquanto detentores do patrimônio.

PALAVRAS-CHAVE

Identidade; memória; Museu da Pessoa, virtualidade

ABSTRACT

This article presents a discussion on the new types of museums, mainly focused on the question of virtual museums. In this sense, we present as an example the *Museu da Pessoa* [Museum of the Person], which is totally inserted in this context. Since its creation, it was created as a living expression of a developing digital visual culture, in which the collection is composed of life stories told voluntarily by all people. Given this, this museum gains a great relevance within the Brazilian society, since through it is possible to work from the perspective of Patrimonial Education, valuing the oral discourse and safeguarding the memory and the socio-cultural identity of population segments that for a long time were on the sidelines, attributing their real importance as owners of the assets.

KEYWORDS

Identity; memory; *Museu da Pessoa*; virtuality

INTRODUÇÃO

O Museu da Pessoa, localizado na cidade de São Paulo, foi criado em 1991 pela historiadora e atual diretora Karen Worcman, mediante a finalidade de relatar, divulgar e valorizar as memórias de todo e qualquer indivíduo, construindo assim, uma espécie de “Rede Internacional de Histórias de Vida”. Desta forma, embora tenha emergido num período anterior à universalização e intensificação do uso das mídias ligadas à internet, o museu foi fundado com o intuito de ser essencialmente virtual:

creio que estes três aspectos se tornaram bases para ideia do Museu da Pessoa, um museu virtual que tem por objetivo constituir um espaço de registro, preservação e disseminação de histórias de vida. (...) Neste sentido, considerar que narrativas de vida, toda e qualquer narrativa de vida pudessem ser considerada parte de um “museu” tornou-se parte estruturante da ideia na medida em que legitimava, valorizava e perenizava o que demais precioso possuímos, que é nossa memória (Worcman, 2011, p. 79).

Logo, para que não se percam ao longo do tempo, as narrativas precisam ser devidamente registradas e armazenadas. Sendo assim, inicialmente as histórias eram gravadas em vídeo e as informações referentes às mesmas eram colocadas em uma base de dados estruturadas em fichas. No entanto, atualmente o acervo encontra-se em uma plataforma digital, que pode ser facilmente acessada através do site¹ do museu.

Consequentemente, é importante salientar a relevância que o Museu da Pessoa vem adquirindo desde o ano de sua criação, no âmbito museológico e cultural brasileiro, já que possibilitou compreender os indivíduos como sujeitos efetivamente históricos e também detentores de memórias que são partes constituintes do patrimônio nacional. Ademais, essa nova forma museológica foi tão bem aceita no meio, que existem outros museus da Pessoa localizados no Canadá, Costa Rica, Estados Unidos e Portugal.

MUSEU VIRTUAL: UMA NOVA FORMA DE USABILIDADE DOS MUSEUS

De acordo com Pierre Lévy (1999), desde o final de 1980 e início de 1990, o mundo vem presenciando o surgimento de um movimento sócio-cultural que teve início com a ação de jovens universitários e profissionais americanos que com uma incrível velocidade se disseminou nos quatro cantos do universo. Deste modo:

sem que nenhuma instância dirigisse esse processo, as diferentes redes de computadores que se formaram desde o final dos anos 70 se juntaram umas às outras enquanto o número de pessoas e de computadores conectados à inter-rede começou a crescer de forma exponencial. Como no caso da invenção do computador pessoal, uma corrente cultural espontânea e imprevisível impôs um novo curso ao desenvolvimento tecno-econômico. As tecnologias digitais surgiram, então com a infra-estrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado de informação e do conhecimento. (Lévy, 1999, p. 32)

Antes de abordar a questão dos museus virtuais, cabe-nos aqui fazer uma breve discussão sobre o papel que os mesmos desempenham na sociedade contemporânea. É necessário, então, analisar as diversas modificações que sofreram – principalmente relativas à utilização e a evolução das novas mídias visuais digitais – para que

¹ Retirado de <http://www.museudapessoa.net/pt/home>

posteriormente, possamos aferir acerca da maneira como estas instituições atuam no processo de formação e valorização sociocultural de uma determinada população.

De acordo com o Instituto Brasileiro de Museus² (IBRAM), seguindo a Lei nº 11.904 de 14 de janeiro de 2009, consideram-se museus:

as instituições sem fins lucrativos que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento.

Como já salientado, são notórias as alterações que estes espaços sofreram no decorrer das últimas décadas, sobretudo no que se refere ao uso da tecnologia, o que determinou a necessidade de criar maiores condições de acessibilidade e comunicação com a comunidade como um todo:

a instituição museológica sofreu grandes alterações e foi alvo de salutar discussão que motivou novas formas de pensar o museu, havendo, agora, consciência de que necessita de se libertar do seu espaço tradicional e limitado, para se tornar acessível ao grande público. Cada vez mais o museu tem de se adaptar às necessidades da sociedade actual que se encontra em constante mutação. (Muchacho, 2005, p. 1540)

Por isso, os museus virtuais adotam diferentes mecanismos de estruturar e tornar acessível às informações sobre suas coleções, isto é, ao invés de as apresentarem em um espaço limitado fisicamente, disponibilizam as peças do seu acervo virtualmente:

o museu, como importante meio de comunicação, tem de aproveitar todo este desenvolvimento comunicacional e tecnológico, no sentido de satisfazer as novas correntes da museologia que se debruçam cada vez mais sobre o papel do museu na sociedade actual. Os novos media e em particular a internet são um instrumento precioso no processo de comunicação entre o museu e o seu público. A sua utilização como complemento do espaço físico do museu vem facilitar a transmissão da mensagem pretendida e captar a atenção do visitante, possibilitando uma nova visão do objecto museológico. (Muchacho, 2005, p. 1541)

Por conseguinte, os museus virtuais permitiram uma maior aproximação e comunicação com seu público. Este novo tipo de abordagem virtual, faz com que as visitas se tornem agradáveis e permitam novos tipos de experiências, possibilitando diferentes

² O Ibram foi criado em janeiro de 2009 pelo presidente Luiz Inácio Lula da Silva. A nova forma de governo está associada ao Ministério da Cultura que sucedeu o Iphan (Instituto Brasileiro Histórico e Artístico Nacional) nos direitos, deveres e obrigações relacionadas aos museus federais. O Ibram é responsável pela Política Nacional dos Museus (PNM) e pela melhoria dos serviços no setor, como o aumento de visitação e arrecadação dos museus, fomento de políticas e de preservação de acervos e criação de ações integradas entre os museus brasileiros, além de ser responsável pela administração de 29 museus. Retirado de <http://www.museus.gov.br/>

formas de pensar e adquirir conhecimento (Simões, Bezerra & Henriques, 2004). Vale salientar que, além dos museus virtuais que já utilizam a internet como forma de divulgação e marketing, muitos museus tradicionais estão adotando essa nova tecnologia no sentido de promover uma maior interação com seu público, além de utilizarem o espaço virtual como ferramenta de divulgação:

além da criação de sites com informações sobre o seu acervo, as instituições museológicas utilizam a internet também para divulgar boletins informativos, emails, catálogos, troca de informações entre especialistas, etc., de forma a divulgar o trabalho desenvolvido. A internet vem possibilitar uma maior interação com o público e com os especialistas, possibilitando uma rede de troca de experiências e conhecimentos entre instituições com objectivos semelhantes ou convergentes. Na verdade, quase que podemos afirmar que se realiza uma nova visita, abrangendo determinados objectos e percursos expositivos que não foi possível realizar no espaço museológico tradicional. Quando se passa para o campo virtual, o campo de acção alarga-se dando origem a múltiplos percursos interactivos. Outra forma de utilização da internet são as parcerias institucionais, em que um determinado museu convida outras instituições a participar com conteúdos específicos, criando exposições virtuais, com conteúdos culturais e patrimoniais de vários museus. (Muchacho, 2005, p. 1542)

MUSEU DA PESSOA ENQUANTO EXPERIÊNCIA DE MUSEU VIRTUAL

As duas últimas décadas evidenciaram um rápido e intenso avanço tecnológico que transformou o campo da atuação e da pesquisa museológica, dado que as mídias visuais digitais vinculadas à Internet passaram a ser usadas não apenas como objetos meramente auxiliares, mas principalmente como fontes.

Todavia, como salienta o sociólogo e filósofo Pierre Lévy (1999, p. 126), se a internet constitui o grande oceano do novo planeta informacional, é preciso lembrar dos muitos rios que a alimentam: redes independentes de empresas, de associações, de universidades, sem esquecer as mídias clássicas (bibliotecas, museus, jornais, televisão etc.).

Assim, as instituições museológicas precisam desenvolver mecanismos que possibilitem a incorporação e adaptação destas novas mídias digitais, de maneira a potencializar a aquisição dos dados e a linguagem com que dialogam com o público, tornando estes dados mais acessíveis.

Em 1984, foi realizado na cidade de Quebec no Canadá o 1º Atelier Internacional de EcoMuseus/ Nova Museologia, mediante o objetivo de “aprofundar e rever conceitos e encorajando ao mesmo tempo novas práticas museológicas” (Moutinho, 1989, p. 56). Na proposta inicial estava assim estabelecido:

a museologia deve procurar, num mundo contemporâneo que tenta integrar todos os meios de desenvolvimento, estender suas atribuições e funções

tradicionais de identificação, de conservação e de educação, a práticas mais vastas que estes objetivos, para melhor inserir sua ação naquelas ligadas ao meio humano e físico. Para atingir este objetivo e integrar as populações na sua ação, a museologia utiliza-se cada vez mais da interdisciplinariedade, de métodos contemporâneos de comunicação comuns ao conjunto da ação cultural e igualmente dos meios de gestão moderna que integram os seus usuários. (Declaração de Quebec, 1984).

Esta vertente denominada de “Nova Museologia” voltada para o desenvolvimento comunitário, a interdisciplinaridade e, principalmente, a compreensão dos indivíduos como sujeitos sociais, passa a ser constantemente adotada, em contraposição à “Museologia Clássica” baseada na valorização dos artefatos museológicos e de suas coleções, sem dar a real importância à ação dos indivíduos ao longo do processo de criação e aquisição dos mesmos:

na verdade a expressão “nova museologia” é uma espécie de “discurso guarda-chuva”, abrigando posições diferentes mas que mantêm em comum sua oposição ao que seria o museu “tradicional”. Menos que um discurso com fronteiras disciplinares bem definidas, trata-se antes de tudo de um “movimento” que veio a afetar amplamente os padrões de formação de profissionais de museus e colocar em questão o papel social dessas instituições em diversos países, incluindo-se o Brasil. Segundo os teóricos da “nova museologia”, os museus devem assumir a sua função eminentemente social e superar os limites de uma concepção de cultura restrita à produção e circulação de bens culturais da elite, projetando-se assim como instituições afinadas com uma sociedade democrática. O “museu tradicional” seria elitista e voltado para si mesmo, distanciado do cotidiano dos indivíduos e dos grupos que compõem as modernas sociedades. (Gonçalves, 2007, p. 89)

É nesta conjuntura de emergência da chamada Nova Museologia e do avanço das mídias visuais digitais que o Museu da Pessoa foi fundado. Ao longo do artigo, vamos discutir acerca das questões relacionadas à memória, identidade sociocultural e à Educação Patrimonial como aspectos que consideramos primordiais para a compreensão do Museu da Pessoa.

MUSEU DA PESSOA: MEMÓRIA E IDENTIDADE SOCIOCULTURAL

No decorrer das décadas de 1970 e 1980, a questão da memória e do patrimônio começou a ganhar notoriedade no campo das ciências humanas, visto que no contexto internacional, marcado pela Guerra Fria, pelos processos de independência na África e Ásia e pelas Ditaduras Militares, instauradas especialmente nos países latino-americanos, os discursos de memórias passaram a ser utilizados por movimentos sociais e

culturais no sentido de resgatar a importância da historicidade e das tradições existentes no passado:

um dos fenômenos culturais e políticos mais surpreendentes dos anos recentes é a emergência da memória como uma das preocupações culturais e políticas centrais das sociedades ocidentais. Esse fenômeno caracteriza uma volta ao passado que contrasta totalmente com o privilégio dado ao futuro, que tanto caracterizou as primeiras décadas da modernidade do século XX. (Huysen, 2000, p. 9)

Neste contexto, a transição da década de 90 para o início do século XXI evidenciou o avanço e o aperfeiçoamento das mídias digitais que ocasionou, além da aceleração das informações, uma transformação profunda na percepção do tempo e do espaço, em que o presente “no mesmo momento em que se faz, deseja olhar-se como já histórico, como passado” (Hartog, 2014, pp. 149-150). Este imediatismo, que determina aos fatos recentes uma pequena duração e permanência em nosso cotidiano, acabou por influenciar no processo de formação e conservação das nossas próprias memórias, que tendem a se perder e descartar rapidamente.

Desta maneira, esse resgate da memória e de seus discursos, passou a fazer parte também do âmbito museológico, já que, segundo o filósofo alemão, Hermann Lübbe (citado em Huysen, 2000, p. 26), a partir de 1980, tornou-se perceptível um processo de musealização, restrita não apenas ao ambiente do museu, mas em todas as partes da vida cotidiana. Logo, “precisa-se da memória e da musealização, juntas, para construir uma proteção contra a obsolescência e o desaparecimento, para combater a nossa profunda ansiedade com a velocidade de mudança e o contínuo encolhimento dos horizontes do tempo e do espaço” (Huysen, 2000, p. 28).

Portanto, desde 1980 é possível observar que os centros de memória, arquivos e museus estão sujeitos a um processo contínuo de criação e resignificação, sendo a conservação e a valorização do patrimônio (seja ele material ou imaterial), e suas relações com a memória, questões cada vez mais discutidas no tempo presente, não apenas na esfera acadêmica, mas colocadas também a serviço da sociedade.

Contudo, a memória ganha importância na medida em que mediante o imediatismo referenciado pelo historiador François Hartog (2014), a sociedade contemporânea reforça a necessidade de valorização e preservação das suas memórias como forma de acesso ao passado, ressaltando a atuação dos museus enquanto lugares de construção, divulgação, resgate e experiência de memórias.

Além disso, ao tratar da memória no âmbito no Museu da Pessoa faz-se necessário salientar a importância que a oralidade e a visualidade possuem como principal forma de transmissão das informações, uma vez que o acervo é composto pelas histórias de vida contadas pelas próprias pessoas, sendo gravadas em vídeo e disponibilizadas virtualmente.

De acordo com o historiador Joseph Ki-Zerbo (1979, p. 8), “é a tradição oral que (...) que veste, colore e irriga de sangue o esqueleto do passado”. É neste aspecto que a memória configura-se então enquanto recurso fundamental usado pelas sociedades

de tradição oral, como por exemplo as africanas, cuja cadeia de transmissão do conhecimento de geração em geração é uma fundamental para que a memória ajude na reconstrução do acontecimento ou da narrativa em sua totalidade: é uma espécie de filme que se desenrola do princípio ao fim, mas faz-se no presente. Não se trata apenas de recordar, mas de trazer ao presente um evento passado do qual todos participam, tanto o narrador como sua audiência (Hampaté Bâ, 2010, p. 208).

É assim que a ação do Museu da Pessoa adquire suma importância, pois a partir das trajetórias de vida das pessoas é possível recuperar e preservar o conhecimento acerca da memória e da identidade sociocultural. Destarte, através da oralidade, estas histórias mantêm-se vivas, transformando-se em registros dinâmicos que podem ser constantemente rememorados virtualmente, confirmando as palavras do escritor e especialista em oralidade Amadou Hampaté Bâ (2010), que considera a tradição oral como uma tradição viva.

Neste sentido, podemos enfatizar também a relevância que o Museu da Pessoa vem adquirindo no âmbito da pesquisa acadêmica, visto que configura-se enquanto um rico objeto de estudo. Como exemplo, podemos citar o trabalho da historiadora e mestra em Museologia Social, Rosali Maria Nunes Henriques, que em sua dissertação (2004) analisa o referido Museu, mediante a perspectiva da Memória, da Museologia e da Virtualidade. Henriques desenvolve então um estudo teórico que se evidencia como o pioneiro no que se refere ao tratamento mais aprofundado acerca deste Museu, uma vez que “é uma experiência de museu virtual que merece uma reflexão sobre suas atividades e sua trajetória” (Henriques, 2004, p. 9).

Logo, o Museu da Pessoa permite que o público e as próprias pessoas que narraram suas histórias possam exercer continuamente o ato de rememorar que, de acordo com Huyssen (2000, p. 67) dá forma aos nossos elos com o passado, e nos define no presente, já que, enquanto indivíduos e parte integrantes de sociedades, necessitamos do passado para construir e ancorar nossas identidades, alimentando nossa visão de futuro:

a memória é a vida, sempre carregada por grupos vivos e, nesse sentido, ela está em permanente evolução, aberta à dialética da lembrança e do esquecimento (...) é um fenômeno sempre atual, um elo vivido no eterno presente(...) porque é afetiva e mágica, a memória não se acomoda a detalhes que a confortam; ela se alimenta de lembranças vagas, telescópicas, globais ou flutuantes, particulares ou simbólicas, sensível a todas as transferências, cenas, censura ou projeções(...) A memória instala a lembrança no sagrado, (...) emerge de um grupo que ela une. (Nora, 1993, p. 9)

As nossas memórias possuem uma natureza diversa, podendo ser coletivas ou individuais. Porém, elas se entrelaçam na medida em que manifestam características identitárias e momentos que são partilhados socialmente, o que transforma a memória em um fenômeno essencialmente social e também cultural.

Consequentemente, os museus, segundo o historiador Andreas Huyssen, “se mantêm como um espaço e um campo para reflexões sobre a temporalidade, a subjetividade,

a identidade, e a alteridade” (1996, p. 226). Desta forma, a questão da identidade surge de forma quase que intrínseca a memória, visto que:

a memória é essencial a um grupo porque está atrelada à construção de sua identidade. Ela é o resultado de um trabalho de organização e de seleção do que é importante para o sentimento de unidade, de continuidade e de experiência, isto é, de identidade. (Alberti, 2005, p. 167)

Esta identidade pode então ser expressa a partir de um sentimento em comum, de uma noção de identificação compartilhada por indivíduos pertencentes a um grupo social, cultural ou nacional. Entretanto, de acordo com o antropólogo Roberto DaMatta, a verdadeira identidade não é aquela criada em torno de manifestações nobres e oficiais de auto-reconhecimento, e sim a visão do povo, da condição humana, dos gostos e costumes, pois as identidades são flutuantes e não substâncias. Assim sendo, a identidade:

é país, cultura, local geográfico, fronteira e território reconhecidos internacionalmente, e também casa, pedaço de chão calçado com o calor de nossos corpos, lar, memória e consciência de um lugar com o qual se tem uma ligação especial, única, totalmente sagrada. É igualmente um tempo singular cujos eventos são exclusivamente seus, e também temporalidade que pode ser acelerada na festa de carnaval; que pode ser detida na morte e na memória e que pode ser traduzida de volta na boa recordação. (DaMatta, 2001, pp. 11-12)

A questão da memória está intrinsecamente atrelada à questão da identidade. De acordo com a especialista em bens culturais, Luciana Figueiredo Avelar (2015), os objetos, coleções e os museus são utilizados para representação simbólica na afirmação de identidades pessoais e coletivas permitindo, assim, a construção social da memória.

A memória configura-se, então, como parte importante do sentimento de identidade expresso pelas pessoas por meio das histórias contadas e arquivadas no Museu da Pessoa, pois somente através da memória é possível conservar “certas informações, referentes a um conjunto de funções psíquicas que permitem ao indivíduo atualizar impressões ou informações passadas, ou reinterpretadas como passadas” (Le Goff, 2003, p. 419). Os processos de aquisição, organização e seleção e esquecimento dos momentos constituintes da nossa memória não são fixos; ocorrem antes de maneira distinta e complexa em cada indivíduo, sendo possível uma constante resignificação por parte dos mesmos. Por isso, “o lugar de memória é um lugar duplo: de excesso, fechado sobre si mesmo, fechado sobre sua identidade, recolhido sobre seu nome, mas constantemente aberto sobre a extensão de suas significações” (Nora, 1993, p. 21).

Considerando a relação existente entre memória e identidade sociocultural, pode-se dizer que o Museu da Pessoa consolida-se enquanto uma entidade profundamente comprometida com o processo de valorização das narrativas de vida enquanto manifestações e construções sociais, identitárias e memoriais. Deste modo, essa preocupação expressa pelo Museu em socializar a história de toda e qualquer pessoa, ganha uma

grande potencialidade se trabalhada mediante a perspectiva da educação patrimonial, já que:

por meio de atividades educativas podemos transformar as pessoas, o que seria dar um passo além de formar somente coleções, que não deveria ser a finalidade última desses espaços culturais. O trabalho com a comunidade tem que ganhar uma relevância maior. Um museu que trabalha no campo dos direitos humanos proporciona uma experiência com a emoção, e é necessário um vínculo emocional para aprender. (Miziara, 2016, p. 234)

A PARTICIPAÇÃO COMUNITÁRIA NA FORMAÇÃO DO MUSEU DA PESSOA

Durante a abertura do Museu do Louvre para as grandes massas durante o século XIII na Europa, deu-se início a um período de criação de novos tipos de museus, diferentes dos modelos tradicionais. O cientista suíço Charles Bonstetten, em 1790, foi o pioneiro, ao mostrar que o museu poderia ser vivenciado pelas pessoas através de uma exposição feita ao ar livre, composto por diversas casas que remetiam a determinados períodos da história, equipadas de móveis e apetrechos que lembravam seu tempo.

No entanto, só em meados do século XIX, os museus a céu aberto passaram a ser criados na Escandinávia. Estes tipos diferenciados de museus adquirem grande importância, a partir do momento que suas visitas inter-relacionam a experiência educacional com a recreação.

Em 1969, já no bojo da emergência da Nova Museologia, surge na Dinamarca o Museu de Lejte, fundado sobre um sítio arqueológico. Esse museu se tornou um atelier, pois as pessoas que lá iam, não só observavam os objetos expostos, mas também assistiam à sua utilização e, por sua vez, usavam eles mesmos estes artefatos. Mediante o revisionismo que invade a esfera da museologia, os museus deixam de ser direcionados somente aos objetos existentes em seu ambiente físico e passam a se voltar para o contexto de produção dos mesmos, atribuindo maior significado à sociedade e às experiências individuais como fontes essenciais de memória.

De forma semelhante à experiência do Museu de Lejte, que transformou o modo de vivenciar o espaço, o Museu da Pessoa também evidenciou um tipo de abordagem que tornou a comunicação e o acesso ao público mais dinâmico. O Museu da Pessoa consolidou-se, então, como um “museu virtual e colaborativo” que valoriza a diversidade cultural e a história de cada pessoa como patrimônio da humanidade contribuindo para a construção de uma cultura de paz (Miziara, 2016, p. 237).

Os pequenos museus, voltados para comunidades menores e dedicados à preservação do patrimônio de um território limitado, ganharam força em meados do século XX, durante o período de pós-guerra. Em contrapartida, nos Estados Unidos, mais precisamente nos guetos negros de Washington e Nova Iorque, emergiram os denominados “museus vizinhanças” que tinham como principal objetivo apresentar para a comunidade uma explicação de quem elas são, de onde elas vieram, o que elas conquistaram, quais os seus valores e suas necessidades.

Tendo em vista estes acontecimentos, os museus passaram por intensas modificações ao longo do tempo, e somente a partir do século XX, deixaram de direcionar seus esforços na constituição de coleções, que por si só não possuíam real importância para os contextos social e comunitário. Por conseguinte, ao desenvolverem uma perspectiva de valorização social, tornou-se possível incluir as pessoas no processo de construção museológica, visto que são elas que dão sentido aos objetos presentes nestas instituições:

a participação é incentivada e indispensável na concepção do museu. Este, embora existente fisicamente na forma de um museu tradicional, com exposições sempre renovadas, tem a sua área de atuação ampliada, interagindo com e valorizando todos os tipos de atividades locais, festas típicas, eventos religiosos, encontros da terceira idade para a leitura de poesia, de maneira a integrar verdadeiramente a vida dos residentes. O museu se torna um catalisador da evolução social, com suas ações focadas no cotidiano. Todas as exposições são produzidas pela equipe do museu, mas idealizadas em conjunto com a comunidade. (Soares & Scheiner, 2009, p. 9)

Neste sentido, a participação de pessoas comuns na formação do Museu da Pessoa é essencial, visto que ele é construído a partir das trajetórias de vida e das memórias de grupos que durante muito tempo estiveram totalmente excluídos não apenas da sociedade, mas principalmente do processo de escrita da história nacional, a história considerada como oficial e que ainda hoje predomina no contexto escolar. Logo, o museu busca aproximar e demonstrar a estas pessoas que suas histórias são importantes na construção de uma identidade social e cultural brasileira e que, por isso, são também detentores de patrimônio e agentes históricos:

esse é o objetivo do Museu da Pessoa: um mundo onde a tecnologia seja utilizada para articular as narrativas e incentivar cada pessoa, grupo ou comunidade a ser autor de sua história – própria e coletiva. Podemos vislumbrar um futuro em que a narrativa histórica da sociedade possa conter múltiplas “vozes”, incluindo, sem hierarquia, histórias de vida de indivíduos de todos os segmentos da sociedade e onde a história de cada um será um ponto de nossa teia social. (Citado em Miziara, 2016, pp. 238-239)

A participação desses indivíduos é feita de forma comunitária, na qual o museu lhes demonstra a sua real importância e de que são detentores de uma memória ali valorizada. Podemos verificar isso a partir do discurso da líder quilombola Maria dos Prazeres Campos dos Santos, moradora da região metropolitana de Fortaleza, que contou sua história ao Museu da Pessoa em novembro de 2014:

a minha casa da infância tinha móveis. As camas eram feitas de vara. Colocava uns paus enfiados, uma vara encima e as folhas de junco, uma planta que dá à beira d'água – que ficava quentinha e confortável. Assim era o

colchão. Quando era na época do inverno, que ficava tudo molhado, o piso era a folha – não tinha piso, era só o barro batido. Colocávamos aquelas folhas para podermos ficar com um pouco mais de conforto. (...) Sempre moramos perto, uns dos outros. Sempre foi assim, porque tem muita terra. Mas o ponto é esse: uns casam, mas as casas vão ficando sempre aqui, juntas. (...). Nem todo mundo tinha o café, tampouco a farinha. Poucos tinham. Mas nós aqui sempre tivemos espírito de coletividade quando estava faltando na casa do outro. Por exemplo, se eu tinha dois quilos de arroz e o outro tinha dois quilos de farinha, trocávamos: “Tu fica com a farinha que eu fico com o arroz”. E assim vivia todo mundo nessa coletividade³.

A seguir ela conta sobre as ações dos fazendeiros que objetivavam retirar a comunidade quilombola de suas terras:

desde criança, participei da luta pela permanência da comunidade quilombola Sítio do Cercadão frente ao interesse de fazendeiros. Isso porque na década de 1970 os fazendeiros resolveram mexer conosco, pois aqui ninguém tinha documento da terra. Eles mexeram, queriam tomar e nos tirar daqui. Eles cercavam durante o dia, mas durante a noite arrancávamos tudo e queimávamos. Nessa época tinha o Moraes, uma pessoa rica, que morava em Icaraí, que deu um apoio pra nós. Ele comprava gasolina. Ele viu todo o nosso procedimento, aquela luta e tentou nos ajudar - entre aspas, porque em troca disso ele ficou com um monte de terra, dando o papel de usucapião. Era para termos uma área reservada para nós, esse pedaço que temos hoje, mas ele tomou. Icaraí era daqui e ele tomou quase tudo. Mas, graças a Deus, estamos em paz, com o pouco que temos⁴.

No decorrer das transformações que os museus passaram, é notório que eles são construídos através das experiências que um povo vive e/ou viveu em um dado lugar. O Museu da Pessoa está inserido neste novo modelo de museu, mas se distingue dos demais na medida em que as pessoas, de forma voluntária, participam como protagonistas, o que permite que suas memórias sejam preservadas e divulgadas, sendo compreendidas como fontes do patrimônio e do saber histórico nacional.

Enfim, o Museu da Pessoa demonstra à sociedade contemporânea que existem uma grande multiplicidade de histórias, que não se restringem apenas àquelas presentes nos livros e/ou apresentadas em diferentes formas físicas através de peças em museus, já que as memórias individuais podem ser elementos integrantes e – no caso específico do Museu da Pessoa – essenciais para a construção da própria instituição e do conhecimento que ela transmite.

³ Retirado de <http://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/historia/quando-vou-rezar-peco-licenca-a-natureza-96217>

⁴ Retirado de <http://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/historia/quando-vou-rezar-peco-licenca-a-natureza-96217>

HISTÓRIAS DE VIDA: A EXPERIÊNCIA MEMORIAL E EDUCACIONAL DO MUSEU DA PESSOA

Huysen (2000) acredita que a crescente aceleração das inovações tecnológicas, sobretudo vinculadas às mídias de informação digitais, tem como principal aspecto temporal a amnésia, que caracteriza a nossa cultura contemporânea e justifica o grande fascínio pela memória e pelo passado. Sendo assim, os museus, monumentos, memoriais, vídeos e produções em gerais que abordam temáticas vinculadas à memória como, por exemplo, a do Holocausto, são frequentes no que ele denomina como cultura memorial pós-moderna. Por isso, as histórias de vida que fazem parte do acervo do Museu da Pessoa permitem dar um protagonismo efetivo aos indivíduos comuns que durante muito tempo permaneceram distantes dos processos de formação e construção da esfera museológica.

Destarte, a abordagem adotada pelo referido museu fez com que o público deixasse de ser um mero observador, tornando-se um sujeito participativo do próprio museu. Podemos observar isso no discurso de Dona Raimunda Nascimento (2014) que é descendente dos povos Tremembé, mas também se sente Tapeba e é reconhecida como uma liderança desse povo. Ela conta sobre a vida sofrida que teve na infância, as transformações do local em que ela vive e a função de curandeira que lhe foi atribuída por ela ser detentora de saberes populares relativos à utilização de ervas medicinais:

de primeiro tinha umas ameixeiras, onde ficava um barranco lá em cima, juntava água debaixo. Hoje em dia esse barranco não existe mais. Porque não existe mais a mata, não existe mais as ameixeiras, o pessoal cavou, ficou só a lagoinha das orelhas de burro, mas bem pequenininha. O resto encheu tudo de orelha de burro, é um pauzinho que nasce, que tem as oreinhas assim, pra cima, direitinho umas oreias. Aí a gente apelidou ela por Lagoinha das Orelhas de Burro. Mas de primeiro tinha tanto pássaro aqui! Muito passarinho, uma mata grossa. E a gente ia pra lá. Era como se a gente ali de baixo não desse, não corresse perigo pra eles, como na verdade não corria, não, que ninguém tinha coragem de sair matando passarinho E a gente brincava lá na sombra, era uma sombra, cantarola de pássaro que estralava. E, às vezes, eu fico lembrando daquilo ali. Muitas coisas (suspiro, emocionada), que se foi na criancice da gente. Do que a gente sente falta, essa é uma. Da falta da participação da gente com a natureza, que hoje, como você vê, mata, ninguém tem mata. Animal você só vê cantar só assim, preso na gaiola. Antigamente passava uma multidão de periquito aí, hoje a gente vê um periquitinho assim, preso nas gaiolas. Essas poucas coisas boas que a gente tinha e não tem mais. Hoje em dia a gente ficou de um jeito que a gente não tinha mais onde plantar, e quando uma pessoa plantava perdia a metade das coisas que plantava pro posseiro⁵.

⁵ Retirado de <http://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/historia/nao-tenho-vergonha-da-minha-historia-98280>

Além disso, a diversidade da sociedade e da cultura brasileira também foram privilegiadas, na medida em que o Museu da Pessoa abriu um espaço para que todas as pessoas pudessem manifestar suas histórias de vida, que também são importantes fontes do nosso patrimônio e da nossa história. Neste aspecto, busca-se também dar voz a determinados grupos sociais e étnicos que durante séculos estiveram excluídos, mas que também são detentores do patrimônio, além de serem elementos essenciais para a compreensão da história e da atualidade brasileira:

contar histórias sempre foi a arte de contá-las de novo, e ela se perde quando as histórias não são mais conservadas. Ela se perde porque ninguém mais fia ou tece enquanto ouve a história. Quanto mais o ouvinte se esquece de si mesmo, mais profundamente se grava nele o que é ouvido.
(Benjamin, 1994, p. 198)

É evidente que a dimensão ficcional se faz presente no processo de construção das memórias, que não é composta apenas de fatos reais, mas também de aspectos que abrangem ilusão, fantasia, seleção e esquecimento, e isso está profundamente associado à forma como concebemos as noções de tempo, associando passado, presente e futuro, uma vez que os indivíduos também são guiados por percepções subjetivas e com grande carga emocional. Tal como ocorre nos documentos escritos, no processo de construção de memórias é possível identificar uma multiplicidade de discursos, práticas e representações identitárias, dado que a compreensão dos fatos que vivenciamos está profundamente associado ao nosso lugar social. Para além disso, muitas destas memórias transmitidas oralmente têm grande relevância, pois fazem parte dos costumes e das tradições, entre outras manifestações culturais que são parte do patrimônio imaterial de certas localidades brasileiras, e por isso precisam de ser reconhecidas e conservadas.

Podemos realçar então o Museu da Pessoa como uma forma de não apenas dialogar com a esfera educacional, mas sobretudo de socializar a história de vida das pessoas mediante a perspectiva da Educação Patrimonial.

EDUCAÇÃO PATRIMONIAL E O MUSEU DA PESSOA

A sociedade brasileira ao longo da sua história sempre foi marcada por desigualdades sociais e culturais, sendo visível a exclusão de certos grupos étnicos (como os indígenas e os negros) em detrimento de outros (como os imigrantes europeus). Este contexto de desigualdade durante muito tempo se naturalizou em nossa sociedade e principalmente no campo educacional. Entretanto, a partir do desenvolvimento da denominada Educação Patrimonial, tornou-se possível dinamizar as políticas de preservação, recuperando informações acerca do patrimônio social, histórico e cultural do país, atribuindo a determinados agentes sociais sua real importância no processo de construção da identidade nacional: “ao buscar mudanças nesse quadro, alguns museus têm promovido ações que visam estabelecer integração com a comunidade e é, dessa forma, que um dos caminhos privilegiados, nesse sentido, encontrados por tais instituições tem sido a escola” (Azevedo, 2010, p. 311).

Neste sentido, o governo, em parceria com o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), desde a década de 1980, e sobretudo no início do século XXI, passou a investir muitos recursos na chamada “Educação Patrimonial”. Este tipo de educação busca promover em diversas regiões do Brasil uma maior aproximação das crianças e adolescentes – integrantes de escolas do Ensino Básico ao Ensino Médio – com grupos étnicos que também são detentores do patrimônio, seja ele material ou imaterial, do país. Além disso, objetiva-se inculcar por meio da via educacional a necessidade de se preservar e reconhecer a importância dos testemunhos orais para a melhor compreensão da própria história regional e nacional.

O grande desafio imposto ao contexto de efetivação da Educação Patrimonial reside justamente na dificuldade de se transformar uma mentalidade com a qual a sociedade brasileira convive há mais de quinhentos anos, pautada na exclusão de determinados agentes étnicos em prejuízo de outros, e que se mostra presente em vários espaços do cotidiano brasileiro (seja ele econômico, político, social ou cultural). É extremamente contraditório que mesmo mediante a grandiosidade da pluralidade cultural presente no Brasil, e apesar dos muitos esforços provenientes de vários segmentos sociais, determinados aspectos desta mentalidade ainda colonial encontrem ainda respaldo no interior da sociedade. Contudo, considerando que a mentalidade resulta de um contexto cultural e social específico, que delinea a forma como cada indivíduo percebe e se comporta no mundo, o que a Educação Patrimonial visa estimular é justamente pela via educacional a construção de um contexto propício a lidar de forma positiva com a diversidade. Assim:

a Educação Patrimonial constitui-se de todos os processos educativos formais e não formais que têm como foco o Patrimônio Cultural, apropriado socialmente como recurso para a compreensão sócio-histórica das referências culturais em todas as suas manifestações (...) Considera ainda que os processos educativos devem primar pela construção coletiva e democrática do conhecimento, por meio do diálogo permanente entre os agentes culturais e sociais e pela participação efetiva das comunidades detentoras e produtoras das referências culturais, onde convivem diversas noções de Patrimônio Cultural. (Florêncio, Clerot, Bezerra & Ramassote, 2014, p. 19)

A exclusão de determinados grupos étnicos como as comunidades negras, indígenas, regionais, entre outras, em detrimento da população branca, vem passando nos últimos anos por um processo constante de reintegração e revalorização. Posto isto, o Museu da Pessoa tem propiciado um acervo riquíssimo que pode ser usado pelos professores que trabalham com a Educação Patrimonial como forma de incentivar um sentimento de pertencimento com relação a estes grupos, resignificando a importância da herança cultural deixada por eles, além de conceber os alunos como também detentores do patrimônio:

valorizar a diversidade cultural e a história de cada pessoa como patrimônio da humanidade é contribuir para a construção de uma cultura de paz.

Nossa principal missão é a de ser um museu aberto e colaborativo que transforme as histórias de vida de toda e qualquer pessoa em fonte de conhecimento, compreensão e conexão entre pessoas e povos.⁶

Por conseguinte, tanto a Educação Patrimonial, como o Museu da Pessoa, permitem a valorização e a preservação das memórias enquanto elementos fundamentais para a compreensão da história, cultura e sociedade brasileira. Enfim, a preocupação de salvaguardar o patrimônio e todas as suas formas de expressão, existente desde o surgimento do Museu da Pessoa, consolidou-se como uma importante ferramenta, na medida em que ao ultrapassar o limite físico da esfera museológica, permitiu que o público em geral tivesse acesso a estas memórias por intermédio da plataforma digital.

CONCLUSÃO

A sociedade contemporânea encontra-se mediante constantes transformações, sobretudo relativas à evolução das mídias visuais digitais. Assim, da mesma maneira que a sociedade se modifica, as instituições museológicas também tiveram que desenvolver mecanismos de se adequar a essas transformações. As novas tecnologias foram inseridas nos museus, provocando mudanças profundas nos seus discursos e modos de funcionamento. Até metade do século XX, os museus eram concebidos conforme modelos tradicionais, em que se limitavam a espaços de exposição de peças cujo público era restrito. No entanto, a partir da emergência da Nova Museologia, os museus passaram a adotar novas formas de atuação, privilegiando assim o caráter sociocultural e a aproximação com as pessoas, que se tornaram parte fundamental dos processos de significação dos mesmos.

O Museu da Pessoa surge como uma expressão viva de uma cultura visual digital em desenvolvimento, em que o acervo é composto por histórias de vida contadas voluntariamente e às quais podemos aceder via ecrã, de forma visual. Por isso, conseguiu se destacar dos demais, na medida em que também possibilitou inserir memórias de indivíduos que durante séculos estavam na margem da sociedade brasileira, mostrando assim que as histórias de toda e qualquer pessoa têm valor. Essas memórias auxiliam na preservação da memória oral, na construção e na afirmação da identidade e da memória sociocultural nacional, visto que o desafio contemporâneo dos museus é como abrir espaço para “memórias esquecidas” ou, ainda, como podem transmitir essas memórias para os diferentes tipos de público e a sociedade de maneira geral” (Miziara, 2016, p. 239).

Posto isto, este museu ganhou uma grande relevância no seio da sociedade brasileira, dado que através dele é possível trabalhar sob a perspectiva da Educação Patrimonial, valorizando o discurso oral e salvaguardando a memória e a identidade sociocultural de segmentos populacionais que durante muito tempo estiveram à margem, como as comunidades indígenas e quilombolas, atribuindo-lhes sua real importância enquanto detentoras do patrimônio.

⁶ Retirado de www.museudapessoa.net

Porém, ainda são necessárias diversas ações para que ocorra a valorização da memória oral, e uma maior aproximação da população, não apenas para com o Museu da Pessoa, mas para com os demais, e para que a questão da virtualidade e da participação sejam experiências frequentes na realidade nacional. Enfim, apesar de já terem ocorridos importantes passos no que tange à Educação Patrimonial, ainda são necessários muitos esforços para que realmente a população se sinta parte da história e da identidade sociocultural brasileira.

AGRADECIMENTOS E FINANCIAMENTO

Gostaríamos de agradecer aos Departamentos de Turismo e de História da Universidade Federal de Juiz de Fora, especialmente o Laboratório de História Econômica e Social e a Pró-Reitoria de Extensão da referida instituição, que através dos projetos: “Mapeamento Arqueológico e Educação Patrimonial na Zona da Mata Mineira “ e “As práticas de Educação Patrimonial para o fortalecimento da democratização cultural, do exercício da cidadania e da preservação da memória no Museu Mariano Procópio “, nos forneceram os subsídios e possibilitaram a aquisição de conhecimentos necessários ao desenvolvimento deste artigo. Posto isto, gostaríamos de agradecer também ao Museu da Pessoa, e enaltecer a importância existente no fato deste acervo estar disponível virtualmente, uma vez que potencializa o acesso não apenas a comunidade acadêmica, mas a sociedade como um todo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alberti, V. (2005). Fontes orais: histórias dentro da história. In C. B. Pinsky(Ed.), *Fontes Históricas* (pp. 155-202). São Paulo: Contexto.
- Avelar, L. F. (2015). *Museus comunitários no Brasil: o ponto de memória Museu do Taquaril*. Dissertação de Mestrado, Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea, Programa de Pós-Graduação História, Política e Bens Culturais, Fundação Getúlio Vargas, Brasil. Retirado de <http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/handle/10438/13691>
- Azevedo, C. B. de. (2010). Educação patrimonial, ação educativa em museu e ensino-aprendizagem em história. *Akrópolis*, 18(4), 299-314.
- Benjamin, W. (1994). *Magia e técnica, arte e política: Ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense.
- DaMatta, R. (2001). *O que faz o Brasil, Brasil?* Rio de Janeiro: Editora Rocco Ltda.
- Declaração de Quebec (1984). Declaração de Quebec, princípios de base de uma nova museologia. *Cadernos de Sociomuseologia*, 15(15). Retirado de <http://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/342>
- Florêncio, S. R. R.; Clerot, P.; Bezerra, J. & Ramassote, R. (2014). *Educação Patrimonial: histórico, conceitos e processos*. Brasília-DF: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional /DAF/COGEDIP/CEDUC. Retirado de http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/EduPat_EducacaoPatrimonial_m.pdf
- Gonçalves, J. R. S. (2007). *Antropologia dos objetos: coleções, museus e patrimônios*. Rio de Janeiro: IPHAN.

- Gonçalves, J. R. S. (1996). *A retórica da perda: os discursos do patrimônio cultural no Brasil*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ/ IPHAN.
- Hampaté Bâ, A. (2010). Tradição viva. In J. Ki-Zerbo (Ed.), *História Geral da África: Metodologia e Pré-história da África* (nº 1, pp.167-212). Brasília: UNESCO.
- Hartog, F. (2014). *Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Henriques, R. M. N. (2004). *Memória, museu e virtualidade: um estudo sobre o museu da Pessoa*. Dissertação de mestrado, Universidade Lusófona da Humanidades e Tecnologias, Lisboa, Portugal. Retirado de http://www.museologia-portugal.net/files/upload/mestrados/rosali_henriques_1.pdf
- Huysen, A. (1996). Escapando da amnésia: o museu como cultura de massa. In *Memórias do modernismo*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ.
- Huysen, A. (2000). *Seduzidos pela memória*. Rio de Janeiro: Aeroplano.
- Ibram. Portal do Instituto Brasileiro de Museus. Retirado de <http://www.museus.gov.br/>
- Ki-Zerbo, J. (1979). Um continente descobre o seu passado. *O Correio da UNESCO*, 32.
- Ki-Zerbo, J. (Ed.) (2010). *História geral da África, I: Metodologia e pré-história da África*. Brasília: Unesco. Retirado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001902/190249POR.pdf>
- Le Goff, J. (2003). *História e memória*. Campinas: SP: Editora FGV.
- Lévy, P.(1999). *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34 Ltda.
- Lévy, P. (1996). *O que é o virtual*. São Paulo: Ed. 34 Ltda.
- Miziara, R. (2016). Experienciar museus: um olhar sobre o Museu da Pessoa. *Revista do Centro de Pesquisa e Formação*, 2, 236-248. Retirado de <http://www.sescsp.org.br/files/artigo/f9afe4f5-a04c-4dab-9eb8-boee1e12dccb.pdf>
- Moutinho, M. (1989). Museus e sociedade. Reflexão sobre a função social do museu. *Cadernos de Patrimônio*, 5.
- Muchacho, R.(2005). Museus virtuais: a importância da usabilidade na mediação entre o público e o objeto museológico. In *Livro de Actas do 4º Congresso SOPCOM* (pp. 1540-1547). Retirado de <http://revistas.ua.pt/index.php/sopcom/article/view/3293/3055>
- Museu da Pessoa. Retirado de <http://www.museudapessoa.net/pt/home>
- Nascimento, R. (2014). Não tenho vergonha da minha história. Retirado de <http://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/historia/nao-tenho-vergonha-da-minha-historia-98280>
- Nora, P. (1993). Entre memória e história: a problemática dos lugares. *Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História*, 10, 7-28.
- Primo, J. S. (1999). Pensar contemporaneamente a museologia. *Cadernos de Sociomuseologia*, 16, 5-38.
- Santos, M. P. (2014). Quando vou rezar, peço licença à natureza. Retirado de <http://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/historia/quando-vou-rezar-peco-licenca-a-natureza-96217>
- Simões, A.; Bezerra, T. & Henriques, P. (2004). A importância das ontologias num Museu Virtual. Comunicação apresentada no II Congresso Internacional de Investigação e Desenvolvimento Sócio-Cultural, Paredes de Coura.

Silva, S.M.M. (2009). A “musealização” do presente: mídia, memória e esquecimento, questões para pensar a história hoje. *Tempo e Argumento*, 1, 123-125.

Soares, B.C.B. & Scheiner, T.C.M. (2009). A ascensão dos museus comunitários e os patrimônios “comuns”: um ensaio sobre a casa. In *Anais do X ENANCIB* (pp. 2469-2489). Retirado de <http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xenancib/paper/viewFile/3311/2437>

Worcman, K. (2011). Museu da Pessoa: o que fazer com as dúvidas? *Oralidades*, 5(10), 75-88.

NOTAS BIOGRÁFICAS

Anna Clara Marotti Magalhães. Universidade Federal de Juiz de Fora – Departamento de Turismo. É Bacharela em Ciências Humanas pela Universidade Federal de Juiz de Fora (2013) e Bacharela em Turismo pela Universidade Federal de Juiz de Fora (2016).

E-mail: acmm1990@gmail.com

Rua Coronel Goulart, nº 129, Boa Vista/ CEP: 37505-022, Itajubá, Minas Gerais, Brasil

Leticia Maia Dias. Universidade Federal de Juiz de Fora - Departamento de História. É Licenciada em História e Habilitada em Patrimônio pela Universidade Federal de Juiz de Fora (2016).

E-mail: leticiamaiadias@hotmail.com

Rua Doutor Acácio Teixeira, no 77, apartamento: 101, Grajaú / CEP: 36052360, Juiz de Fora, Minas Gerais, Brasil

* **Submetido: 24/02/ 2017**

* **Aceite: 22/04/2017**

MUSEU DA PESSOA: A VIRTUAL EXPERIENCE OF VALORIZATION AND RESCUE OF LIFE STORIES

Anna Clara Marotti Magalhães & Leticia Maia Dias

ABSTRACT

This article presents a discussion on the new types of museums, mainly focused on the question of virtual museums. In this sense, we present as an example the *Museu da Pessoa* [Museum of the Person], which is totally inserted in this context. Since its creation, it was created as a living expression of a developing digital visual culture, in which the collection is composed of life stories told voluntarily by all people. Given this, this museum gains a great relevance within the Brazilian society, since through it is possible to work from the perspective of Patrimonial Education, valuing the oral discourse and safeguarding the memory and the socio-cultural identity of population segments that for a long time were on the sidelines, attributing their real importance as owners of the assets.

KEYWORDS

Identity; memory; *Museu da Pessoa*; virtuality

RESUMO

Este artigo apresenta uma discussão sobre os novos tipos de museus, principalmente voltados para a questão dos museus virtuais. Neste sentido, apresentamos como exemplo o Museu da Pessoa, que está totalmente inserido neste contexto, uma vez que desde a sua criação nasceu enquanto uma expressão viva de uma cultura visual digital em desenvolvimento, em que o acervo é composto por histórias de vida contadas voluntariamente por toda e qualquer pessoa. Posto isto, este museu ganha uma grande relevância no seio da sociedade brasileira, dado que através dele é possível trabalhar sob a perspectiva da Educação Patrimonial, valorizando o discurso oral e salvaguardando a memória e a identidade sociocultural de segmentos populacionais que durante muito tempo estiveram à margem, atribuindo sua real importância enquanto detentores do patrimônio.

PALAVRAS-CHAVE

Identidade; memória; Museu da Pessoa, virtualidade

INTRODUCTION

The *Museu da Pessoa* [Museum of the Person], located in the city of São Paulo, was created in 1991 by historian and current director Karen Worcman, for the purpose of reporting, divulging and valuing the memories of every individual, thus building a kind of “International Network of Life stories”. Thus, although it emerged in a period prior to the universalization and the intensification of the use of internet media, the museum was founded with the intention of being essentially virtual:

I believe that these three aspects became the basis for the idea of *Museu da Pessoa*, a virtual museum that aims to provide a space for the recording, preservation and dissemination of life stories. (...) In this sense, to consider that narratives of life, any and all life narratives could be considered part of a “museum” became a structuring part of the idea insofar as it legitimized, valued and perennial what much precious we possess, which is our memory (Worcman, 2011, p. 79)

So that they do not get lost over time, the narratives need to be properly recorded and stored. Thus, initially the stories were recorded on video and the information about them was placed in a database structured in chips. However, the collection is currently on a digital platform, which can be easily accessed through the museum’s¹ website. Consequently, it is important to emphasize the relevance that the *Museu da Pessoa* has acquired since the year of its creation, within the Brazilian museological and cultural scope, since it made it possible to understand individuals as historical subjects and also holders of memories that are constituent parts of the national patrimony. In addition, this new museological form was so well accepted in the middle, that there are other museums of the person located in Canada, Costa Rica, the United States and Portugal.

VIRTUAL MUSEUM: A NEW WAY OF USABILITY OF MUSEUMS

According to Pierre Lévy (1999), since the end of 1980 and beginning of 1990, the world has witnessed the emergence of a social-cultural movement that began with the action of young university students and American professionals and that with an incredible speed Spread throughout the four corners of the universe. That way:

Without any instance directing this process, the different computer networks that have formed since the late 1970s have joined with each other as the number of people and computers connected to the network has grown exponentially. As in the case of the invention of the personal computer, a spontaneous and unpredictable cultural current imposed a new course on techno-economic development. Digital technologies then emerged with the infrastructure of cyberspace, a new space of communication, sociability, organization and transaction, but also a new market for information and knowledge. (Lévy, 1999, p. 32)

Before addressing the question of virtual museums, it is up to us here to make a brief discussion about the role they play in contemporary society. It is necessary, then, to analyze the various modifications they have undergone – mainly regarding the use and evolution of the new digital visual media – so that later, we can gauge how these institutions act in the process of formation and social-cultural valorization of a certain population.

¹ Retrieved from <http://www.museudapessoa.net/pt/home>

According to Brazilian Institute of Museums² (IBRAM), following the Law No. 11,904 of January 14, 2009, museums are considered:

non-profit institutions that preserve, investigate, communicate, interpret and display, for the purposes of preservation, study, research, education, contemplation and tourism, collections and collections of historical, artistic, scientific, technical or other cultural, Open to the public, at the service of society and its development.

As already pointed out, the alterations that these spaces have undergone during the last decades, especially with regard to the use of technology, are evident, which has determined the need to create greater conditions of accessibility and communication with the community as a whole.

The museum institution underwent major changes and was the subject of a salutary discussion that motivated new ways of thinking about the museum. Now, it is aware that it needs to be freed from its traditional and limited space in order to be accessible to the general public. Increasingly, the museum has to adapt to the needs of today's ever-changing society. (Muchacho, 2005, p. 1540)

Therefore, virtual museums adopt different mechanisms to structure and make accessible information about their collections, that is, instead of presenting them with a limited space physically, these, in turn, make available the parts of their collections virtually.

The museum, as an important means of communication, must take advantage of all this communication and technological development, in order to satisfy the new trends in museology that are increasingly focused on the role of the museum in today's society. The new media and in particular the internet is a precious tool in the process of communication between the museum and its public. Its use as a complement to the physical space of the museum facilitates the transmission of the intended message and capture the visitor's attention, allowing a new view of the museological object. (Muchacho, 2005, p. 1541)

As a result, virtual museums have allowed for greater rapprochement and communication with their audiences. This new type of virtual approach, makes the visits become pleasant and allow new types of experiences, allowing different ways of thinking and acquiring knowledge (Simões, Bezerra & Henriques, 2004). It is worth pointing out that, in

² Ibram was created in January 2009 by President Luiz Inácio Lula da Silva. The new form of government is associated with the Ministry of Culture that succeeded Iphan (Brazilian National Historical and Artistic Institute) in the rights, duties and obligations related to Federal museums. Ibram is responsible for the National Museum Policy (PNM) and for improving services in the sector, such as increased museum visits and collections, policy development and preservation of collections, and creation of integrated actions among Brazilian museums. Be responsible for the administration of 29 museums. Accessed at <http://www.museus.gov.br/>

addition to virtual museums that already use the Internet as a means of dissemination and marketing, many traditional museums are adopting this new technology in order to promote greater interaction with their public, in addition to using virtual space as a dissemination tool:

in addition to the creation of websites with information about its collection, museological institutions also use the internet to disseminate newsletters, e-mails, catalogs, exchange of information among experts, etc., in order to publicize the work developed. The Internet allows greater interaction with the public and with specialists, enabling a network of exchange of experiences and knowledge between institutions with similar or convergent objectives. In fact, we can almost say that a new visit is made, covering certain objects and exhibition routes that could not be realized in the traditional museum space. When you move to the virtual field, the field of action widens into multiple interactive paths. Another way of using the internet is institutional partnerships, in which a certain museum invites other institutions to participate with specific contents, creating virtual exhibitions, with cultural and patrimonial contents of several museums. (Muchacho, 2005, p. 1542)

MUSEUM OF THE PERSON WHILE VIRTUAL MUSEUM EXPERIENCE

The last two decades evidenced a rapid and intense technological advance that transformed the field of performance and museological research, since the digital visual media linked to the Internet, began to be used not only as merely auxiliary objects but mainly as sources.

However, as the sociologist and philosopher Pierre Lévy points out (1999, p. 126), if the internet is the great ocean of the new informational planet, we must remember the many rivers that feed it: independent networks, companies, associations, Universities, not forgetting the classic media (libraries, museums, newspapers, television, etc.).

Thus, museological institutions need to develop mechanisms that allow the incorporation and adaptation of these new digital media, so as to increase the acquisition of data and the language with which it dialogues with the public, making these data more accessible.

In 1984, the 1st International Atelier of EcoMuseus / New Museology was held in Quebec City, Canada, in order to “deepen and revise concepts while encouraging new museological practices” (Moutinho 1989, p. 56). In the initial proposal it was established as follows:

in a contemporary world that tries to integrate all the means of development, museology must seek to extend its traditional attributions and functions of identification, conservation and education to wider practices than these objectives, in order to better insert its action in those linked to the human environment and physically. In order to reach this goal and to integrate

the populations in their action, museology is increasingly used interdisciplinary, contemporary methods of communication common to the set of cultural action and also the means of modern management that integrate its users. (Declaration of Quebec, 1984).

This strand called “New Museology” focused on community development, interdisciplinary and especially the understanding of individuals as social subjects is constantly adopted, as opposed to “Classical Museology”, based on the valorization of the museum artifacts and their collections, without giving real importance to the action of individuals throughout the process of creation and acquisition of them:

in fact the expression “new museology” is a kind of “umbrella speech”, sheltering different positions but maintaining in common its opposition to what would be the “traditional” museum. Less than a discourse with well-defined disciplinary boundaries, it is first and foremost a “movement” that has largely affected the standards of museum professional training and calls into question the social role of these institutions in a number of countries, including Brazil. According to the theorists of the “new museology”, museums must assume their eminently social function and move beyond the limits of a conception of culture restricted to the production and circulation of elite cultural goods, thus projecting themselves as institutions attuned to a democratic society. The “traditional museum” would be elitist and self-directed, distanced from the daily lives of individuals and groups that make up modern societies. (Gonçalves, 2007, p. 89)

It is in this conjuncture of emergence of the so-called New Museology and the advance of the digital visual media that the *Museu da Pessoa* was founded. Throughout the article, we will discuss issues related to memory, socio-cultural identity and Patrimonial Education as aspects that we consider primordial for the understanding of the Museum of the Person.

MUSEU DA PESSOA: MEMORY AND SOCIOCULTURAL IDENTITY

During the 1970s and 1980s, the issue of memory and heritage began to gain prominence in the human sciences, as the international context marked by the Cold War, the processes of independence in Africa and Asia, and by the military dictatorships set up in particular in Latin American countries, discourses of memory have been used by social and cultural movements to redress the importance of historicity and traditions in the past:

one of the most surprising cultural and political phenomena of recent years is the emergence of memory as one of the central cultural and political concerns of Western societies. This phenomenon marks a return to the past that contrasts totally with the privilege given to the future, which so

characterized the first decades of twentieth-century modernity. (Huysen, 2000, p. 9)

In this context, the transition from the 1990s to the beginning of the 21st century has evidenced the advance and improvement of digital media that has led to the acceleration of information, a profound transformation in the perception of time and space, in which the present “in the same When it is done, wishes to look upon itself as already historical, as the past” (Hartog, 2014, pp. 149-150). This immediacy that determines to the recent events a small duration and permanence in our daily life, ended up influencing in the process formation and conservation of our own memories, that tend to be lost and discarded quickly.

In this way, this reissue of the memory and of its discourses, also became part of the museological scope, since according to the German philosopher, Hermann Lübbe (quoted in Huysen, 2000, p. 26) from 1980, a process of musealization was perceived, restricted not only to the environment of the Museum, but in all parts of everyday life. Soon “memory and musealization are needed together to build a protection against obsolescence and disappearance, to counteract our deep anxiety about the speed of change and the continual shrinking of horizons of time and space” (Huysen, 2000, p. 28).

Since 1980, it has been possible to observe that memory center, archives and museums are subject to an ongoing process of creation and re-signification, the preservation and valuation of heritage (whether material or immaterial) and its relations with memory, questions increasingly discussed by the present time, not only in a restricted way the academic sphere, but also placed at the service of society.

However, memory gains importance inasmuch as, through the immediacy referenced by the historian François Hartog (2014), contemporary society reinforces the need to value and preserve its memories as a way of accessing the past, emphasizing the role of museums as places of construction, dissemination, rescue and memory experience.

In addition, when dealing with memory within the *Museu da Pessoa* it is necessary to emphasize the importance that orality has as the main form of transmission of information, since the collection is composed of the stories of life told by the people themselves, being recorded Video and made available virtually.

According to the historian Joseph Ki-Zerbo (1979, p. 8), “it is the oral tradition that... Which wears, colors and supplies blood with the skeleton of the past”. It is in this respect that memory is then a fundamental resource used by societies of oral tradition, such as the African, whose chain of knowledge transmission from generation to generation is a key to memory help in the reconstruction of the event or of the narrative in its totality, is a kind of film that unfolds from beginning to end, but it is done in the present. It is not only a matter of remembering, but of bringing to the present a past event of which everyone participates, both the narrator and his audience (Hampaté Bâ, 2010, p. 208).

It is thus that the action of the *Museu da Pessoa* acquires great importance, because from the life trajectories of the people, it is possible to recover and preserve the knowledge about the memory and the socio-cultural identity. Thus, through orality, these stories are kept alive, turning into dynamic records that can be constantly remembered

virtually, confirming the words of the writer and oral expert Amadou Hampaté Bâ (2010), who considers the oral tradition as a tradition alive.

In this sense, we can also emphasize the relevance that the *Museu da Pessoa* has acquired in the scope of the academic research, since it configures itself as a rich object of study. As an example, we can cite the work of the historian and teacher in Social Museology, Rosali Maria Nunes Henriques, who in her dissertation (2014) analyzes the said Museum, through the perspective of Memory, Museology and Virtuality. Henriques then develops a theoretical study that is evidenced as the pioneer in what concerns the more thorough treatment about this museum, since “it is a virtual museum experience that deserves a reflection on its activities and its trajectory” (Henriques, 2004, p. 9).

Therefore, the *Museu da Pessoa* allows the public and the people who narrate their stories to carry out the act of remembering, which according to Huyssen (2000, p. 67) shapes our links with the past and defines us. In the present, since as individuals and integral part of society, we need the past to build and anchor our identities, fueling our vision of the future:

memory is life, always carried by living groups and, in this sense, it is in permanent evolution, open to the dialectic of remembrance and forgetfulness (...) is a phenomenon always present, a link lived in the Eternal present (...) because it is effective and magical, memory does not accommodate the details that comfort it; It feeds on vague, telescopic, global or floating memories, particular or symbolic, sensitive to all transfers, scenes, censorship or projections (...) Memory installs the memory in the sacred, ... emerges from a group Which she unites. (Nora, 1993, p. 9)

Our memories have a diverse nature, and can be collective or individual. However, they intertwine insofar as they manifest identity characteristics and moments that are shared socially, which turns memory into an essential social and cultural phenomenon.

Consequently, museums according to the historian Andreas Huyssen “remain as a space and a field for reflections on temporality, subjectivity, identity, and otherness” (1996, p. 226). Consequently, the question of identity arises almost intrinsically from memory, since:

memory is essential to a group because it is linked to the construction of its identity. It is the result of a work of organization and selection of what is important for the feeling of unity, continuity and experience, that is, of identity. (Alberti, 2005, p. 167)

This identity can then be expressed from a common feeling, from a notion of identification shared by individuals belonging to a social, cultural or national group. However, according to the anthropologist Roberto DaMatta, the true identity is not the one created around noble and official manifestations of self-recognition, but the vision of the people, the human condition, the tastes and customs, because identities are fluctuating and not substances. Therefore, the identity:

it is a country, culture, geographic place, internationally recognized borders and territory, and also home, piece of floor shoes with the warmth of our bodies, home, memory and awareness of a place with which we have a special. It is also a singular time whose events is exclusively his, and also temporality that can be accelerated in the carnival party; Which can be detained in death and memory and which can be translated back into good memory. (DaMatta, 2001, pp. 11-12)

The question of memory is intrinsically tied to the question of identity. According to the specialist in Cultural Goods Luciana Figueiredo Avelar (2015), objects, collections and museums are used for symbolic representation in the affirmation of personal and collective identities, thus allowing the social construction of memory.

Memory then becomes an important part of the sense of identity expressed by people through the stories told and filed in the *Museu da Pessoa*, for it is only through memory that it is possible to preserve “certain information, referring to a set of psychic functions that allow the Individual to actualize past impressions or information, or reinterpreted as past” (Le Goff, 2003, p. 419). The processes of acquisition, organization and selection and forgetfulness of the constituent moments of our memory are not fixed but rather occur in a distinct and complex way in each individual, being possible a constant resignification on the part of the individuals. Hence, “the place of memory is a double place: of excess, enclosed within itself, enclosed in its identity, recollected over its name, but constantly open over the extent of its significations” (Nora, 1993, p. 21).

Considering the relationship between memory and social-cultural identity, it can be said that the *Museu da Pessoa* is consolidated as an entity deeply committed to the process of valuing life narratives as manifestations and social constructions, identities and memorials. In this way, this concern expressed by the museum in socializing the history of each and every person, gains a great potentiality if worked through the perspective of heritage education, since:

through educational activities we can transform people, which would take a step beyond forming only collections, which should not be the ultimate purpose of these cultural spaces. Working with the community has to gain greater relevance. A museum that works in the field of human rights provides an experience with emotion, and an emotional bond is needed to learn. (Miziara, 2016, p. 234)

COMMUNITY PARTICIPATION IN THE TRAINING OF THE MUSEUM OF THE PERSON

During the opening of the Louvre Museum to the masses during the thirteenth century in Europe, a period began to create new types of museums, different from traditional models. The Swiss scientist Charles Bonstetten, in 1790, was the pioneer, by showing that the museum could be experienced by the people through an exhibition made

outdoors, composed of several houses that refer to certain periods of history, equipped with furniture and paraphernalia that Remember your time.

However, it was not until the middle of the 19th century that open-air museums were established in Scandinavia. These differentiated types of museums acquire great importance, from the moment their visit interrelate the educational experience with the recreation.

In 1969, already in the midst of the emergence of New Museology, the Museum of Lejte, based on an archaeological site, appears in Denmark. This museum became an atelier, because the people who visited it not only observed the objects exhibited, but also watched their use and, in turn, used these artifacts themselves. Through revisionism that invades the sphere of museology, museums are no longer directed only to the objects existing in their physical environment, and they turn to the context of their production, attributing greater meaning to society and individual experiences as essential sources from memory.

Similar to the experience of the Lejte Museum, which transformed the way of experiencing space, the *Museu da Pessoa* also demonstrated a kind of approach that made communication and public access more dynamic. The *Museu da Pessoa* was then consolidated as a “virtual and collaborative museum” that values the cultural diversity and history of each person as a patrimony of humanity contributing to the construction of a culture of peace (Miziara, 2016, p. 237).

Smaller museums, aimed at smaller communities dedicated to preserving the heritage of a limited territory, gained strength in the mid-twentieth century, during the post-war period. On the other hand, in the United States, more precisely in the black ghettos of Washington and New York, the so-called “neighborhood museums” emerged whose main objective was to present to the community an explanation of who they are, where they came from, what they conquered, what are their values and their needs.

In view of these events, museums underwent intense changes over time, and only after the twentieth century did they fail to direct their efforts in the constitution of collections, which in themselves had no real importance for social and community contexts. Therefore, in developing a perspective of social valorization, it became possible to include people in the process of museological construction, since they give meaning to the objects present in these institutions:

participation is encouraged and indispensable in the design of the museum. Thus, although physically existent in the form of a traditional museum, with exhibitions always renewed, has its expanded area of activity, interacting with and valuing all kinds of local activities, typical celebrations, religious events, meetings for the elderly to read Poetry, in order to truly integrate the life of the residents. The museum becomes a catalyst for social evolution, with its actions focused on everyday life. All exhibitions are produced by the museum team, but idealized in conjunction with the community. (Soares & Scheiner, 2009, p. 9)

In this sense, the participation of ordinary people in the formation of the *Museu da Pessoa* is essential, since it is built from the life trajectories and memories of groups that for a long time were totally excluded not only from society, but mainly from the process of Written history of the national history, the history considered as official and still today predominates in the school context. Therefore, the museum seeks to bring these people together and demonstrate to them that their stories are important in building a Brazilian social and cultural identity, and that they are therefore also holders of historical patrimony and agents:

this is the purpose of the *Museu da Pessoa*: a world where technology is used to articulate the narratives and encourage each person, group or community to be the author of their own and collective history. We can glimpse a future in which the historical narrative of a society can contain multiple “voices”, including, without hierarchy, life stories of individuals from all segments of society and where the history of each will be a point of our social web. (quoted in Miziara, 2016, pp. 238-239).

The participation of these individuals is done in a communitarian way, in which the museum demonstrates to him his real importance and that he owns a memory and that it is valued there. We can verify this, from the speech of the quilombola leader Maria dos Prazeres Campos dos Santos (2014), a resident of the metropolitan region of Fortaleza, who told her story to the *Museu da Pessoa* in November 2014:

my childhood home had furniture. The beds were made of sticks. He would put some sticks in it, a stick on it, and the red leaves, a plant that overlooks the water – which was warm and comfortable. So were the mattress. When it was winter time, it was all wet, the floor was the sheet – there has been no floor, it was just the clay. We would put those sheets so that we could have a little more comfort. (...) We always live close to each other. It was always like this, because there is a lot of land. But the point is this: some get married, but the houses always stay here together. (...). Not everyone had the coffee, nor did the flour. Few had. But here we always had the spirit of collectivity when we were lacking in each other’s house. For example, if I had two kilos of rice and the other had two kilos of flour, we would change: “you get the flour that I get with the rice”. And so everyone lived in this collective.³

She then tells about the actions of the farmers who sought to remove the quilombola community from their lands:

since I was a child, I participated in the struggle for the permanence of the quilombola community Sítio do Cercadão in the interest of farmers. That’s because in the 1970s the farmers decided to move with us, because nobody here had a land document. They moved, they wanted to take us and get us

³ Retrieved from <http://www.museudapessoa.net/en/conteudo/historia/quando-vou-rezar-peco-licenca-a-natureza-96217>

out of here. They surrounded us during the day, but during the night we would take everything and burn it. At that time I had the Moraes, a rich person, who lived in Icaraí, who gave a support to us. He bought gas. He saw all our proceedings, that fight and tried to help us – in quotation marks, because in exchange for that he got a lot of land, giving us the role of usucapion. It was to have an area reserved for us, that piece we have today, but he took it. Icaraí was from here and he took almost everything. But, thank God, we are at peace with what little we have⁴.

In the course of the transformations that the museums have undergone, it is notorious that they are constructed through the experiences that a person lives and / or lived in a given place. The *Museu da Pessoa* is part of this new model of museum, but it is distinguished from others, in that people voluntarily participate as protagonists, which allows their memories to be preserved and divulged, understood as sources of equity and of national historical knowledge.

Finally, the *Museu da Pessoa* demonstrates the contemporary society that there is a great multiplicity of stories, that are not restricted only those present in the books and / or presented in different physical forms through pieces in museums, since the individual memories can be integral elements, And in the specific case of the *Museu da Pessoa*, essential for the construction of the own institution and the knowledge that it transmits.

LIFE STORIES: THE MEMORIAL AND EDUCATIONAL EXPERIENCE OF THE *MUSEU DA PESSOA*

Huysen (2000) believes that the increasing acceleration of technological innovations, mainly linked to digital information media, has as its main temporal aspect amnesia, which characterizes our contemporary culture and justifies the great fascination for memory and the past. Thus, museums, monuments, memorials, videos and productions in general that deal with themes linked to memory such as the Holocaust are frequent in what he calls a postmodern memorial culture. Therefore, the life stories that are part of the *Museu da Pessoa*'s collection allow to give an effective protagonist to the common individuals who for a long time remained distant from the processes of formation and construction of the museological sphere.

Thus, the approach adopted by the museum made the public stop being a mere observer, becoming a participatory subject of the museum itself. We can observe this in the speech of Dona Raimunda Nascimento (2014), who is a descendant of the Tremembé peoples, but also feels Tapeba and is recognized as a leader of this person. She tells of the life she suffered as a child, the transformations of the place she lives in, and the role of healer that she was assigned to because she held popular knowledge about the use of medicinal herbs:

at first there were some plums, where there was a ravine up there, gathering water underneath. Nowadays this ravine no longer exists. Because there

⁴ Retrieved from <http://www.museudapessoa.net/en/conteudo/historia/quando-vou-rezar-peco-licenca-a-natureza-96217>

is no longer the bush, there are no plums anymore, the staff has dug, only the pond of the ears of an ass, but very small. The rest filled everything with a donkey's ear, it's a chopstick that's born, that has the ears like that, up, straight some ears. Then we dubbed her for Lagoinha das Orelhas de Burro. But first of all there was so much bird here! Very little bird, a thick bush. And we were going there. It was as if people down there did not, did not run danger to them, as in fact did not run, no, no one had the courage to leave killing bird. And we played there in the shade, it was a shadow. And sometimes I keep remembering that. Many things (sigh, excited), that is gone in the childishness of the people. What we miss, this is one. The lack of participation of people with nature, which today, as you see, kills, no one has a forest. The animal you just see sing just like this, stuck in the cage. Formerly a crowd of parakeets passed by, today we see a parakeet like that, trapped in the cages. Those few good things that we had and have not. Nowadays, we have gotten to the point where we no longer have a place to plant, and when a person plants, he loses half of the things he plants for the farmer⁵.

In addition, the diversity of Brazilian society and culture was also privileged as the *Museu da Pessoa* opened a space for people to express their life stories, which are also important sources of our heritage and history.

In this aspect, we also seek to give voice to certain social and ethnic groups that for centuries have been excluded, but which are also holders of the patrimony, besides being essential elements for the understanding of history and the Brazilian reality:

telling stories has always been the art of counting them again, and it gets lost when stories are no longer preserved. She gets lost because no one else wants or weaves as she hears the story. The more the listener forgets himself, the more deeply he records what is heard from him. (Benjamin 1994, p. 198)

It is evident that the fictional dimension is present in the process of constructing memories, which is not only composed of real facts, but also of aspects that cover illusion, fantasy, selection and forgetfulness, and these are deeply associated with the way we conceive the notions of time, associating past, present and future, since individuals are also guided by subjective and emotionally charged perceptions.

However, as in writing documents, in the process of memory building, it is possible to identify a multiplicity of discourses, practices and identity representations, given that the understanding of the facts we experience is deeply associated with our social place. In addition, many of these orally transmitted memories are of great relevance because they are part of the customs, traditions and other cultural manifestations that are part of the immaterial heritage of certain Brazilian localities, and therefore need to be recognized and preserved.

⁵ Retrieved from <http://www.museudapessoa.net/en/conteudo/historia/nao-tenho-vergonha-da-minha-historia-98280>

We can then insert the *Museu da Pessoa* as a way to not only dialogue with the educational sphere, but above all, to socialize people's life history through the perspective of Heritage Education.

PATRIMONIAL EDUCATION AND THE *MUSEU DA PESSOA*

Brazilian society throughout its history has always been marked by social and cultural inequalities, with the exclusion of certain ethnic groups (such as indigenous and blacks) at the expense of others (such as European immigrants). This context of inequality has long been naturalized in our society and especially in the educational field. However, since the development of the so-called Patrimonial Education, it has become possible to stimulate preservation policies, recovering information about the social, historical and cultural patrimony of the country, attributing to certain social agents their real importance in the process of constructing the national identity. "In seeking changes in this context, some museums have promoted actions aimed at establishing integration with the community and it is, therefore, that one of the privileged ports, in this sense, found by such institutions has been the school" (Azevedo, 2010, p. 311).

In this sense, the government, in partnership with the National Historical and Artistic Heritage Institute (IPHAN) since the 1980s, and especially at the beginning of the 21st century, started investing many resources in the so-called "Patrimonial Education" that seeks to promote in Various regions of Brazil a greater approximation of the children and adolescents – members of schools of Basic Education to High School – with ethnic groups that are also holders of the patrimony, be it material or immaterial of the country. In addition, it aims to instill through the educational path, the need to preserve and recognize the importance of oral testimonies for a better understanding of regional and national history itself.

The great challenge imposed in the context of the effectiveness of Patrimonial Education lies precisely in the difficulty of becoming a mentality with which Brazilian society has lived for more than five hundred years, based on the exclusion of certain ethnic agents to the detriment of others, Present in various spaces of Brazilian daily life (be it economic, political, social or cultural) has in its educational reality its main strategy of transformation.

It is extremely contradictory that even through the greatness of the cultural plurality present in Brazil and despite the many efforts coming from various social segments, certain aspects of this still colonial mentality still find support within the society. However, considering that the mentality results from a specific cultural and social context, which outline the way each individual perceives and behaves in the world, what Patrimonial Education aims to stimulate is precisely through the educational route the construction of a context conducive to dealing with diversity. Like this:

Patrimonial Education consists of all the formal and non-formal educational processes that focus on the Cultural Patrimony, socially appropriate as a

resource for social-historical understanding of cultural references in all their manifestations. Educational processes should take precedence over the collective and democratic construction of knowledge, through permanent dialogue between cultural and social agents and the effective participation of culture and cultural communities, where various notions of Cultural Heritage coexist. (Florêncio, Clerot, Bezerra & Ramassote, 2014, p. 19)

The exclusion of certain ethnic groups such as black, indigenous and regional communities, among others, to the detriment of the white population, has been going through a constant process of reintegration and revaluation in recent years. Having said this, the *Museu da Pessoa* has provided a rich collection that can be used by teachers who work with Heritage Education as a way of encouraging a sense of belonging to these groups, re-attributing the importance of the cultural heritage left by them, as well as Students as well as owners of assets:

to value cultural diversity and the history of each person as a patrimony of humanity is to contribute to the construction of a culture of peace. Our main mission is to be an open and collaborative museum that transforms the life histories of every person into a source of knowledge, understanding and connection between people and peoples⁶.

Therefore, both Patrimonial Education and the *Museu da Pessoa* allow the appreciation and preservation of memories as fundamental elements for the understanding of Brazilian history, culture and society. Finally, the concern to safeguard the patrimony and all its forms of expression, existing since the appearance of the *Museu da Pessoa*, consolidated as an important tool, in that, when it exceeded the physical limit of the museological sphere, it allowed the public in general had access to these memories through the digital platform.

CONCLUSION

The contemporary society finds itself by means of constant transformations mainly concerning the evolution of the digital visual media. Thus, in the same way that society changes, museological institutions have also had to develop mechanisms to adapt to these transformations. The new technologies were inserted in the museums, provoking profound changes in their discourses and modes of operation. Until the middle of the twentieth century, museums were designed according to traditional models, in which they were limited to exhibition spaces of pieces whose audience was restricted. However, from the emergence of the New Museology, museums began to adopt new forms of action, favoring the socio-cultural character and the approach to people, which became a fundamental part of their mourning process.

The *Museu da Pessoa* emerges as a living expression of a developing digital visual culture, in which the collection is composed of life stories told voluntarily. For this reason,

⁶ Retrieved from www.museudapessoa.net

he was able to distinguish himself from the others, insofar as he also made it possible to insert memories of individuals who for centuries had found the margins of Brazilian society, thus showing that the stories of every person have value. These memories help preserve oral memory, construct and affirm national socio-cultural identity and memory, since the contemporary challenge of museums is to make room for “forgotten memories” or to transmit these memories to different types of public and society in general (Miziara, 2016, p. 239).

Given this, this museum has gained a great relevance within the Brazilian society, since through it, it is possible to work from the perspective of Patrimonial Education, valuing the oral discourse and safeguarding the memory and the socio-cultural identity of population segments that for a long time were as the indigenous communities and quilombolas, attributing their real importance as owners of the patrimony.

However, several actions are still necessary to bring about the value of oral memory, a greater approximation of the population not only to the *Museu da Pessoa*, but to the others, and that the question of virtuality and participation are frequent experiences in the reality. Finally, although significant steps have already been taken in the area of Heritage Education, much effort still needs to be made to really make the population feel part of Brazilian sociocultural history and identity.

ACKNOWLEDGMENTS AND FUNDING

We would like to thank the Departments of Tourism and History of the Federal University of Juiz de Fora, especially the Laboratory of Economic and Social History and the Extension Office of that institution, which through the projects: “Archaeological Mapping and Patrimonial Education in the Zone of the Mata Mineira” and “The Patrimonial Education practices for the strengthening of cultural decratization”, the exercise of citizenship and the preservation of memory in the Mariano Procópio Museum, provided us with the subsidies and made it possible to acquire the necessary knowledge to develop this article. Having said this, we would also like to thank the Museu of the Person, and to extol the importance of the fact that this collection is virtually available, since it enhances access not only to the academic community but also to society as a whole.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

- Alberti, V. (2005). Fontes orais: histórias dentro da história. In C. B. Pinsky (Ed.), *Fontes Históricas* (pp. 155-202). São Paulo: Contexto.
- Avelar, L. F. (2015). *Museus comunitários no Brasil: o ponto de memória Museu do Taquaril*. Masters Dissertation, Center for Research and Documentation of Contemporary History, Post-Graduate Program History, Politics and Cultural Assets, Getúlio Vargas Foundation, Brazil. Retrieved from <http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/handle/10438/13691>
- Azevedo, C. B. (2010). Educação patrimonial, ação educativa em museu e ensino-aprendizagem em história. *Akrópolis*, 18(4), 299-314.

- Benjamin, W. (1994). *Magia e técnica, arte e política: Ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense.
- DaMatta, R. (2001). *O que faz o Brasil, Brasil?* Rio de Janeiro: Editora Rocco Ltda.
- Declaration of Quebec (1984). Declaração de Quebec, princípios de base de uma nova museologia. *Cadernos de Sociomuseologia*, 15(15). Retrieved from <http://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/342>
- Florêncio, S. R. R.; Clerot, P.; Bezerra, J. & Ramassote, R. (2014). *Educação patrimonial: histórico, conceitos e processos*. Brasília-DF: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional /DAF/COGEDIP/CEDUC. Retrieved from http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/EduPat_EducacaoPatrimonial_m.pdf
- Gonçalves, J. R. S. (1996) *A retórica da perda: os discursos do patrimônio cultural no Brasil*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ/ IPHAN.
- Gonçalves, J. R. S. (2007). *Antropologia dos objetos: coleções, museus e patrimônios*. Rio de Janeiro: IPHAN.
- Hampaté Bâ, A. (2010). Tradição Viva. In J. Ki-Zerbo (Ed.), *História Geral da África: Metodologia e Pré-história da África* (nº 1, pp. 167-212). Brasília: UNESCO.
- Hartog, F. (2014). *Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Henriques, R. M. Nunes (2004). Memória, museu e virtualidade: um estudo sobre o museu da Pessoa. Masters Dissertation, Lusófona University of Humanities and Technologies, Lisbon, Portugal. Retrieved from http://www.museologia-portugal.net/files/upload/mestrados/rosali_henriques_1.pdf
- Huysen, A. (1996). Escapando da amnésia: o museu como cultura de massa. In *Memórias do modernismo*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ.
- Huysen, A. (2000). *Seduzidos pela memória*. Rio de Janeiro: Aeroplano.
- Ibram. Portal do Instituto Brasileiro de Museus. Retrieved from <http://www.museus.gov.br/>
- Ki-Zerbo, J. (1979). Um continente descobre o seu passado. *O Correio da UNESCO*, 32.
- Ki-Zerbo, J. (Ed.) (2010). *História geral da África, I: Metodologia e pré-história da África*. Brasília: Unesco. Retrieved from <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001902/190249POR.pdf>
- Le Goff, J. (2003). *História e memória*. Campinas: SP: Editora FGV.
- Lévy, P. (1996). *O que é o virtual*. São Paulo: Ed. 34 Ltda.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34 Ltda.
- Miziara, R. (2016). Experienciar museus: um olhar sobre o Museu da Pessoa. *Revista do Centro de Pesquisa e Formação*, 2, 236-248. Retrieved from <http://www.sescsp.org.br/files/artigo/f9afe4f5-a04c-4dab-9eb8-boee1e12dccb.pdf>
- Moutinho, M. (1989). Museus e sociedade. Reflexão sobre a função social do museu. *Cadernos de Patrimônio*, 5.
- Muchacho, R. (2005). Museus virtuais: a importância da usabilidade na mediação entre o público e o objeto museológico. In *Livro de Actas do 4º Congresso SOPCOM (1540-1547)*. Retrieved from <http://revistas.ua.pt/index.php/sopcom/article/view/3293/3055>
- Museu da Pessoa. Retrieved from <http://www.museudapessoa.net/pt/home>

- Nascimento, R. (2014). Não tenho vergonha da minha história. Retrieved from <http://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/historia/nao-tenho-vergonha-da-minha-historia-98280>>
- Nora, P. (1993). Entre memória e história: a problemática dos lugares. *Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História*, 10, 7-28.
- Primo, J. S. (1999). Pensar contemporaneamente a museologia. *Cadernos de Sociomuseologia*, 16, 5-38.
- Santos, M. P. (2014). Quando vou rezar, peço licença à natureza. Retrieved from <http://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/historia/quando-vou-rezar-peco-licenca-a-natureza-96217>
- Simões, A.; Bezerra, T. & Henriques, P. (2004). A importância das ontologias num Museu Virtual. Oral presentation, II Congresso Internacional de Investigação e Desenvolvimento Sócio-Cultural, Paredes de Coura.
- Silva, S. M. M. (2009). A “musealização” do presente: mídia, memória e esquecimento, questões para pensar a história hoje. *Tempo e Argumento*, 1, 123-125.
- Soares, B.C.B. & Scheiner, T.C.M. (2009). A ascensão dos museus comunitários e os patrimônios “comuns”: um ensaio sobre a casa. In *Anais do X ENANCIB* (pp. 2469-2489). Retrieved from <http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xenancib/paper/viewFile/3311/2437>
- Worcman, K. (2011). Museu da Pessoa: o que fazer com as dúvidas? *Oralidades*, 5 (10), 75-88.

BIOGRAPHICAL NOTES

Anna Clara Marotti Magalhães. Federal University of Juiz de Fora – Tourism Department. Graduated in Science in Human Sciences from the Federal University of Juiz de Fora (2013) and Graduated in Tourism from the Federal University of Juiz de Fora (2016).
E-mail: acmm1990@gmail.com
Rua Coronel Goulart, no 129, Boa Vista/ CEP: 37505-022, Itajubá, Minas Gerais, Brasil.

Leticia Maia Dias. Federal University of Juiz de Fora – Department of History. Degree in History and Qualified in Patrimony by the Federal University of Juiz de Fora (2016)
E-mail: leticiamaiadias@hotmail.com
Rua Doutor Acácio Teixeira, no 77, apartamento : 101, Grajaú / CEP: 36052360, Juiz de Fora, Minas Gerais, Brasil

Submitted: 05/05/ 2017

Accepted: 30/05/2017

CRIANÇAS E INFÂNCIAS NA CULTURA VISUAL: CONCEPÇÕES E NARRATIVAS FOTOETNOGRÁFICAS

Fernanda Mendes Cabral Coelho & Adelaide Alves Dias

RESUMO

Este artigo tem o objetivo de ressaltar a importância da cultura visual para a compreensão histórica e social das concepções de crianças e infâncias constituídas à luz dos pressupostos teóricos da sociologia da infância, bem como destacar o uso da narrativa fotoetnográfica para a compreensão da realidade em pesquisas científicas, mais especificamente relacionadas à Infância. Para tanto, apresenta três narrativas imagéticas produzidas a partir das imagens de crianças dispostas em pesquisas científicas no Brasil, pautadas nos pressupostos epistemológicos e empíricos da História e da sociologia da infância. Trata-se de um estudo qualitativo e descritivo, de estratégia fotoetnográfica, com uma análise produzida à luz de uma perspectiva crítica e transdisciplinar multireferencial. Através das narrativas fotoetnográficas, o estudo revelou que as infâncias se constituem na multiplicidade das sociedades humanas, em que cada época e contexto oferecem às crianças possibilidades de criação e apropriação cultural, desencadeando assim, novas e inusitadas formas de vida, onde as crianças criam para si estratégias de sobrevivência e resistência. Neste sentido, pensar o universo das culturas infantis na perspectiva da cultura visual requer um movimento constante de reflexão sobre como estes espaços refletem concepções e imagens de crianças e contribuem para a formação dessas culturas.

PALAVRAS-CHAVE

Crianças; cultura visual; fotoetnografia; infâncias; sociologia da infância

ABSTRACT

This article highlights the importance of visual culture for the historical and social understanding of the conceptions of children and childhoods constituted in light of the theoretical assumptions of sociology of childhood, as well as, emphasizes the use of the photoethnographic narrative to understand reality in scientific researches, specifically related to childhood. For that, it presents three imaginary narratives produced from the images of children prepared in scientific research in Brazil, based on the epistemological and empirical presuppositions of History and sociology of childhood. It is a qualitative and descriptive study, of photoethnographic strategy, that includes an analysis produced in the light of a multireferential, critical and transdisciplinary, perspective. Through the photoethnographic narratives, the study revealed that childhood is constituted by the multiplicity of human societies, in which each age and context offer children possibilities for cultural creation and appropriation, thus triggering new and unusual forms of life, where children create for themselves strategies of survival and resistance. In this sense, thinking about the universe of children's cultures in the perspective of visual culture requires a constant movement of reflection on how these spaces reflect conceptions and images of children and contribute to the formation of these cultures.

KEYWORDS

Childhood; children; photoethnography; sociology of childhood; visual culture

INTRODUÇÃO

A cultura visual permite representar os objetos de carácter mediacional de diferentes épocas e culturas, estimula interpretações sobre a realidade e sobre como estas afetam a vida dos indivíduos. Nessa perspectiva, o estudo da cultura visual tem como objeto as representações que os indivíduos constroem da realidade, segundo suas características sociais, culturais e históricas. Ou seja, é uma ciência que procura “compreender o que se representa para compreender as próprias representações” (Hernández, 2000, p. 136). Ressalta-se também que a cultura visual não depende das imagens em si mesmas, mas da busca e captura de reflexos da realidade, justamente por considerar a imagem como um lugar de criação e discussão de significados (Mirzoeff, 2003).

Partindo dessas premissas, este trabalho teve o objetivo de ressaltar a importância da cultura visual para a compreensão histórica e social das concepções de crianças e infâncias constituídas à luz dos pressupostos teóricos da sociologia da infância. Pretende destacar também o uso da narrativa fotoetnográfica para a compreensão da realidade em pesquisas científicas, mais especificamente relacionadas com a infância. Constituímos um recorte de uma tese de doutoramento, já em fase conclusiva, vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal da Paraíba – Brasil. Para tanto, optamos por construir narrativas fotoetnográficas a partir das imagens de crianças dispostas em artefatos visuais como pinturas clássicas europeias e fotografias produzidas em diferentes épocas e contextos.

Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa qualitativa descritiva e de um procedimento fotoetnográfico¹ (Achutti, 1997), bibliográfico e documental. A geração de dados (Graue & Walsh, 2003) foi organizada em três contextos diferenciados e interligados: o primeiro refere-se às imagens de crianças na sociedade europeia cujos elementos discursivos influenciaram as primeiras construções conceptuais nas ciências humanas e sociais; o segundo revela a influência dos padrões europeus nas formas de ser e de viver da infância no Brasil, a partir de imagens de criança nas produções científicas na área da sociologia da infância; o terceiro contexto ressalta a reconfiguração conceptual de crianças e infâncias na sociedade contemporânea, a partir das culturas infantis projetadas na cultura visual moderna.

Para a seleção e sistematização iconográfica foram utilizados os seguintes critérios: imagens dispostas em estudos e pesquisas científicas que abordaram como objeto de investigação a criança e a infância; registros em pinturas clássicas da Idade Média que dialogam com as primeiras construções conceptuais de infância selecionadas nas pesquisas; imagens de crianças dispostas em mídias digitais como blogs e redes sociais. Entretanto, as imagens destacadas para esboçar o presente texto são seleções arbitrárias de nossos próprios olhares críticos, como professoras e pesquisadoras da infância, resultado de várias decisões prévias que dialogaram com os fundamentos teóricos e práticos da sociologia da infância.

¹ As narrativas fotoetnográficas estão dispostas mais à frente neste artigo, retratando as discussões apresentadas e se oferecendo a outros novos olhares.

As análises foram organizadas a partir do diálogo interdisciplinar entre as fontes selecionadas, o rigor interpretativo transdisciplinar multireferencial (Sardelich, 2006) entre as contribuições da História, da sociologia da infância e da perspectiva crítica da cultura visual. Todavia, não intencionamos estabelecer recortes temporais tendo em vista que o movimento de seleção de imagens partiu das teorizações investigadas e não das iconografias em si. Deste modo, as imagens emergem à medida que surgem os conceitos. Logo se estabelece uma relação de sentido nas imagens do passado *versus* do presente (agora produzidas através de novos artefatos culturais), mas que não é alheio à realidade da criança de cada geração.

Dado o exposto, o texto inicialmente ressalta a importância da cultura visual para a produção de estudos e pesquisas com/sobre crianças, em diálogo com os pressupostos da fotoetnografia como perspectiva teórico-metodológica para constituições de narrativas imagéticas. Em seguida, destaca as concepções de crianças e infâncias à luz da sociologia da infância, em interlocução com elementos históricos e culturais de épocas e contextos diferenciados. Por fim, apresenta as narrativas fotoetnográficas, reflexionando sobre as diferenças entre como eram e são representadas as crianças através da cultura visual e como essas representações repercutem nas interpretações e (in)formações acerca das culturas infantis de cada época.

CULTURA VISUAL E FOTOETNOGRAFIA: NOVOS OLHARES TEÓRICO-METODOLÓGICOS PARA PESQUISAS SOBRE CRIANÇAS E INFÂNCIAS

Os estudos atuais da cultura visual partem da confluência de diferentes disciplinas, desde a Sociologia, a Antropologia, a Semiótica, os Estudos Culturais e Feministas e a História Cultural da Arte, sob diferentes perspectivas teórico-metodológicas que problematizam e contextualizam os fenômenos que perpassam a vida cotidiana e suas visuais (Hernández, 2000). Desse modo, a cultura visual compreende a interface entre todas as disciplinas que lidam com a visualidade no contemporâneo (Mirzoeff, 2003).

Para a abordagem dos fenômenos visuais pelo viés da cultura visual e suas implicações para a compreensão da vida cotidiana, torna-se necessário reflexionar os conceitos de cultura e visual numa perspectiva crítica, inseridos num campo de estudos transdisciplinar multireferencial (Sardelich, 2006, p. 465) que “não se organiza a partir de nomes de artefatos, fatos e ou sujeitos, mas sim de seus significados culturais, vinculando-se à noção de mediação, de representações, valores e identidades”.

Sardelich (2006) sugere que a compreensão crítica desses significados culturais implica considerar quatro aspectos não sequenciais e interconectados: histórico-antropológico; estético-artístico; biográfico e crítico-social. Em relação ao aspecto crítico-social, a autora ressalta a importância de estabelecer conexões entre as representações e artefatos visuais e suas significações, tendo em vista que são produzidos e legitimados no contexto das relações sociais tradicionais que envolvem costumes, crenças, ideias políticas e religiosas. Sobre o aspecto estético-artístico, a autora refere-se aos sistemas de representação compreendidos no cerne da cultura de origem da produção e não em

sua universalidade. Quanto ao aspecto biográfico, ela defende que as representações e artefatos fomentam através dos processos identitários a construção de valores, crenças e visões sobre a realidade. E o aspecto crítico-social corresponde à contribuição das representações e artefatos visuais para a configuração atual das políticas da diferença e das relações de poder na sociedade.

A importância da imagem não está apenas no seu valor estético mas, sobretudo, no papel social que exerce na formação das culturas humanas (Martins, 2007; Mirzoeff, 2003). Portanto, os estudos da cultura visual problematizam a forma como os tipos de imagem perpassam a vida cotidiana constituindo e sendo constituída pelas experiências e complexidades das relações humanas. Então, não se trata de reconfigurar o objeto de estudo da cultura visual, mas de ampliar sua dimensão analítica na contemporaneidade, tendo em vista que “agora surge a necessidade de interpretar a globalização pós-moderna do visual como parte da vida cotidiana” (Mirzoeff, 2003, p. 19). Ou seja, é necessário passar a investigar como as experiências do cotidiano produzem, criam e disputam significados culturais que, direta ou indiretamente, exercem forte poder de verdade, “um poder intervencionista que acaba transformando o mundo imagético na própria vida” (Martins & Tourinho, 2010, p. 138).

Nessa perspectiva, a tendência é considerar a imagem como reflexo da realidade, fonte histórica e narrativa de acontecimentos e experiências humanas, capaz de revelar significados e provocar sentimentos em quem registra, foi ou é registrado, e visualiza, foi ou é visualizado. Dessa forma, as imagens se tornam “fragmentos de comunicação, memória e marca identificatória” (Carvalho, 2011, p. 124). Portanto, através da imagem se solidificam emoções, histórias, narrativas e experiências que, para além de um signo, revelam intensas características e peculiaridades da realidade retratada.

Embora a sociologia da infância tenha contribuído, e ainda contribua, contínua e significativamente para a elucidação e problematização das causas relacionadas à criança, consideramos a cultura visual como um campo teórico indispensável para reflexionarmos as tensões, evoluções e reconfigurações conceptuais sobre infância(s) e culturas infantis, tendo em vista a forte influência das imagens para a compreensão e construção das narrativas que compõem a história das civilizações e, principalmente, considerando o patamar de importância que a imagem conquistou nas ciências sociais e humanas na atualidade (Achutti, 1997; Hernández, 2000; Mirzoeff, 2003; Sardelich, 2006).

Nesse diapasão, a fotoetnografia² como vertente da antropologia visual, caracterizada como método de descrição e interpretação cultural que utiliza a fotografia como principal recurso narrativo, surge como uma importante estratégia para problematizar o objeto de estudo em questão.

Em termos de apresentação da fotoetnografia, Achutti (2004) sugere que as narrativas sejam compostas por uma sequência de imagens relacionadas entre si, sem nenhum texto intercalado. No entanto,

² O termo fotoetnografia foi cunhado por Luiz Eduardo Robinson Achutti, resultado da dissertação de Mestrado intitulada “Fotoetnografia: um estudo de Antropologia visual sobre cotidiano, lixo e trabalho” que objetivou compor uma narrativa fotográfica autônoma, apresentando o cotidiano de mulheres trabalhadoras da cidade de Porto Alegre que faziam reciclagem de lixo (Achutti, 1997).

essa precaução não impede que certas informações escritas possam ter sido anteriormente dadas àqueles que vão mergulhar na narrativa visual, isto é, a justaposição dessas duas formas narrativas é possível e mesmo desejável, mas é importante notar que o ideal seria que cada tipo de escritura fosse oferecido ao leitor separadamente, de forma que cada uma conservasse todo o seu potencial. (Achutti, 2004, p. 109)

Deste modo, para a apresentação das fotoetnografias, organizamos quatro recortes fotoetnográficos posicionados na sequência do capítulo teórico correspondente ao contexto específico da narrativa. Devido à limitação física do texto, não foi possível empreender análises aprofundadas, e sim aproximações epistemológicas e dialógicas junto ao tema.

A IMAGEM DA CRIANÇA NAS PRIMEIRAS CONSTRUÇÕES CONCEPTUAIS DE INFÂNCIA

A iconografia da criança tem sido muito pesquisada recentemente no campo das ciências sociais. As contribuições de teóricos como Ariès (1981), Del Priore (1998), Kuhlmann Jr (1998), Sirota (2001), Sarmento (2007) e Qvortrup (2010), foram fundamentais para a compreensão da criança como sujeito social e da infância como estrutura geracional. Consequentemente, impulsionaram novas abordagens que culminaram no novo paradigma social da infância que rompe com as tradições culturais e históricas de (in) visibilidade e negação (Sarmento, 2007) e da ideia de criança como a projeção do adulto em miniatura (Ariès, 1981) ou como adulto em devir, tal qual considerada por Freinet (1994) ao afirmar que a natureza e os princípios que orientam a vida do adulto e da criança são os mesmos³.

Destes, destacam-se neste artigo dois autores indispensáveis para a construção de conceitos e concepções de criança, infância e culturas infantis: Philippe Ariès (1981), importante historiador francês, pioneiro nos estudos sobre criança e infância, descreve a evolução histórica desses conceitos em sua obra *História social da criança e da família*, sendo referência fundamental para a compreensão das transformações culturais vivenciadas por crianças em épocas medievais; e Manuel Jacinto Sarmento (2007), sociólogo português, precursor da nova sociologia da infância, que tem sido o grande interlocutor entre pesquisadores brasileiros e europeus.

Ariès (1981) dá ênfase à pintura realista da arte europeia para referenciar a representação da criança e designar a ausência do sentimento de infância, através da concepção histórica e cultural estabelecida sobre a criança. Destaca as obras de pintores famosos como: Rubens, Van Dyck, Franz Hals, Le Nain, Philippe de Champaigne e evidencia que “no mundo das fórmulas românicas, e até o fim do século XVIII, não existem crianças caracterizadas por uma expressão particular, e sim homens de tamanho reduzido” (Ariès, 1981, p. 51).

³ Celéstin Freinet utiliza a metáfora hortícola para explicar a relação do educador com a criança. Para ele, a criança é como a árvore que cresce, se alimenta e se defende como a árvore adulta e o educador é um “bom jardineiro” que deve cuidar da planta para que ela possa florir e dar seus frutos à semelhança do adulto. No entanto, suas concepções foram bastante criticadas tendo em vista a ideia de criança como um mero receptor passivo (Araújo, 2002)

De acordo com os registros de Ariès (1981), entre os séculos XIII e XVI, a criança foi representada a partir de uma forte iconografia religiosa, caracterizada pela tríade: imagem do “anjo adolescente” (aparência de um rapaz jovem para designar a criança); a imagem do “menino Jesus” (a infância aparece relacionada aos mistérios da maternidade), com um acento de ternura e ingenuidade, destacando-se que o menino Jesus nunca aparecia despido; E, após o século XIV, surge a imagem da “criança nua” ou o “putto”, primeira referência na arte medieval da consciência da particularidade infantil. Até o século XVI, as crianças eram raramente representadas e quando apareciam em pinturas e esculturas tinham uma musculatura adulta. Os artistas recusavam veemente a morfologia infantil.

Entre os séculos XIV, XV e XVI, quando a mortalidade infantil começou a preocupar a sociedade, as famílias burguesas começaram a considerar a criança em suas limitações e fragilidades, enquanto seres dependentes e fracos. Porém, essas famílias mantiveram as atribuições direcionadas à criança que desconsideravam as limitações do corpo infantil, levando-as a trabalhar nas mesmas condições dos adultos, sem tratamentos diferenciados na saúde, tampouco na convivência social em festas e até mesmo orgias (Ariès, 1981). Essa falta de atenção específica explica o alto índice de mortalidade da época, o chamado infanticídio; as famílias eram numerosas e não tinham muito apego às crianças, não existia o sentimento da infância, que para o autor correspondia à “consciência da particularidade infantil, essa particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem” (Ariès, 1981, p. 156). No entanto, a inexistência do sentimento de infância não significava ausência de afeto às crianças pelos familiares.

Com a interferência dos poderes públicos e a preocupação da igreja em relação ao infanticídio, a proteção e o cuidado passou a ser a prioridade das mulheres, no caso, amas e parteiras, criando uma nova concepção sobre a manutenção da vida infantil, “como se a consciência comum só então descobrisse que a alma da criança também era imortal”. Essa importância estava diretamente associada a uma cristianização mais profunda dos costumes (Ariès, 1981, p. 61).

As pinturas clássicas estavam presentes principalmente na vida das famílias burguesas que podiam subsidiar os artistas que durante dias produziam cenas da vida real (ver Figura 1).

A tela de Van Dyck representa os cinco filhos mais velhos do rei Carlos I (7 anos) da Inglaterra, no centro da tela o futuro herdeiro exibe uma solene veste vermelha sobressaindo-se dos demais. À esquerda Mary (6 anos) e James (4 anos), destaca-se que naquela época era comum meninos vestirem saias. As vestes refletem a falta de sensibilidade às especificidades da criança e reafirmam a ideia de adulto em miniatura, “a criança era, portanto, diferente do homem, mas apenas no tamanho e na força, enquanto as outras características permaneciam iguais” (Ariès, 1981, p. 14).

A pintura Infanta Margarida, produzida por Diego Velázquez (1659), o retratista oficial da corte espanhola em 1623, expressa a postura e as vestimentas usadas pela criança da realeza. Destacam-se o olhar tipo melancólico tentando minimizar as semelhanças com os adultos, a falta de liberdade e a inexistência de características próprias

da infância. O rosto pintado também revela a influência da cultura adulta na vida da criança como reprodução e semelhança.

No que se refere à imagem da criança em seus aspectos historicamente estabelecidos, Sarmiento (2007) distingue duas etapas: a pré-sociológica e a sociológica. A imagem da criança pré-sociológica caracteriza-se por cinco concepções, que o autor define como imagens: criança má, criança inocente, criança imanente, criança naturalmente desenvolvida e criança inconsciente.

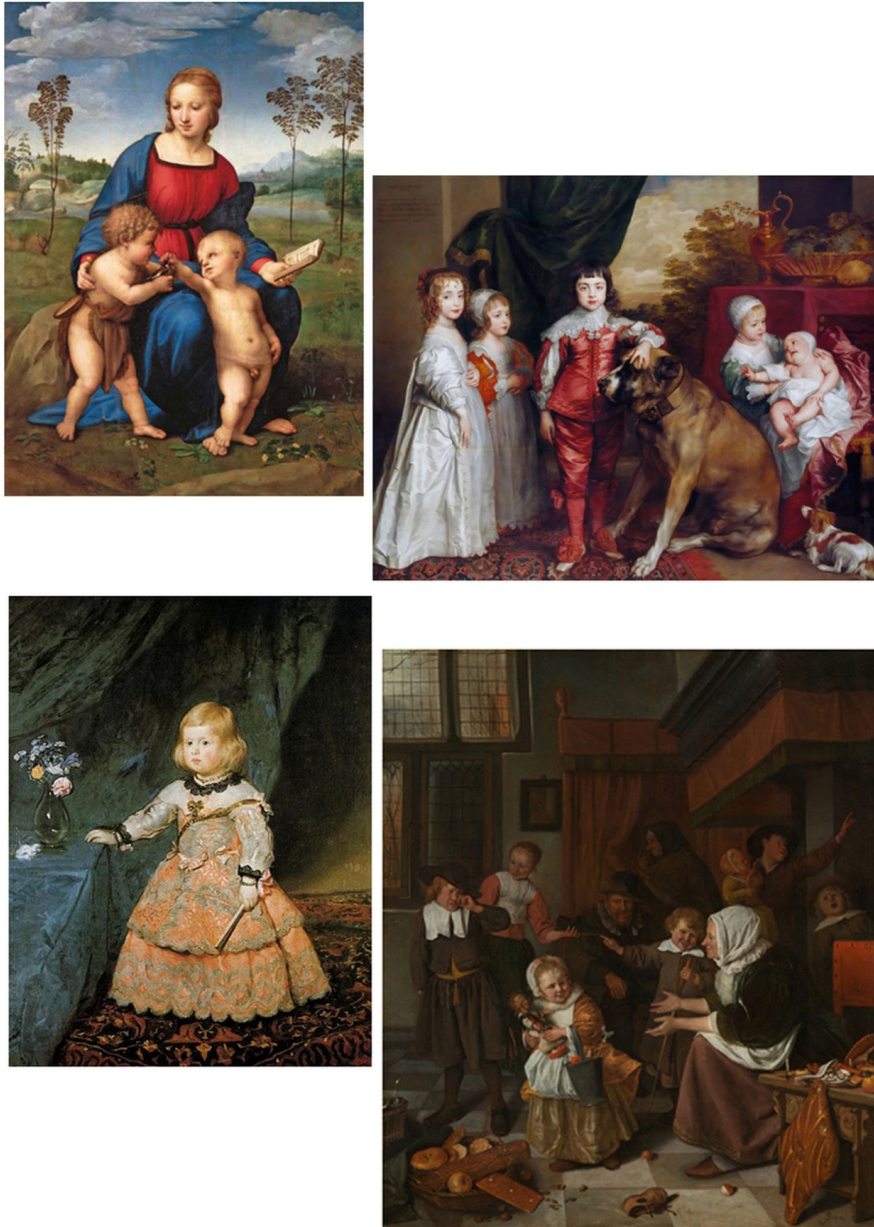


Figura 1: Fotoetnografia – Crianças e suas “infâncias” na cultura visual europeia⁴

⁴ Composto por: Tela de Raffaello Sanzio (1506), “Madonna do Pintassilgo”, óleo no painel, 107x77cm (Galeria Uffizi, Florença); Tela de Anthony Van Dyck: “Los hijos mayores de Carlos I” (1637), 163 x 198 cm, óleo sobre lienzo (Ariès, 1981); Tela de Diego Velázquez (1653-1654), “A Infanta Margarida”, 127 cm x 107 cm, óleo em tela (Ariès, 1981); Tela de Jan Steen (1668), “A festa de São Nicolau”, 82 cm x 70.5 cm, óleo em tela (Ariès, 1981).

A primeira imagem de criança pré-sociológica refere-se à criança concebida como uma expressão de forças indomadas, dionisíacas, com potencialidade permanente para o mal – criança má (*the evil child*), reforçando as intervenções paternalistas e a adoção de medidas de repressão infantil. Tal representação remete à imagem da Madonna do Goldfinch (1506) de Raffaello Sanzio que representa a figura feminina em momento devocional junto a duas crianças que estão interagindo entre si. Ao comparar a expressão facial das crianças é possível perceber em umas das crianças um olhar denso, quase perverso, diferente do olhar da outra criança que tem feições mais angelicais.

A partir do século XVII emerge outra concepção de criança marcada pelas transformações sociais, reformas religiosas e pela afeição no que se refere ao apego das famílias às crianças. Essas mudanças contribuíram para a consolidação do sentimento de infância e, conseqüentemente, deram início à preocupação com a higiene, a saúde física da criança, relacionada principalmente ao tratamento de doenças e à formação moral da criança, com forte tendência à religiosidade. Surge, portanto, o primeiro sentimento de infância, porém, de forma distorcida, com tendência ao que Ariès (1981) chamou de paparicação, ou seja, “a criança, por sua ingenuidade, gentileza e graça, se tornava uma fonte de distração e de relaxamento para o adulto” (p. 158).

Ariès (1981) o caracterizou como um “sentimento superficial”, pois assim que as crianças cresciam, logo eram misturadas aos adultos e perdiam as regalias dos primeiros anos de vida. Não havia lugar específico para as crianças na sociedade, inexistia o sentimento de infância, tampouco se consideravam as crianças como um grupo social com características e necessidades próprias. Havia, sim, uma confusão de sentimentos em relação às crianças e suas infâncias, que variavam do cômico à irracionalidade, da distração à servidão, do cuidado à rígida disciplina.

O mito romântico da “paparicação” aponta para a segunda imagem da criança pré-sociológica – a da criança inocente, fundamentada na ideia da inocência, da pureza, da bondade e da beleza. Emílio de Rousseau (1995) embasa esta concepção ressaltando que a natureza do homem (quando nasce) é genuinamente boa e a sociedade a perverte. Sarmiento (2007) ressalta que na obra “Emílio ou Da Educação”, Rousseau destaca que a criança possui características específicas e particulares que exigem um tratamento diferenciado, tanto pela família quanto pelo processo de educação.

A forte tendência em dominar e moldar o comportamento infantil levava as crianças a se submeterem aos modelos dos adultos, tanto nas vestimentas quanto no comportamento. Essa tendência se materializava no cotidiano das famílias, onde se estabeleciam padrões de recompensa sobre o bom ou mau comportamento infantil como forma de dominar e controlar seus comportamentos (Ariès, 1981).

A tela de Jan Steen (1668) retrata a convivência social familiar durante uma celebração holandesa – a Festa de São Nicolau – Sinterklaas⁵ (Ariès, 1981). A imagem compõe uma família numerosa reunida em meio à farta comilança. Podemos afirmar que o ponto

⁵ Comemoração da chegada do São Nicolau. Conta-se a lenda que as crianças no dia 05 de novembro, véspera de São Nicolau, penduravam meias nas laterais das casas ou sapatinhos na janela e durante a madrugada ele enchia de doces e presentes os objetos das crianças que tinham se comportado bem o ano todo.

central da imagem é a filha mais nova da família que acaba de ganhar uma recompensa de Saint Nicholas por ter se comportado durante todo o ano – uma boneca e guloseimas no balde. De modo contrário, seu irmão surge chorando por ter seu sapato vazio nas mãos da irmã, provavelmente por ter sido punido pelo seu mau comportamento.

A tela de Philippe de Champaigne (1649), que representa os sete filhos da família Habert (ver Figura 2), apresenta as crianças em cada idade trajando vestes de acordo com seu tamanho: o mais velho se veste como pequeno homem, ainda aparentando o mundo do adulto; os gêmeos à direita, de mãos dadas e ombros colados, exibem trajas idênticos, vestido comprido aberto na frente e fechado com botões e agulhetas - o vestido era usado culturalmente em meninos e meninas, o que revela ausência de gênero nas vestimentas. A partir do século VXII, a sociedade se preocupou em encontrar trajas adequados à condição da criança em cada idade (Ariès, 1981).



Figura 2: Fotoetnografia – Crianças e suas “infâncias” na Idade Média Européia⁶

⁶ Mosaico composto por: Tela de Philippe de Champaigne (1649), “The Habert de Montmort Children”, (Ariès, 1981); Tela de William Hogarth (1732), “The Cholmondely Family”, 736 cm x 548, óleo em Tela (Ariès, 1981). Tela de Renoir (1881) “Alice e Elisabeth Cahen d’Anvers”. (1881). 119 x 74. Óleo sobre tela (Martins, 2013).

Na imagem “The Cholmondely Family” de Hogarth (1732), é possível perceber a realidade de uma família nobre. A criança pequena teve maior destaque na iluminação dos tons e encontra-se ao lado de seus pais, ocupando lugar privilegiado na imagem. Também apresenta a essência da natureza infantil em crianças: surge brincando, mas sem nenhum objeto que remeta à própria criança. Isso reforça o tratamento igualitário entre adultos e crianças que desconsidera as características de cada fase. Mais uma vez, as imagens representam as crianças vestidas como adultos, mantendo a ideia da criança como “adulto em miniatura”.

O século XVIII exprime com veemência a influência dos eclesiásticos na preparação moral da criança para a vida em sociedade. De acordo com os fundamentos da igreja, era preciso conhecer melhor a criança para poder corrigir os desvios e guiá-las para o caminho do bem (Ariès, 1981). Essa tendência pode ser compreendida a partir da terceira simbolização apontada por Sarmiento (2007) sobre a criança pré-sociológica – a criança imanente, fundamentada na teoria da Tábula rasa de John Locke. A tendência era a crença que na criança poderiam ser inscritos quer o vício quer a virtude, a razão ou a desrazão, sendo missão da sociedade promover o crescimento com vista a uma ordem social coesa.

A partir do final do século XVIII, percebemos que as especificidades da criança vão sendo mais ressaltadas na arte, refletindo a mudança cultural acerca da condição infantil. Assim, a criança começa a apresentar marcas das transformações culturais que diferenciam crianças e adultos, desde as posturas até as vestimentas. A pintura nesse período dá cores e formas mais delicadas aos traços da criança, diferenciando-as dos adultos em aspectos como vestuário, expressão facial e adereços no cabelo, no caso das meninas, como encontramos na obra “As meninas Cahen d’Anvers”, mais conhecida como Rosa e Azul, de Pierre Auguste Renoir (1881), pintor impressionista francês, que buscou retratar as irmãs Alice e Elisabeth, filhas do banqueiro Judeu Louis Raphael Cahen d’Anvers.

A tela foi objeto de estudo na pesquisa de Martins (2013), “Rosa e azul em terra verde-amarela: a trajetória do quadro de Renoir e sua presença no acervo do Museu de Arte de São Paulo (1881-1967)”, na qual afirma que o quadro não representaria uma composição tradicional, mas sim uma forma moderna de retratos, ignorada pelo âmbito erudito, fugindo da proposta de legitimização da família Cahen d’Anvers como membros da alta burguesia. Os trajes ganham cores e delicadeza nos tons pastéis, transmitindo o frescor e a inocência do sentimento de infância. A menina de azul tem em seu semblante um ar vaidoso e a de rosa aparentemente transmite certo desconforto. Esta imagem revela a ruptura cultural entre a representação das crianças como adultos em miniatura, diferenciando as crianças com vestes adequadas e utensílios que remetiam ao sentimento de infância.

Aline Silveira Becker, pesquisadora em artes visuais, discute as obras de Renoir em seu artigo “História e Imagens: a visualidade produzindo infâncias” e ressalta que a tela revela uma “uma infância bonita, delicada, mas também, introspectiva, passiva, comportada e devidamente amparada pela maternidade” (Becker, 2010, p. 96). A imagem

corroborar com Heywood (2004) em seu livro “Uma história da infância: da Idade Média à época contemporânea no Ocidente” ao afirmar que a infância passou por várias “descobertas”. Porém, mesmo diante de relatos relativos à “inexistência do sentimento de infância” e à “adultização da criança”, muitas crianças foram poupadas de traumas e viveram infâncias conforme suas condições de criança.

Portanto, a iconografia referente à infância na Idade Média limita as informações e demonstra, principalmente, a influência dos modos de vida adulta na vida da criança. Essa influência se materializa nas imagens que expressam comportamentos e sentimentos de uma “não infância”. Cabe considerarmos que a infância retratada por Ariès tinha um tempo e um modo próprio daquele contexto e daquela cultura, não sendo aplicável, portanto, a todas as crianças de todos os contextos. As pesquisas brasileiras sempre partem dos pressupostos de Ariès para caracterizar suas bases teóricas, históricas e culturais. Deste modo, é visível a influência das concepções de criança europeias, narradas por Ariès, nas concepções de crianças e infâncias no Brasil. Essa influência pode ser percebida também na moda, nas relações familiares e nos comportamentos infantis que seguem os mesmos padrões adultizados de cultura.

CRIANÇAS E INFÂNCIAS NO BRASIL: HISTÓRIA DE SUBMISSÃO OU RESISTÊNCIA?

Com o intuito de representar as pluralidades das representações de crianças e infâncias contemporâneas, optamos por selecionar imagens que foram investigadas em pesquisas acadêmicas e científicas no Brasil. Esta foi uma tentativa de aproximação entre conceitos, imagens e representações. Buscamos reconhecer as nuances da modernização, em confronto com a tradição nos registros iconográficos de crianças que viveram e vivem as transformações econômicas, sociais, culturais da modernidade.

Em se tratando de imagem, o avanço tecnológico digital marcou a sociedade moderna provocando, conseqüentemente, mudanças significativas no campo da visualidade. Uma delas é que pintura artística perde popularidade para a fotografia. Este processo teve início no século XVIII com a criação da câmera escura. Porém, só se tornou popular com a criação da máquina fotográfica no século XIX e, em seguida, com a chegada da câmera digital e do smartphone com câmera acoplada e internet no século XX.

Esta simplificada explicação não é suficiente para demonstrar o impacto deste importante avanço, o que fugiria do objetivo do texto, mas serve para ressaltar que as transformações econômicas e tecnológicas ampliaram o acesso e o uso dos artefatos visuais: os artistas passaram a utilizar a imagem fotográfica como expressão da realidade, a fotografia passou a fazer parte do cotidiano social dos indivíduos de todas as idades e classes sociais (Martins & Tourinho, 2010), as imagens se tornaram mais sofisticadas e acessíveis. Além disso, e principalmente, a imagem se popularizou, passou a fazer parte das rotinas da população e isso repercutiu também nas pesquisas científicas em todas as áreas do conhecimento.

Retomando a discussão sobre infância, as imagens presentes na iconografia da criança no século XIX demonstram que, apesar terem assegurado o chamado “sentimento

de infância” (Ariés, 1981), ainda existe o rigor e a disciplina com forte impacto educativo, pois a infância passou a ser o momento oportuno para estabelecer regras, normas e formas de comportamento social. Nesse contexto, segundo Martins (2007), a escola passa a ter papel primordial na normatização da vida e das relações sociais, ou seja, o papel da escola seria o de preparar o menino e a menina para a vida.

Uma das primeiras constatações foi a de que as imagens deste período são construídas, orientadas e fundamentadas numa determinada visão de mundo e de cultura – a dos adultos, permanecendo assim, a tendência da concepção de crianças como “adultos em miniaturas” (Ariés, 1981). Entre o final do século XIX e início do século XX, os estudos das ciências da psicologia do desenvolvimento e aprendizagem, apesar de contribuírem em grande parte com os avanços científicos sobre cognição e desenvolvimento, relegaram à infância a mesma (in)visibilidade na qual as crianças mantêm seu status de incapaz e de total dependência física, mental e social, portanto, “vulneráveis e requerendo ser moldadas, controladas e orientadas rumo a uma fase adulta desejável” (Lee, 2010, p. 46). Esta (in)visibilidade, presente no estudo da infância no campo das ciências sociais, marcado severamente pelo silêncio das crianças, compõe o cenário de duas últimas imagens pré-sociológicas: da criança naturalmente desenvolvida e a da criança inconsciente (Sarmiento, 2007).

Em se tratando da imagem da criança naturalmente desenvolvida, há duas ideias centrais em torno desta imagem: a primeira em que as crianças são seres naturais, antes de serem seres sociais; e, a segunda, que a natureza infantil sofre um processo de maturação que se desenvolve por estágios. Ambas são fundamentadas principalmente nas contribuições da psicologia do desenvolvimento de Jean Piaget (1978).

Em relação à imagem da criança inconsciente, a criança é vista como um –‘homúnculo’ – preditor do adulto (Sarmiento, 2007), pautado na Psicanálise, onde Freud é a maior referência. Esta imagem social imputa ao inconsciente o desenvolvimento do comportamento humano, com incidência no conflito relacional na idade infantil, especialmente na relação com às figuras materna e paterna.

A fotografia do acervo da antropóloga Gilda de Castro Rodrigues (ver Figura 3) dá as primeiras impressões sobre a realidade da infância do século XIX no Brasil: apresenta a imagem de um menino e uma menina com posturas eretas e expressões faciais sisudas, as roupas continuam reproduzindo o padrão adulto que perdurou ao longo dos séculos. É possível perceber que o olhar e as feições demonstram um certo grau de melancolia, nela, de tristeza, nele de uma superioridade também triste. Ficamos a nos perguntar: que tipo de infância está por trás desses rostos? De que maneira essas crianças conseguiam resistir aos padrões sociais impostos pela cultura adulta?

A pesquisa realizada por Kern et al. (2010) analisa a história da indumentária infantil no século XX, por meio de fotografias infantis publicadas na Revista Globo, a qual era editada na cidade de Porto Alegre/RS. O recorte cronológico utilizado pelos pesquisadores foi de 1929 a 1967. Os resultados apontam que a roupa da criança era diferente da roupa do adulto; modelos típicos de crianças como vestidos curtos, calças curtas, grandes laços na cabeça, sapato boneca, blusas de frio, casaquinhos eram bem utilizados

e, para compor o visual, vestiam shorts e sapatos sociais com meias até a metade do tornozelo.



Figura 3: Fotoetnografia – Crianças e suas “infâncias” no Brasil⁷

A pesquisa intitulada: “Imagens de crianças e infâncias: a criança na iconografia brasileira dos séculos XIX e XX” de Abramowicz et al. (2011), evidencia a maneira pela qual a criança e sua infância foram retratadas durante esse período, com foco especial na representação da criança negra. Essa pesquisa indicou uma ambiguidade neste período: de um lado, a existência de um sentimento de infância e, do outro, a (in)visibilidade

⁷ Mosaico composto por fotografias: “Crianças século XIX, Santo Antônio do Monte” (s.d.), acervo Gilda de Castro Rodrigues©; “Indumentária infantil século XX”, *Revista do Globo*, 19 agosto de 1955 (citado em Kern et al., 2010); “Crianças no caminho para o trabalho” (s.d.), Militão Augusto de Azevedo, Museu Paulista, USP (citado em Abramowicz, et al., 2011).

da criança e da infância, em especial da criança negra (p. 286). A fotografia de Militão Augusto de Azevedo, exposta no Museu Paulistano e discutida por Abramowicz et al. (2011), mostra três crianças negras, com olhar firme, vestes adultizadas, com marcas delimitadas de gênero, o que também é observado nas posturas e na posição em que cada um ocupa na imagem (ver Figura 3). Embora essa não seja nossa discussão, consideramos importante tencionar essa (in)visibilidade nos dias atuais, refletindo sobre a imagem de crianças negras representadas nas culturas visuais contemporâneas.

Outro achado desta pesquisa revela que as representações acerca das crianças que foram retratadas nos séculos XIX e XX geralmente são marcadas pelo conformismo do comportamento infantil, com a intenção de “configurar o caráter dos meninos para desde cedo moldar e formar o bom cidadão trabalhador e para as meninas a boa mãe e dona de casa” (Abramowicz et al., 2011, p. 281).

Quanto às fotografias referentes à infância no início do século XIX, importa lembrar que se trata de um período de intensos acontecimentos, desde guerras e revoluções, crises econômicas, avanços científicos e tecnológicos. Nesse contexto, as pessoas tiveram de se adaptar às diferentes realidades, principalmente relacionadas ao mundo do trabalho: com o avanço da tecnologia de produção nas fábricas, o emprego da força muscular masculina foi substituído pela mão de obra barata de mulheres e crianças:

a industrialização foi uma inimiga constante e terrível da infância. Com o crescimento da indústria e a necessidade de trabalhadores nas fábricas e nas minas, a natureza especial das crianças foi subordinada à sua utilidade como fonte de mão-de-obra barata (...) um dos efeitos do capitalismo industrial foi dar apoio aos aspectos penais e disciplinares da escola, que eram vistos como um sistema para dobrar a vontade da criança e condicioná-la ao trabalho rotineiro nas fábricas. (Postman, 1999, p. 67)

As crianças retratadas por Vincenzo Pastore (1910)⁸, em exposição no Instituto Moreira Salles em São Paulo, apresentam pequenos trabalhadores, pobres e negros, alguns estão de pés descalços, outros com os uniformes de trabalho. A imagem indica movimento e o ambiente é a rua. Diante da imagem, podemos verificar que num universo marcado pelas culturas adultas, a criança vai tentando resistir através de suas fantasias e criatividade, transformando a hostilidade do trabalho em brincadeira de bola de gude na rua.

AS CRIANÇAS NA CONTEMPORANEIDADE: NOVAS IMAGENS EM VELHAS IDEIAS

Dos “sem-fala” à “ciberinfância”⁹, a construção conceitual de infância vem passando por inúmeras transformações onde a matriz principal de inteligibilidade tem sido

⁸ Retirado de <http://www.ims.com.br/ims/explore/artista/vincenzo-pastore>

⁹ Termo cunhado por Dornelles (2005) que corresponde à infância *online*, conectadas à esfera digital, que utilizam computadores, internet, *games*, controles-remoto, *joysticks*, ou seja, a infância pós-moderna – da multimídia e das novas tecnologias da informação e comunicação.

a cultura em toda sua complexidade e multiplicidade. O período da criança sociológica constitui-se pelas produções contemporâneas e resulta de um juízo interpretativo das crianças a partir das propostas teóricas das ciências sociais. São, de fato, processos de reinterpretação das representações anteriormente formuladas, com revisão do seu fundamento, pela compreensão simultânea da infância como “uma categoria social do tipo geracional e um grupo social de sujeitos ativos, que interpretam e agem no mundo. Nessa ação estruturam e estabelecem padrões culturais” (Sarmiento, 2007, p. 36).

De acordo com Del Priore (1999), considerando a realidade da infância descrita pelas organizações brasileiras e internacionais, “o mundo no qual a ‘criança deveria ser’ ou ‘ter’ é rente daquele onde ela vive, ou no mais das vezes sobrevive” (Del Priore, 1999, p. 8). As crianças continuam a reproduzir culturas sociais adultas e, o que é pior, os próprios adultos estão convivendo com este retrocesso sem perceberem as graves consequências que isso pode gerar na vida da criança; pelo contrário, há uma total permissividade em relação às práticas de reprodução.

Isso caracteriza um retrocesso ao século XVII, considerando o que Ariès (1981) apontou sobre a condição da criança e o sentimento de infância nas sociedades medievais. As marcas da adultização infantil que consideram a criança como um adulto em miniatura (Ariès, 1981) ainda estão bem presentes nas relações sociais humanas em pleno século XXI, o que caracteriza uma falta de respeito à criança, suas especificidades e limites.

Recentemente, uma matéria sobre moda publicada pela Revista *Caras on-line*, reuniu imagens de crianças de várias partes do mundo, sob a intenção de mostrar as “60 crianças fofas mais estilosas do mundo”¹⁰. As roupas e acessórios para criança chamam atenção pelo fato de demonstrar uma ideia adultizada de infância, o que pode ser verificado no que o site chama de tendência atual da moda, de acordo com outro famoso site intitulado de *fashionkids*. Trata-se, portanto, de uma reprodução em potencial das culturas adultas na imagem de criança contemporânea. Mas, o que de fato revelam essas imagens? Que tipo de concepção de criança e infância essa matéria quis passar através do que denominam de “*fashion kids*”?

As imagens deste *site* (ver Figura 4) revelam um visual black com cores pouco variadas, as crianças usam penteados diferenciados e faixas no cabelo, vestem casacos estilosos, roupas sofisticadas, lenços, cachecóis e jeans casuais, algumas inclusive fazem referências a bandas de Rock e usam óculos de sol. As crianças exibem posturas com mãos nos bolsos, segurando acessórios como bolsas e mochilas. Esses elementos compõe a ideia de “mini-adultos”, perde-se o colorido, a doçura e a brincadeira para dar lugar ao monocromático, à ousadia e à seriedade postural. As crianças modelam, fazem gestos e reproduzem cenas do cotidiano.

¹⁰ No contexto do site, o termo “estilosa” significa estar vestido de acordo com as principais tendências da moda *fashionkids*. Retirado de <http://www.fashionkids.nu/pb/>

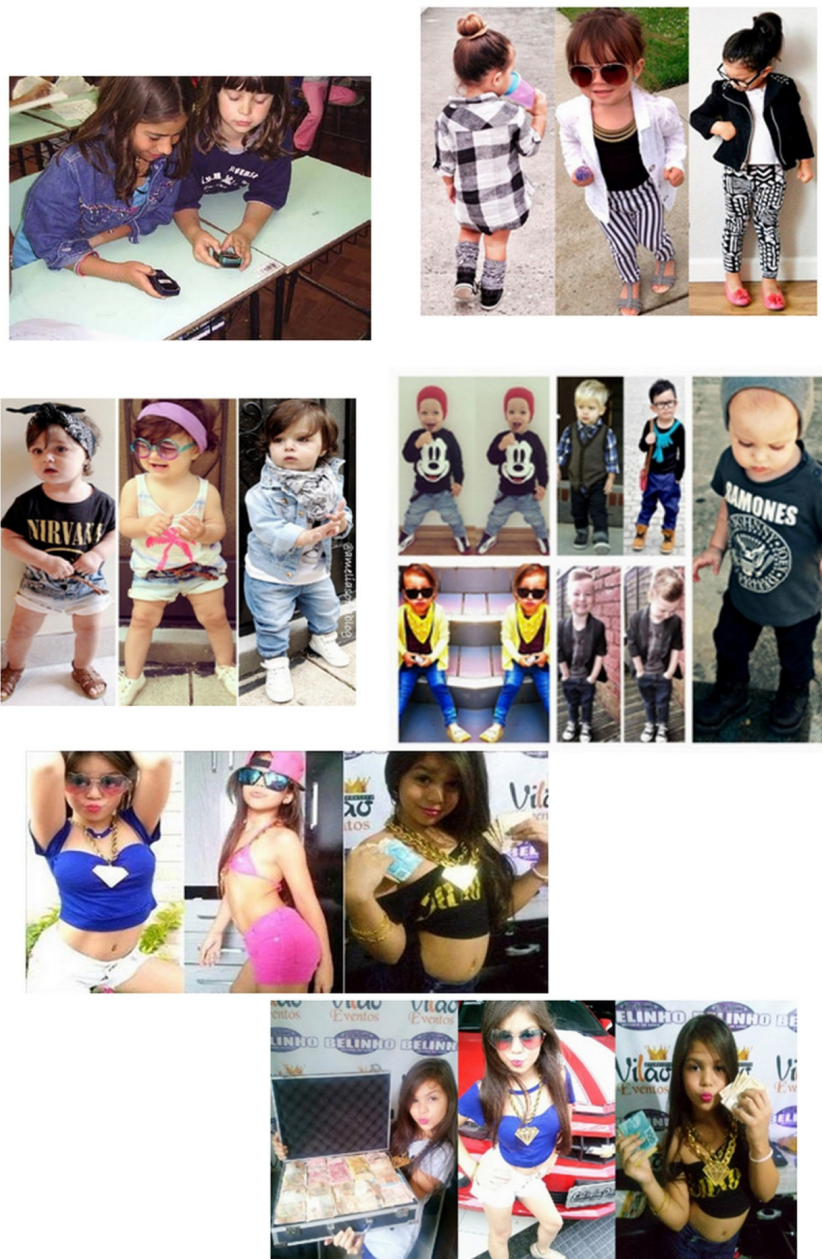


Figura 4: Fotoetnografia – As crianças e as infâncias no Brasil contemporâneo¹¹

Mariângela Momo (2007), em sua tese de doutorado *Mídia e Consumo de uma infância pós-moderna que vai à escola*, ao tratar de infâncias contemporâneas e culturas midiáticas que envolvem a efemeridade das imagens e significados de criança, destaca que “a infância que vai à escola” leva consigo elementos da Cultura Visual, sobretudo midiática, e elabora suas próprias concepções de realidade, transgredindo padrões, e subvertendo aquilo que os adultos tendem a controlar e/ou conhecer. Nesta concepção, segundo a autora, o modo de ser criança na cultura contemporânea busca infatigavelmente a

¹¹ Mosaico composto por: “tecnológica (celulares)” (MOMO, 2007); “Fashion Kids” (2017), <http://www.fashionkids.nu/pb/>; <https://www.instagram.com/kardashiankids/>; Mc Melody. (2016), extra.globo.com; [diariodonordeste](http://diariodonordeste.com.br); verdesmares.com.br

fruição e o prazer, procura incansavelmente inscrever-se na cultura globalizada, tornando-se consumidor de artefatos midiáticos, um processo que ultrapassa as fronteiras de classe, gênero e geração:

a produção, a circulação e o consumo de bens materiais e culturais se caracterizam pela aceleração e a provisoriedade, os ícones infantis apresentam a possibilidade de fruição, mas essa deve acontecer no momento presente, já que tais ícones são fugazes. Tal fruição envolve não apenas o deleite de bens materiais, mas também de bens culturais. (Momo, 2007, p. 69)

De acordo com Momo (2007, p. 297) “as crianças dos artefatos midiáticos preocupam-se com o estilo das roupas que vão vestir, usam com desenvoltura a internet, escolhem o que vão consumir e convencem as outras crianças de que aquele produto foi feito especialmente para elas”. Tais condutas deixaram de ser apenas elementos das culturas adultas, fazendo parte do cotidiano de milhões de crianças independentes de classe, gênero, etnia.

Neste recorte reflexivo, retomamos alguns apontamentos que trazem visões contundentes sobre a condição da infância contemporânea. O exemplo de uma criança brasileira chamada Gabriella Abreu Severino, mais conhecida no mundo artístico como Mc Melody, é cantora de música pop e funk ostentação e já é notícia na televisão e na internet desde 2015. A partir de imagens retiradas de sites jornalísticos (ver Figura 4), é possível perceber que a criança exibe seu corpo de forma sensual e pejorativa, exibe dinheiro como troféu e apresenta expressões faciais que tentam esnober quem a vê. Trata-se de uma criança, cantora de apenas 9 anos, que atualmente exerce forte influência na redes sociais.

Nitidamente as imagens demonstram um comportamento de adulto, com forte tendência abusiva. Em algumas fotografias, a criança expõe roupas sensuais, faz poses ousadas, usa sutiã com enchimento para valorizar os seios, exibe uma mala cheia de dinheiro e um colar de ouro. Sempre com maquiagens fortes, a cantora faz um “bico” com a boca para insinuar certo ar de deboche. Esse misto de narcisismo, consumismo e egocentrismo, também pode ser relacionado a uma padrão de beleza exaltado pela mídia e desejado pela maioria das pessoas que se exibem em redes sociais com a intenção de denotar “expressões de felicidade e completude”. Essas pessoas buscam através de suas iconografias um estado permanente de beleza, de desejos voláteis consumistas e de superioridade egocêntrica, gerando assim o que chamo de cultura do exibicionismo e supervalorização da “autoimagem”.

Inseridos num universo tecnológico e visual, as imagens se transformaram no produto mais essencial de nossa informação e conhecimento (Dias, 2005). Nesta perspectiva, o autor coloca que o aspecto da visualidade se refere,

ao nosso modo de olhar, ver, contemplar, fitar, mirar, observar, testemunhar, examinar, vislumbrar, olhar de relance, espiar, espreitar, e entrever o mundo, é particularmente relevante para a construção da representação

do conhecimento e revela a necessidade de uma exploração adicional dos conceitos da comunicação e de representação cultural. (Dias, 2005, p. 282)

Portanto, a sociedade contemporânea apresenta à infância uma série de informações presentes na Cultura Visual que precisam de ser questionadas em sua complexidade, desde a dimensão política até seus impactos sociais na infância.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Reconhecemos que a imagem visual não é estável, mas muda sua relação com a realidade externa em determinados momentos da história e da cultura. Mais precisamente, a imagem torna-se um lugar onde se pode criar e discutir os significados. Nesta perspectiva, a cultura visual não depende da imagem em si, mas da tendência de interpretações que ela produz (Mirzoeff, 2003). Neste sentido, a cultura visual representada através das imagens selecionadas expressa signos e significados que contribuem para a mediação entre o processo de produção de conhecimento e a formação da consciência cultural de pertencimento histórico.

A relevância da imagem presente na pintura realista subsidia informações teóricas para pesquisas contemporâneas. Nesse sentido, a influência da cultura europeia nos primeiros registros iconográficos que expressam significados acerca de como viviam e eram representadas as crianças pela sociedade medieval, citadas tanto nos escritos de Ariès (1981), quanto nos registros da sociologia da infância, permitem esboçar nuances das culturas infantis de diferentes épocas que permitem afirmar que as culturas adultas exerciam e ainda exercem significativa influência nas formas de viver e ser criança na atualidade. Daí ser necessário promover debates e políticas públicas que garantam a efetiva proteção dos direitos da criança e o compromisso social de garantir a dignidade da infância em sua integralidade.

Com base na revisão de literatura, é possível afirmar que a imagem da criança na cultura visual foi adquirindo status de realidade e passou a significar fonte inesgotável e indispensável de informação no contexto científico, sobretudo para o desvelamento das culturas infantis, considerando suas significativas contribuições à sociologia da infância.

Verificamos também que a Fotoetnografia, como uma dinâmica teórico-metodológica, permite não só examinar as narrativas imagéticas que compõem os discursos e as teorias que fundamentaram e fundamentam os estudos e pesquisas científicas, como também amplia as possibilidades de investigação, tendo em vista seu potencial narrativo imagético para compreensão da realidade.

Em se tratando das concepções de crianças e infâncias na cultura visual, as fotoetnografias revelam que as representações imagéticas não se baseiam em idades biológicas e em papéis sociais, mas em elementos como: aparência física, modos de vestir e de se relacionar com a cultura e a sociedade. Neste sentido, ao comparar as várias infâncias retratadas, percebemos um retrocesso conceptual às visões de Áries (1981) sobre a condição da infância no século XVII quando a falta de tratamentos diferenciados entre adultos e crianças deu origem à concepção de crianças como adultos em miniatura,

relegando à infância a condição de marginalidade social. Com isso, é possível afirmar que as marcas do “homúnculo” ainda estejam bem presentes nas culturas visuais do século XXI.

Em síntese, as narrativas fotoetnográficas de crianças, infâncias e culturas infantis revelam que, na pluralidade das sociedades humanas, cada época e contexto oferecem às crianças possibilidades de criação e apropriação cultural e essas possibilidades desencadeiam novas e inusitadas formas de vida, em que as crianças criam para si estratégias de sobrevivência e resistência. Consequentemente, as novas narrativas sobre crianças e infâncias devem reconhecer que a estrutura social da infância se constitui nas relações estabelecidas entre as diversas instâncias da sociedade, estando imersas em mudanças históricas e transformações sociais e culturais.

Estas estruturas repercutem diretamente na estrutura social da infância, mudando consideravelmente suas experiências com a realidade, especialmente em se tratando de cultura, pois à medida que se multiplicam as socializações humanas, as culturas se misturam e se confundem. Mesmo dando a devida importância para essa multiplicidade cultural, é preciso estar alerta quanto aos limites e diferenciações necessárias entre culturas adultas e infantis.

No entanto, é preciso reconhecer os limites desta análise, quando pensamos nas pluralidades da infância, nas infâncias pobres, nas crianças trabalhadoras, nas relações sociais estabelecidas entre elas e com os adultos, nas multiplicidades dos contextos familiares e educacionais e, sobretudo, quando reconhecemos que mesmo vivendo influências das culturas adultas, as crianças elaboram suas visões de mundo, são atores sociais (Sarmiento, 2007; Sirota, 2001) e nas alteridades da infância subvertem e resistem à padrões e práticas que tentam condicionar o comportamento infantil.

Conclui-se que é preciso discutir as imagens de crianças e infâncias que circulam nas culturas visuais da sociedade contemporânea e conhecer o impacto dessas concepções para a formação das culturas infantis, bem como, partindo dessas realidades, analisar as relações que as crianças têm estabelecido com essas visualidades no cotidiano. Essas e outras questões nos inspiram a continuar pesquisando esta tão instigante temática.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abramowicz, A.; Silveira, D. B.; Jovino, I. S. & Simião, L. F. (2011). Imagens de crianças e infâncias: a criança na iconografia brasileira dos séculos XIX e XX. *Perspectiva*, 29(1), 263-293.
- Achutti, L. E. R. (1997). *Fotoetnografia: um estudo de antropologia visual sobre cotidiano, lixo e trabalho*. Porto Alegre: Tomo Editorial: Palmarinca.
- Achutti, L. E. R. (2004). *Fotoetnografia da Biblioteca Jardim*. Porto Alegre: Editora da UFRGS/Tomo Editorial.
- Araújo, A. (2002). Imagens de infância. Um estudo do imaginário educacional de Celestin Freinet. *Comunicação e Sociedade*, 4, 147-162.
- Ariès, P. (1981). *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan.

- Becker, A. S. (2010). História e imagens: a visualidade produzindo infâncias. In R. Martins; I. Tourinho (Ed.), *Cultura Visual e Infância* (vol. 1, pp. 89-104). Santa Maria: Editora UFSM.
- Carlos, E. J. (2010). Introdução: por uma pedagogia crítica da visualidade. In C. E. João (Ed.), *Por uma Pedagogia Crítica da Visualidade* (pp. 11-25). João Pessoa: UFPB.
- Carvalho, C. A. C. (2011). Os usos de fotografias de família. In C. Peixoto (Ed.), *Antropologia e Imagem: Narrativas Diversas* (vol.1). Rio de Janeiro: Ed. Garamond.
- Del Priori, M. (Ed.) (1998). História da criança no Brasil. São Paulo: Contexto.
- Dias, B. (2005). Entre arte/educação multicultural, cultura visual e teoria queer. In A. M. Barbosa, *Arte/Educação Contemporânea: Consonâncias Internacionais* (pp. 277-291). São Paulo: Cortez.
- Graue, M. E & Walsh, D. J. (2003). *A investigação etnográfica com crianças: teorias, métodos e ética*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Hernández, F. (2000). *Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho*. Porto Alegre: Artmed.
- Heywood, C. (2004). *Uma história da infância: da idade média à época contemporânea no ocidente*. Porto Alegre: Artmed.
- Kern, M. T.; Schemes, C. & Araújo, D. C. (2010). A moda infantil no século XX: Representações imagéticas na revista do globo. *Diálogos*, 14(2), 399-427.
- Kuhlmann Jr. M. (1998). *Infância e educação infantil: uma abordagem histórica*. Porto Alegre: Mediação.
- Lee, N. (2010). Vozes das crianças, tomada de decisão e mudança. In F. Müller (Ed.), *Infância em Perspectiva: Políticas, Pesquisas e Instituições* (pp. 42-64). São Paulo: Cortez.
- Martins, R. (2007). A cultura visual e a construção social da arte, da imagem e das práticas do ver. In M. O. Oliveira (Ed.), *Arte Educação e Cultura* (pp. 10-40). Santa Maria: Editora UFSM.
- Martins, R. & Tourinho, I. (2010). *Cultura visual e infância*. Santa Maria: Editora UFSM.
- Martins, T. A. (2013). *Rosa e azul em terra verde-amarela: a trajetória do quadro de Renoir e sua presença no acervo do MASP (1881-1967)*. Monografia. Curitiba: UFPR.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Editorial Paidós. Retirado de <https://bibliodiarq.files.wordpress.com/2013/11/4c-mirzoeff-n-una-introduccion3b3n-a-la-cultura-visual-primera-parte.pdf>
- Momo, M. (2007). *Mídia e consumo de uma infância pós-moderna que vai à escola*. Tese de Doutorado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil.
- Postman, N. (1999). *O desaparecimento da infância*. Rio de Janeiro: Graphia Editorial.
- Qvortrup, J. (2010). A infância enquanto categoria estrutural. *Educação e Pesquisa*, 36(2), 631-643.
- Sardelich, M. E. (2006). Leitura de imagens, cultura visual e prática educativa. *Cadernos de Pesquisa*, 36(128), 451-472.
- Sarmiento, M. J. (2007). Culturas infantis e interculturalidade. L. Dornelles (Ed.), *Produzindo Pedagogias Interculturais na Infância* (pp. 19-40). Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes.
- Sirota, R. (2001). Emergência de uma sociologia da infância: evolução do objeto e do olhar. *Cadernos de Pesquisa*, 112, 7-31.

NOTAS BIOGRÁFICAS

Fernanda Mendes Cabral Coelho possui Mestrado em Educação pela Universidade Federal da Paraíba (2008) e especialização em Psicopedagogia pela FIP/PB (2003), Graduação em Pedagogia pela Universidade Federal da Paraíba (2001). Atualmente é aluna do Doutorado em Educação da UFPB/PPGE, Professora da Universidade Federal da Paraíba, Centro de Educação – Campus I. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Metodologia Científica, atuando principalmente nos seguintes temas: educação infantil, processos em ensino-aprendizagem, culturas infantis, ciberinfâncias, TIC e Direitos Humanos.

E-mail: fmcabralcoelho@gmail.com

Endereço: Rua Manoel Lopes da Silva, 136. José Américo. João Pessoa – Paraíba – Brasil. Cep. 58073-586

Adelaide Alves Dias possui graduação em Psicologia pela Universidade Federal da Paraíba (1986), mestrado em Psicologia (Psicologia Social) pela Universidade Federal da Paraíba (1992), doutorado em Educação pela Universidade Federal Fluminense (2001) e pós-doutorado em Educação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2013-2015). Atualmente é professora e pesquisadora dos Programas de Pós-Graduação em Educação e Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Direitos Humanos, Cidadania e Políticas Públicas (Biênios 2014-2016 e 2016-2018), da Universidade Federal da Paraíba. Coordenou o Programa do PROCAD/CAPES NF 797/2010, é pesquisadora Associada do CIERS-Ed (Centro Internacional de Estudos em Representações Sociais e Subjetividade – Educação) e da Cátedra UNESCO de Profissionalização Docente. É membro do Núcleo de Cidadania e Direitos Humanos (NCDH), do Fórum Estadual de Educação da Paraíba (FEE-PB) e do Fórum de Educação Infantil da Paraíba (FEIPB). É coordenadora do Núcleo de Pesquisas e Estudos sobre a Criança (NUPEC). Tem experiência nas áreas de Educação e de Psicologia, com ênfase em Educação Infantil e Educação em Direitos Humanos, atuando principalmente nos seguintes temas: infâncias, educação infantil, autonomia, políticas públicas educacionais e educação em direitos humanos.

E-mail: Adelaide.ufpb@gmail.com

Endereço: Rua Manoel Lopes da Silva, 136. José Américo. João Pessoa – Paraíba - Brasil. Cep. 58073-586

* **Submetido: 15/03/2017**

* **Aceite: 23/05/2017**

CHILDHOODS AND CHILDREN IN VISUAL CULTURE: CONCEPTIONS AND PHOTOETHNOGRAPHIC NARRATIVES

Fernanda Mendes Cabral Coelho & Adelaide Alves Dias

ABSTRACT

This article highlights the importance of visual culture for the historical and social understanding of the conceptions of children and childhoods constituted in light of the theoretical assumptions of sociology of childhood, as well as, emphasizes the use of the photoethnographic narrative to understand reality in scientific researches, specifically related to childhood. For that, it presents three imaginary narratives produced from the images of children prepared in scientific research in Brazil, based on the epistemological and empirical presuppositions of History and sociology of childhood. It is a qualitative and descriptive study, of photoethnographic strategy, that includes an analysis produced in the light of a multireferential, critical and transdisciplinary, perspective. Through the photoethnographic narratives, the study revealed that childhood is constituted by the multiplicity of human societies, in which each age and context offer children possibilities for cultural creation and appropriation, thus triggering new and unusual forms of life, where children create for themselves strategies of survival and resistance. In this sense, thinking about the universe of children's cultures in the perspective of visual culture requires a constant movement of reflection on how these spaces reflect conceptions and images of children and contribute to the formation of these cultures.

KEYWORDS

Childhood; children; photoethnography; sociology of childhood; visual culture

RESUMO

Este artigo tem o objetivo de ressaltar a importância da cultura visual para a compreensão histórica e social das concepções de crianças e infâncias constituídas à luz dos pressupostos teóricos da sociologia da infância, bem como destacar o uso da narrativa fotoetnográfica para a compreensão da realidade em pesquisas científicas, mais especificamente relacionadas à Infância. Para tanto, apresenta três narrativas imagéticas produzidas a partir das imagens de crianças dispostas em pesquisas científicas no Brasil, pautadas nos pressupostos epistemológicos e empíricos da História e da sociologia da infância. Trata-se de um estudo qualitativo e descritivo, de estratégia fotoetnográfica, com uma análise produzida à luz de uma perspectiva crítica e transdisciplinar multireferencial. Através das narrativas fotoetnográficas, o estudo revelou que as infâncias se constituem na multiplicidade das sociedades humanas, em que cada época e contexto oferecem às crianças possibilidades de criação e apropriação cultural, desencadeando assim, novas e inusitadas formas de vida, onde as crianças criam para si estratégias de sobrevivência e resistência. Neste sentido, pensar o universo das culturas infantis na perspectiva da cultura visual requer um movimento constante de reflexão sobre como estes espaços refletem concepções e imagens de crianças e contribuem para a formação dessas culturas.

PALAVRAS-CHAVE

Crianças; cultura visual; fotoetnografia; infâncias; sociologia da infância

INTRODUCTION

Visual culture allows representing the objects of mediational character of different times and cultures, stimulating interpretations about reality and how these affect the individuals' life. In this perspective, the study of visual culture has as object the representations that individuals build about the reality, according to their social, cultural and historical characteristics. In other words, it is a science that pursuits to "understand what is represented to understand the representations themselves" (Hernández, 2000, p. 136). It is also emphasized that visual culture does not depend on the images themselves, but on the search and capture of reflections of reality, precisely by considering the image as a place of creation and discussion of meanings.

Based on these premises, this work aimed to highlight the importance of visual culture for the historical and social understanding of the conceptions of children and childhoods constituted upon the point of view of the theoretical presuppositions of the sociology of childhood. It also highlights the use of the photoethnographic narrative for the understanding of the reality in scientific research, more specifically related to childhood. We constituted a snippet of a doctoral thesis, already in a conclusive phase, linked to the Program of Post-graduation in Education of the Universidade Federal da Paraíba - Brazil. To do so, we chose to construct photoethnographic narratives from the images of children arranged in visual artifacts such as classic European paintings and photographs produced at different times and contexts.

Methodologically, this is a descriptive qualitative research and a photoethnographic¹ procedure (Achutti, 1997), bibliographic and documentary. The data generation (Graue & Walsh, 2003) was organized in three differentiated and interconnected contexts: the first refers to the images of children in European society, whose discursive elements influenced the first conceptual constructions in the human and social sciences; the second reveals the influence of European patterns on the ways of being and living of childhood in Brazil, from the image of a child in scientific productions in the area of sociology of childhood; the third context highlights the conceptual reconfiguration of children and childhood in the contemporary society from the infantile cultures projected in modern visual culture.

For the selection and iconographic systematization the following criteria were used: images arranged in studies and scientific research that approached as object of investigation the child and the childhood; records in classic paintings of the Middle Ages that dialogue with the first conceptual constructs of childhood selected in the researches; images of children arranged in digital media such as blogs and social networks. However, the highlighted images to outline the present text are arbitrary selections of our own critical looks, as teachers and researchers of childhood, resulting from several previous decisions that dialogued with the theoretical and practical foundations of the sociology of childhood.

The analyzes were organized from the interdisciplinary dialogue between the selected sources, a multireferential, transdisciplinary interpretative rigor (Sardelich, 2006)

¹ The photoethnographic narratives are arranged below in this article, portraying the discussions presented and offering themselves to other new glances.

between the contributions of history, the sociology of childhood and the critical perspective of visual culture. However, we do not intend to establish temporal snippets in view of the fact that the image selection movement started from the investigated theorizations and not from the iconographies themselves. Therefore, the images arise as the concepts emerge. Consequently, a relation of meanings is established in the images of the past *versus* the present (now produced through new cultural artifacts), but that is not unrelated to the reality of the child of each generation.

Given the above said, the text initially highlights the importance of visual culture for the production of studies and research with/on children, in dialogue with the assumptions of photoethnography as a theoretical-methodological perspective for constitutions of imaginary narratives. Afterward, it highlights the conceptions of children and childhood in the light of the sociology of childhood in interlocution with historical and cultural elements of different times and contexts. Finally, it presents the photoethnographic narratives reflecting on the differences between how children were and how they are represented through visual culture and how these representations have repercussions on the interpretations and (in) formations about the infantile cultures of each time.

VISUAL CULTURE AND PHOTOETHNOGRAPHY: NEW THEORETICAL-METHODOLOGICAL PERSPECTIVES FOR RESEARCH ON CHILDREN AND CHILDHOOD

The current studies of visual culture depart from the confluence of different disciplines, from sociology, anthropology, semiotics, cultural and feminist studies and cultural history of art, under different theoretical-methodological perspectives that problematize and contextualize the phenomena that permeate the everyday life and its visualities (Hernández, 2000). Thus, visual culture understands the interface between all disciplines that deal with visuality in the contemporary (Mirzoeff, 2003).

For the approach of the visual phenomenon by the bias of the visual culture and its implications for the understanding of the daily life, it becomes necessary to reflect the concepts of culture and visual in a critical perspective, inserted in a field of multidisciplinary transdisciplinary studies (Sardelich, 2006, p. 465) that “is not organized from the names of artifacts, facts and or subjects, but, actually, from their cultural meanings, linked to the notion of mediation, representations, values and identities.

Sardelich (2006) suggests that the critical understanding of these cultural meanings implies considering four non-sequential and interconnected aspects: historical-anthropological; aesthetic-artistic; biographical and social-critical. In relation to the historical-anthropological aspect, the author emphasizes the importance of establishing connections between representations and visual artifacts and their meanings, since they are produced and legitimized in the context of traditional social relations involving customs, beliefs, political and religious ideas. On the aesthetic-artistic aspect, the author refers to the systems of representation understood at the heart of the origin production culture and not in its universality. In terms of biographical aspect, she argues that representations and artifacts foster, through the processes of identity, the construction of

values, beliefs and visions about reality. And the critical-social aspect corresponds to the contribution of representations and visual artifacts to the current configuration of the politics of difference and power relations in society.

The importance of the image is not only in its aesthetic value but, above all, in the social role that it exerts in the formation of human cultures (Martins, 2007; Mirzoeff, 2003). Therefore, the studies of visual culture question the way images move across daily life constituting and being constituted by the experiences and complexities of the human relations. Therefore, it is not a question of reconfiguring the object of study of visual culture, but of expanding its analytical dimension in contemporaneity, considering that “now the need arises to interpret the postmodern globalization of the visual as part of daily life” (Mirzoeff, 2003, p. 19). In other words, it is necessary to proceed to investigate how daily experiences produce, create and dispute cultural meanings that directly or indirectly exert strong power of truth, “an interventionist power that ends up transforming the imaginary world into life itself” (Martins & Tourinho, 2010, p. 138).

In this perspective, the tendency is to consider the image as a reflection of reality, a historical source and narrative of human events and experiences, capable of revealing meanings and provoking feelings in those who register, were or are registered, and who visualize, were or are visualized. That way, the images become “fragments of communication, memory and identification mark” (Carvalho, 2011, p. 124). Therefore, through the image, emotions, stories, narratives and experiences are solidified, that beyond a sign reveal intense characteristics and peculiarities of the reality portrayed.

Although the sociology of childhood has contributed, and still contributes, continuously and significantly to the elucidation and problematization of child-related causes, we consider visual culture as an indispensable theoretical field to reflect the tensions, evolutions and conceptual reconfigurations on childhood(s) and cultures, having in mind the strong influence of the images for the understanding and construction of the narratives that make up the history of civilizations and mainly, considering the level of importance that the image conquered in the social sciences and Humanities in the present time (Achutti, 1997; Hernández, 2000; Mirzoeff, 2003; Sardelich, 2006).

In this standard, photophonography² as a part of visual anthropology, characterized as a method of description and cultural interpretation that uses photography as the main narrative resource, it emerges as an important strategy to problematize the object of study in question. In terms of the presentation of photoethnography, Achutti (2004) suggests that the narratives are composed of a sequence of related images without any interlaced text. However,

this precaution does not prevent certain written information from being previously given to those who are going to delve into the visual narrative, that is, the juxtaposition of these two narrative forms is possible and even desirable, but it is important to note that the ideal would be for each type

² The term Photoethnography was created by Luiz Eduardo Robinson Achutti (1997). His Master's thesis entitled “Photoethnography: a study of visual anthropology on daily life, garbage and work” aimed at composing an autonomous photographic narrative presenting the daily life of working women from the city of Porto Alegre, who recycled garbage (Achutti, 1997).

of writing to be Offered to the reader separately, so that each one retains its full potential. (Achutti, 2004, p. 109)

Thus, for the presentation of the photoethnographie, we organized four cutouts positioned in the sequence of the text corresponding to the narrative. Due to the physical limitation of the text, it was not possible to undertake in-depth analyzes, but, in fact, dialogical approaches to the subject.

THE IMAGE OF THE CHILD IN THE FIRST CONCEPTUAL CONSTRUCTIONS OF CHILDHOOD

The iconography of the child has been much researched recently in the field of social sciences. The contributions of theorists such as Ariès (1981), Del Priore (1998), Kuhlmann jr. (1998), Sirota (2001), Sarmiento (2007) and Qvortrup (2010), were fundamental for understanding the child as a social subject and childhood as a generational structure. They stimulated new approaches that culminated in the new social paradigm of childhood that breaks with the cultural and historical traditions of social (in) visibility, negation (Sarmiento, 2007) and the idea of children as the projection of the miniature adult (Ariès 1981) or as an adult in becoming, as it is considered by Freinet (1994), he states that the nature and principles guiding adult and child life are the same³.

Of these contributions, in this work, two authors are indispensable for the construction of concepts and conceptions of children, infants and children's cultures: Philippe Ariès (1981), an important French historian, pioneer in studies on children and childhood, describes the historical evolution of these concepts in his "Social history of the child and the family", being a fundamental reference for the understanding of the cultural transformations experienced by children in medieval times; and Manuel Jacinto Sarmiento (2007), Portuguese sociologist, precursor of the new sociology of childhood, has been the great interlocutor between Brazilian and European researchers.

Ariès (1981) emphasizes the realistic painting of European art to refer to the representation of the child and designate the absence of the feeling of childhood through the historical and cultural conception established on the child. He points out the works of famous painters such as Rubens, Van Dyck, Franz Hals, Le Nain, Philippe de Champaigne, and points out that "in the world of Romance formulas and until the end of the eighteenth century there are no children characterized by a particular expression, but men of reduced size" (Ariès, 1981, p. 51).

According to the Ariès records (1981), between the thirteenth and sixteenth centuries, the child was represented by a strong religious iconography, characterized by the triad: image of the "adolescent angel" (the appearance of a young man to designate the child); The image of the "boy Jesus" (childhood appears related to the mysteries of motherhood), with an accent of tenderness and ingenuity, where the baby Jesus never

³ Célestin Freinet uses the horticultural metaphor to explain the educator's relationship with the child. For him, the child is like the tree that grows, feeds and defends itself as the adult tree and the educator is a "good gardener" who must take care of the plant so that it can flourish and bear fruit in the likeness of the adult. However, their conceptions were strongly criticized for the idea of children as a mere passive receiver (Araújo, 2002).

appeared naked; And after the fourteenth century, it arises the image of the “naked child” or the “putto”, the first reference in medieval art of the awareness of infantile particularity. Until the sixteenth century children were rarely represented. When they appeared in paintings and sculptures, the children had adult musculature. This shows that artists vehemently rejected child morphology.

Between the fourteenth, fifteenth, and sixteenth centuries when child mortality began to preoccupy society, bourgeois families started to consider the child in its limitations and frailties as dependent and weak beings. However, these families maintained the assignments directed to the child that disregarded the limitations of the infantile body, leading them to work in the same conditions of adults, without differentiated them in health treatments, nor in social coexistence at parties or even orgies (Ariès, 1981). This lack of specific attention explains the high mortality rate of the time, called infanticide. The families were numerous and did not have much attachment to children. For Ariès, there was no feeling of childhood, an “awareness of infantile particularity, that particularity that distinguishes essentially the child from the adult, even young” (Ariès 1981, p. 156). Nonetheless, the lack of childhood feeling did not mean that the family had no affection for the children.

With the interference of public authorities and the concern of the church for infanticide, protection and care became the priority of women, in this case, midwives and nurses, creating a new conception on the maintenance of child life, “as if the common conscience only then discovered that the soul of the child was also immortal” (Ariès 1981, p. 61). This importance was directly associated with a deeper Christianization of customs.

The classical paintings were present mainly in the life of the bourgeois families that could subsidize the artists who during days produced scenes of the real life (see Figure 1)

The painting from Van Dyck represents the five eldest sons of King Charles I (7 years old) of England: in the center of the screen, the future heir shows a solemn red robe standing out from the others; on the left, Mary (6 years old) and James (4 years old), wear skirts, something that at that time was common. The garments reflect the lack of sensitivity to the child’s specificities and reaffirm the idea of an adult in miniature, “the child was therefore different from man, but only in size and strength, while the other characteristics remained the same” (Ariès, 1981, p.14).

The painting “Infanta Margarida” (1659), produced by Diego Velázquez, the official portrait painter of the Spanish court in 1623, expresses the posture and dress worn by the child of royalty (figure 03). It is highlighted the melancholy-type gaze, trying to minimize the similarities with adults, the lack of freedom and the lack of characteristics characteristic of childhood. The painted face also reveals the influence of adult culture on the child’s life as reproduction and likeness.

In relation to the image of the child in its historically established aspects, Sarmiento (2007) distinguishes two stages: the pre-sociological and the sociological. The image of the pre-sociological child is characterized by five conceptions, which the author defines as images: naturally developed child, unconscious child, bad child, innocent child and immanent child.

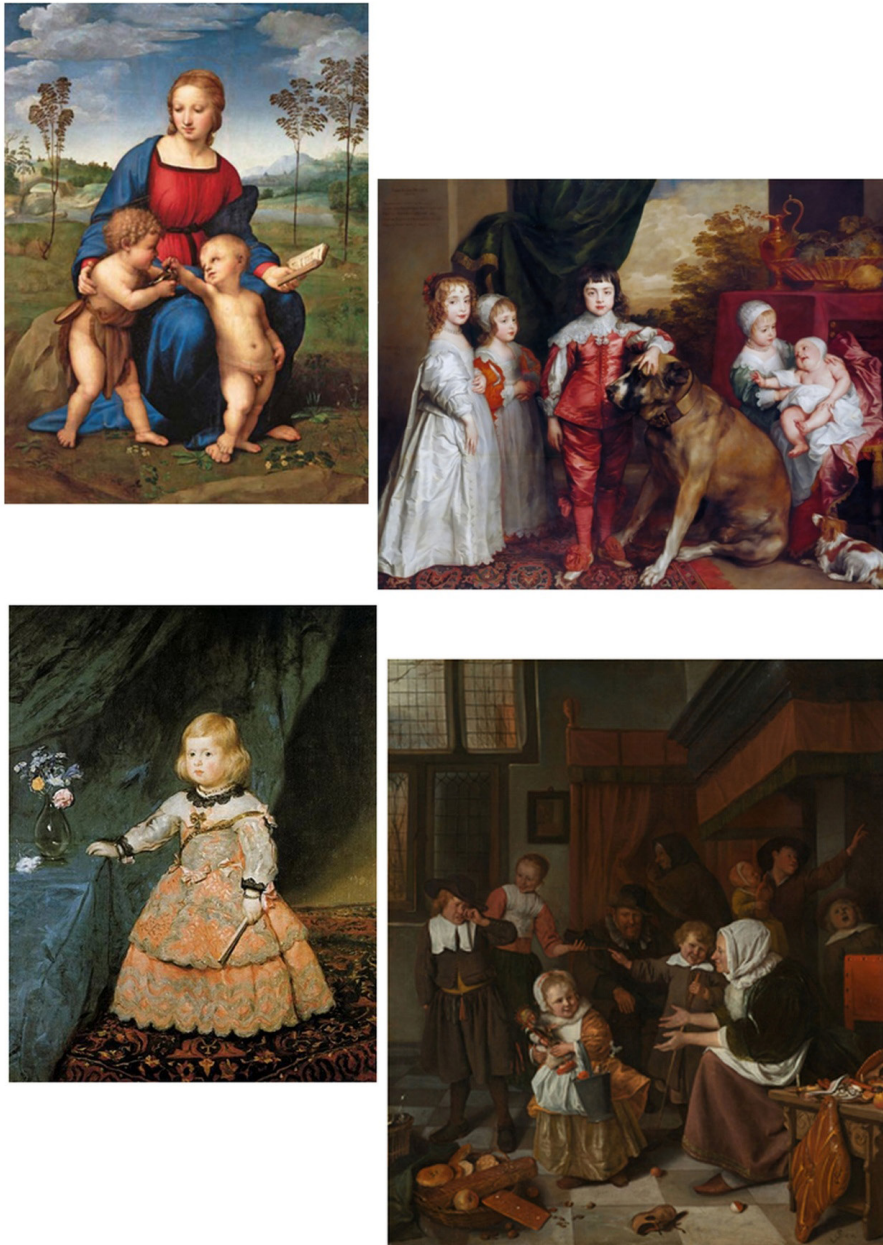


Figure 1: Photoetnography – Children and their “childhoods” in the European visual culture⁴

The first image of a pre-sociological child refers to the “evil child”, a child conceived as an expression of untamed, Dionysian forces with permanent potential for evil reinforcing paternalistic interventions and adopting measures of child repression. This representation is present in the image of the “Madonna of Goldfinch” (1506) by Raffaello Sanzio which represents a female figure in devotional moment with two children who are interacting with each other. When comparing the children’s facial expression, we can see

⁴ With Raffaello Sanzio (1506), “Madonna of the Goldfinch”, 107x77cm., oil on panel (Galeria Uffizi, Florença); Anthony Van Dyck (1637), “Los hijos mayores de Carlos I”, 163 x 198 cm, oil on canvas (Ariès, 1981); Diego Velázquez (1653-1654), “Infanta Margarida”, 127 cm x 107 cm, oil on canvas, (Ariès, 1981); Jan Steen (1668), “The feast of St. Nikolas”, 82 cm x 70.5 cm, oil on canvas (Ariès, 1981).

in one of them a dense, almost perverse look, different from the look of the other child that has more angelic features.

From the seventeenth century emerges another conception of children marked by social transformations, religious reforms and by affection in regard to the attachment of families to children. These changes contributed to the consolidation of the feeling of childhood and, consequently, initiated the concern with the hygiene, the physical health of the child, mainly related to the treatment of diseases and the moral formation of the child, with a strong tendency towards religiosity.

Therefore, the first feeling of childhood arises, but with a tendency towards which Ariès (1981, p. 158) calls “pampering”, that is, “the child, by his ingenuity, gentleness and grace, became a source of distraction and relaxation for the adult “. Ariès (1981) characterized it as a “superficial feeling” because as soon as children grew up, they were soon mixed up with adults and lost the perks of the early years of life. There was no specific place for children in society, there was no feeling of childhood, nor did they consider children as a social group with their own characteristics and needs. There was, in fact, a confusion of feelings about children and their childhoods that ranged from comic to irrationality, from distraction to servitude, from care to rigid discipline.

The romantic myth of “pampering” points to the second image of the pre-sociological child – the innocent child – based on the idea of innocence, purity, goodness and beauty. Emilio de Rousseau (1995) is at the basis of this conception, emphasizing that the nature of man (when born) is genuinely good and society perverts it. Sarmiento (2007) points out that in the book *Emílio or Da Educação* Rousseau emphasizes that the child has specific and particular characteristics that requires a differentiated treatment, both by the family and by the education process.

The strong tendency to dominate and shape child behavior led children to submit to adult models in both dress and behavior. This tendency was materialized in the daily life of the families where they established patterns of reward on good or bad behavior as a way to dominate and control their behavior (Ariès, 1981).

Jan Steen’s painting depicts family social coexistence during a Dutch celebration – the Feast of St. Nicholas – Sinterklaas⁵ (Ariès, 1981). The image composes a large family reunited in an abundant overeating. We can state that the centerpiece of the picture is the youngest daughter in the family who has just won a reward from Saint Nicholas for having behaved all year long - a doll and treats in the bucket. Otherwise, her brother weeping for having her empty shoe in his sister’s hands, probably for being punished for his bad behavior.

The painting of Philippe de Champaigne (see Figure 2) that represents the seven children of the Herbert family presents the children at each age wearing robes according to their size: the elder dresses as a small man, still pretending to be the world of the adult; the twins on the right, hand in hand and shoulders glued, wear identical dress,

⁵ Arrival celebration of St. Nicholas. The legend says that the children on November 5, the eve of St. Nicholas, hung socks on the sides of the houses or slippers at the window and at dawn he filled with candy and gifts the objects of children who had behaved well.

long dress open at the front and closed with buttons and nozzles – one should remember that the dress was used culturally in boys and girls, which reveals absence of gender in the clothes. From the twentieth century onwards, society is worried about finding suits appropriate to the condition of the child at each age (Ariès, 1981).



Figure 2: Photoethnography – Children and their “childhoods” in the European Middle Age⁶

In Hogarth’s “The Cholmondely Family” painting (1732), it is possible to perceive the reality of a noble family. The small child was more prominent in the lighting of the tones and is next to his parents, occupying a privileged place in the image. It also presents the essence of the infantile nature in children, since it is shown playing, but without

⁶ With: Philippe de Champaigne (1649), “The Habert de Montmort Children”, (Ariès, 1981); William Hogarth (1732), “The Cholmondely Family”, 736 cm x 548 cm, oil on canvas (Ariès, 1981); Renoir (1881), “Alice and Elisabeth Cahen d’Anvers”, 119 x 74, oil on canvas (Martins, 2013).

any object that refers to the child itself. Such an option reinforces the equal treatment between adults and children that disregards the characteristics of each phase. Once again, the images represent children dressed as adults, keeping the child as “adult in miniature”.

The eighteenth century expresses with vehemence the influence of ecclesiastics in the moral preparation of the child for life in society. According to the foundations of the church it was necessary to know the child better in order to correct deviations and guide them towards the path of good (Ariès, 1981). This tendency can be understood from the third symbolization pointed out by Sarmento (2007) on the pre-sociological child – the immanent child, based on John Lock’s theory of the *tabula rasa*. The tendency was the belief that in the child could be inscribed either vice or virtue, reason or unreason, considering that the society’s mission is to promote growth with a view to a cohesive social order.

From the end of the eighteenth century onwards we perceive that the specificities of the child are more emphasized in art, reflecting the cultural change about the infantile condition. This way, the child begins to present marks of the cultural transformations that differentiate children and adults, from the postures to the clothes.

The painting in this period gives colors and more delicate forms to the child’s traits, differentiating them from adults in aspects such as clothing, facial expression and hair props, in the case of girls, as we find in the work “Alice and Elisabeth Cahen d’Anvers” better known as Rosa and Azul, by Pierre Auguste Renoir, a French impressionist painter who sought to portray the sisters Alice and Elisabeth, daughter of the Jewish banker Louis Raphael Cahen d’Anvers’.

This painting was the subject of a study by Martins (2013) “Rosa and Azul in yellow-green land: the trajectory of Renoir’s painting and his presence in the Museum of Art of São Paulo (1881-1967)”. Martins states that the painting does not represent a traditional composition, but a modern form of portray, ignored by the erudite scope, escaping from the proposal of legitimization of the family Cahen d’Anvers as members of the upper bourgeoisie. The costumes gain colors and delicacy in pastel shades, conveying the freshness and innocence of the feeling of childhood. The girl in blue has a vain look on her face and the pink one seems to convey some discomfort. This image reveals the cultural rupture between the representation of children as miniature adults, differentiating the children in appropriate robes and utensils that refer to the feeling of childhood.

Aline Silveira Becker, a researcher in visual arts, discusses the works of Renoir in his article “History and images: the visuality producing childhoods” and emphasizes that the screen reveals a “beautiful, delicate but also, introspective, passive childhood, Behaved and duly supported by maternity” (Becker, 2010, p. 96). The image corroborates with Heywood (2004) in the book “A history of childhood: From the Middle Ages to the contemporary era in the West”, stating that childhood has gone through several “discoveries”. However, even in the face of reports such as “inexistence of the feeling of childhood” and “adultification of the child,” many children were saved from trauma and lived childhoods according to their child’s conditions.

Therefore, the iconography concerning childhood in the Middle Ages limits information and demonstrates, mainly, the influence of adult life in the life of the child.

This influence is materialized in the images that express behaviors and feelings of a “non childhood”. It should be considered that the childhood portrayed by Ariès had a time and a mode proper to that context and that culture, and, therefore, is not applied to all children in all contexts. Brazilian research always starts from the assumptions of Ariès to characterize its historical and cultural theoretical bases. The influence of the European conceptions of children, narrated by Ariès, in the conceptions of children and childhoods in Brazil is thus visible. This influence can also be seen in fashion, in family relationships, and in children’s behaviors that follow the same patterns of the adult culture.

CHILDREN AND CHILDHOOD IN BRAZIL: A HISTORY OF SUBMISSION OR RESISTANCE?

In order to represent the pluralities of representations of contemporary children and childhood, we chose to select images that were investigated in academic and scientific research in Brazil. This was an attempt to approximate concepts, images and representations. We pursue to recognize the nuances of modernization in comparison with tradition in the iconographic registers of children who lived and lived the economic, social and cultural transformations of modernity. In terms of image, the digital technological advance marked the modern society, provoking, consequently, significant changes in the field of visuality. One of them is that artistic painting loses popularity for photography. This process began in the eighteenth century with the creation of the dark camera, but only became popular with the creation of the camera in the nineteenth century and then in the twentieth century with the arrival of the digital camera and the smartphone with camera coupled and Internet. This simplified explanation is not enough to demonstrate the impact of this important advance, which would escape the text’s aim, but it should be noted that economic and technological transformations have increased the access and use of visual artifacts: the artists began to use the photographic image as an expression of reality, photography became part of the social daily life of individuals of all ages and social classes (Martins & Tourinho, 2010) and the images became more sophisticated and accessible. Besides that, and especially, the image has become popular; it became a part of the population’s routines and this also had repercussions in scientific research in all areas of knowledge.

Resuming the discussion on childhood, the images present in the iconography of the child in the 19th century demonstrate that despite having secured the so-called “feeling of childhood” (Ariès, 1981), there is still rigor and discipline with a strong educational impact. Childhood became the opportune moment to establish rules, norms and forms of social behavior. In this context, according to Martins (2007), the school has a major role in the normalization of life and social relations, that is, the role of the school would be to prepare the boy and the girl for life.

One of the first findings was that the images of this period are constructed, oriented and based on a certain worldview and culture – of adults, remaining, this way, the tendency of the conception of children as “adults in miniatures” (Ariès, 1981). Between the late nineteenth and early twentieth centuries, studies of the sciences of developmental

psychology and learning, even though contributing largely to scientific advances in cognition and development, have relegated to childhood the same (in) visibility that children maintain their status of incapacity and of total physical, mental and social dependence, therefore, “vulnerable and requiring to be molded, controlled, and oriented towards a desirable adult stage” (Lee, 2010, p. 46). This (in) visibility, present in the study of childhood in the field of Social Sciences, severely marked by the silence of the children, composes the scenario of two last pre-sociological images: of the naturally developed child and that of the unconscious child (Sarmiento, 2007).

When it comes to the image of the naturally developed child, there are two central ideas around this image: the first in which children are natural beings, before being social beings; and the second, that the infantile nature undergoes a process of maturation that develops in stages, both based mainly on the contributions of the Psychology of the Development of Jean Piaget (1978).

In relation to the image of the unconscious child, the child is seen as a –“homunculus” – adult’s predictor (Sarmiento, 2007), based on Psychoanalysis, where Freud is the greatest reference. This social image imputes to the unconscious the development of human behavior with incidence in the relational conflict in the infantile age, especially in the relation with the maternal and paternal figures.

The photograph of the collection of the anthropologist Gilda de Castro Rodrigues (see Figure 3) gives the first impressions on the reality of nineteenth-century childhood in Brazil. It presents the image of a boy and a girl with erect postures and serious facial expressions, but the clothes continue to reproduce the adult pattern that has persisted over the centuries. It is possible to perceive that the look and the aspects show a certain degree of melancholy, in her, of sadness, in him, of superiority, but also sad. We begin to wondering: what kind of childhood is behind these faces? How could these children resist the social standards imposed by adult culture?

The research conducted by Kern et al. (2010) analyzes the history of children’s clothing in the 20th century through children’s photographs published in *Globo Magazine*, which was edited in the city of Porto Alegre / RS. The chronological fragment used by the researchers was from 1929 to 1967. The results show that children’s clothing was different from the adult’s one: typical children’s models such as short dresses, short pants, large bows on the head, doll shoes, cold sweaters, cardigans, were well used and, to compose the look, they wore shorts and social shoes with socks halfway up their ankles.

The research entitled “Images of children and childhood: the child in Brazilian iconography of the nineteenth and twentieth centuries” by Abramowicz et al. (2011) shows the way children and childhood were portrayed during this period, with a special focus on black child representation. This research indicated an ambiguity in this period: on the one hand, the existence of a feeling of childhood; on the other hand, the (in) visibility of the child and childhood, especially the black child (p. 286).



Figura 3: Photoethnography – Children and their “childhoods” in Brazil⁷

The photograph of Militão Augusto de Azevedo, exhibited at the Museu Paulistano and discussed by Abramowicz et al. (2011), shows three black children, with a firm look, adulterated garments, with marked gender marks, which is also observed in the postures and position in which each occupies in the image (see Figure 3). Although this is not our discussion, we consider it important to consider this (in) visibility today, reflecting on the image of black children represented in contemporary visual culture.

Another finding of this research reveals that the representations about the children that were portrayed in the 19th and 20th centuries are generally marked by the conformity

⁷ With “Children XIX century, Santo Antônio do Monte”, (s.d.), collection Gilda de Castro Rodrigues©; “Children’s clothing XX century”, *Revista do Globo*, 19 agosto de 1955 (in Kern et al. 2010); “Children on their way to work” (s.d.), Militão Augusto de Azevedo, Museu Paulista, USP (in Abramowicz, et al., 2011).

of the child's behavior with the intention of "configuring the character of the boys to form and shape the a good working citizen and for girls a good mother and housewife" (Abramowicz, et al., 2011, 281).

The photographs relating to childhood in the early of the nineteenth century must also be situated in their time. It is a period of intense events, from wars and revolutions, economic crises, scientific and technological advances, where people have had to adapt to the different realities, mainly related to the world of work. With the technological advancement of the factory production, the use of male muscle strength was replaced by the cheap labor of women and children:

industrialization was a constant and terrible enemy of childhood. With the growth of industry and the need for workers in factories and mines, the special nature of children was subordinated to their usefulness as a source of cheap labor (...) one of the effects of industrial capitalism was to support Disciplinary aspects of the school, which were seen as a system to manipulate the child's will and condition it to routine work in factories. (Postman 1999, 67)

The children portrayed by Vincenzo Pastore (1910)⁸, a painting on display at Instituto Moreira Salles, S. Paulo, Brazil, present small workers, poor and black, some are barefoot, others with work uniforms. The image indicates movement and the environment is the street. In the face of the image, we can say that in a universe marked by adult cultures, the child is trying to resist through his fantasies and creativity, transforming the hostility of work into a marble game on the street.

CHILDREN IN THE CONTEMPORANEITY: NEW IMAGES IN OLD IDEAS

From the "non-speaking" child to "cyber-infancy"⁹, the conceptual construction of childhood has undergone numerous transformations where the main matrix of intelligibility has been culture in all its complexity and multiplicity. The period of the sociological child is constituted by the contemporary productions and results from an interpretive judgment of the children from the theoretical proposals of the social sciences. They are, definitely, processes of reinterpretation of the representations previously formulated, with revision of its foundation by the simultaneous understanding of childhood as "a social category of the generational type and a social group of active subjects that interpret and act in the world. In this action they structure and establish cultural patterns" (Sarmiento, 2007, p. 36).

According to Del Priore (1999), considering the reality of childhood described by Brazilian and international organizations "the world in which the 'child should be' or

⁸ Retrieved from <http://www.ims.com.br/ims/explore/artista/vincenzo-pastore>

⁹ Term created by Dornelles (2005) that corresponds to online childhood, connected to the digital sphere, which use computers, internet, games, remote controls, joysticks, in other words, postmodern childhood - of multimedia and new technologies of Information and communication.

‘have’ is close to the one where it lives, or most of times survives” (Del Priori, 1999, p. 8). Children continue to reproduce adult social cultures and, what is worse, the adults themselves are living with this regression without realizing the serious consequences that this can generate in the life of the child; on the contrary, there is a total permissiveness in relation to the practices of reproduction.

This characterizes a regression to the seventeenth century, considering what Ariès (1981) pointed out about the condition of the child and the feeling of childhood in medieval societies. The marks of child adultery that consider the child as a miniature adult (Ariès, 1981) are still well present in human social relations in the 21st century, which characterizes a lack of respect for the child, its specificities and limits.

A fashion story published by *Caras Online Magazine* recently gathered images of children from around the world, with the intention of showing the “60 most stylish fluffy children in the world”¹⁰. The clothes and accessories for children draw attention because they show an idea of childhood based upon the adult model, which can be seen in what the site calls the current trend of fashion, according to another famous website called *fashionkids*. This is about, therefore, a potential reproduction of adult cultures in the image of the contemporary child. But what do these images actually reveal? What kind of conception of children and infants did this subject want to pass through what they call “fashion kids”?

The images on this site (see Figure 4) show a black look with little varied colors. Children wear distinctive hairstyles and hair bands, stylish coats, sophisticated clothes, scarves, scarves and casual jeans, some even refer to Rock bands and wear sunglasses. The children exhibit postures with hands in their pockets, holding accessories such as bags and backpacks. These elements make up the idea of “mini-adults”: they lose color, sweetness and play to give way to monochromatic, daring and postural seriousness. Children model, make gestures, and reproduce everyday scenes.

Mariângela Momo (2007) in her doctoral thesis *Mídia e consumo de uma infância pós-moderna que vai à escola* [Media and Consumption of a postmodern childhood that goes to school] dealing with contemporary childhoods and media cultures that involve the ephemerality of images and meanings of children, emphasizes that “childhood who goes to school “takes with him elements of visual culture, especially media, and elaborates his own conceptions of reality transgressing patterns and subverting what adults tend to control and/or know. In this conception, according to the author, the way of being of a child in a contemporary culture is indefatigable pursuit of fruition and pleasure, it seeks tirelessly to enroll in the globalized culture, becoming a consumer of media artifacts, a process that transcends the boundaries of class, gender and generation:

production, circulation and consumption of material and cultural goods are characterized by acceleration and provisionality, children’s icons have the possibility of fruition, but this should happen in the present moment,

¹⁰ In the context of the website, the term “stylish” means being dressed according to the main fashion trends trends. Retrieved from <http://www.fashionkids.nu/pb/>

since such icons are fleeting. Such fruition involves not only the delight of material possession, but also of cultural possession. (Momo, 2007, p. 69)



Figure 4: Photoethnography – Children and their childhoods in contemporary Brazil¹¹

In Momo’s words (2007, p. 297), “children of media artifacts are concerned with the style of clothing they wear, use the internet with agility, choose what they are going to consume, and convince the other children that the product was made especially for them”. Such behaviors ceased to be just elements of adult cultures, being part of the daily lives of millions of children independent of class, gender, ethnicity.

¹¹ With “Technological (cell phones)” (MOMO, 2007); “Fashion Kids” (2017), retrieved from <http://www.fashionkids.nu/pb/>; <https://www.instagram.com/kardashiankids/>; Mc Melody (2016), retrieved from extra.globo.com; diariodonordeste.com.br; retrieved from verdesmares.com.br.

In this reflexive snippet, we return to some notes that bring strong visions on the condition of contemporary childhood. The example of a Brazilian child named Gabriella Abreu Severino, better known in the art world as Mc Melody, is a singer of pop music and funk ostentation and has been news on television and the internet since 2015. From images taken at journalistic sites (see Figure 4), it is possible to see that the child exhibits his body in a sensual and pejorative way, displays money as a trophy, and presents facial expressions that try to snub anyone who sees it. It is a child, a singer of only 9 years, who currently exerts a strong influence on social networks.

Clearly the images show an adult behavior, with a strong abusive tendency. In some photographs, the child exposes sexy clothes, makes daring poses, wears a bra with filling to enhance the breasts, displays a suitcase full of money and a necklace of gold. Always with strong makeup, the singer makes a “pout” with her mouth to insinuate a certain air of debauchery. This mix of narcissism, consumerism and self-centeredness can also be related to a pattern of media-exalted beauty desired by most people who show up on social networks with the intention of denoting “expressions of happiness and completeness”. These people seek through their iconographies “to inform the virtual world” a permanent state of beauty, of volatile consumerist desires and of egocentric superiority, thus generating what I call a culture of exhibitionism and overvaluation of “self-image”.

Inserted in a technological and visual universe, images have become the most essential product of our information and knowledge (Dias, 2005). In this perspective, the aspect of visibility refers to “our way of looking, seeing, contemplating, staring, watching, serving, witnessing, examining, glimpsing, glancing at, peeking, to peering and glimpsing the world “and this” reveals the need for an additional exploration of the concepts of communication and cultural representation” (Dias, 2005, p. 282).

Therefore, contemporary society presents to children a series of information present in visual culture that need to be questioned in its complexity, from the political dimension to its social impacts in childhood.

FINAL CONSIDERATIONS

We recognize that the visual image is not stable, but changes its relation to external reality at certain points in history and culture. More precisely, the image becomes a place where one can create and discuss meanings. In this perspective, visual culture does not depend on the image itself, but on the tendency of interpretations that the image produces (Mirzoeff, 2003). This way, the visual culture represented through the selected images expresses signs and meanings that contribute to the mediation between the process of knowledge production and the formation of cultural awareness of historical belonging.

The relevance of the present image in realistic painting subsidizes theoretical information for contemporary research. In this regard, the influence of European culture on the early iconographic registers that express meanings about how children lived and were represented by medieval society, both in the writings of Ariès (1981) and in the registers of sociology of childhood, allow to sketch nuances of infantile cultures of different

ages. Such records allow us to affirm that adult cultures exercised and still exert a significant influence on the ways of living and being a child today. Hence it is necessary to promote debates and public policies that guarantee the effective protection of children's rights and the social commitment to guarantee the dignity of childhood in its entirety.

Based on the literature review, it is possible to affirm that the image of the child in visual culture was acquiring the status of reality and became an inexhaustible and indispensable source of information in the scientific context, especially for the unveiling of infantile cultures, considering their significant contributions to the sociology of childhood.

We also verified that the photoethnography as a theoretical-methodological dynamic allows not only to examine the imaginary narratives that make up the discourses and theories that founded and ground scientific studies and research, but also extends the possibilities of investigation, considering its narrative potential imagery for the understanding of reality.

In the case of conceptions of children and childhood in visual culture, the photoethnography reveals that the imagery representations are not based on biological ages and social roles, but on elements such as physical appearance, ways of dressing and relating themselves to culture and society. In this connection, when comparing the various childhoods portrayed, we perceive a conceptual regression to the views of Ariès (1981) on the condition of childhood in the seventeenth century, when the lack of differentiated treatments between adults and children gave rise to the conception of children as adults in miniature, relegating to childhood the condition of social marginality. This way, it is possible to affirm that the marks of the "homunculus" still are well present in the visual cultures of the 21st century.

In summary, the photoethnographic narratives of children, infants and children's cultures reveal that in the plurality of human societies, each age and context offers children possibilities for cultural creation and appropriation, and these possibilities trigger new and unusual forms of life in which children create survival and resistance strategies for themselves. Consequently, the new narratives about children and childhood must recognize that the social structure of childhood is constituted in the relations established between the various instances of society, being immersed in historical changes and social and cultural transformations. These structures have a direct impact on the social structure of childhood, considerably changing their experiences with reality, especially when it comes to culture. As human socialization multiplies, cultures mingle and blend. Even though giving due importance to this cultural multiplicity, it is indispensable to be alert to the necessary boundaries and differentiations between adult and child cultures.

However, we must recognize the limits of this analysis when we think of the pluralities of childhood, of poor childhoods, of working children, of the social relations established between them and with adults, in the multiplicity of family and educational contexts. It is especially necessary to recognize that even when influencing adult cultures, children elaborate their worldviews, they are social actors (Sarmiento, 2007; Sirota, 2001) and in alterities of childhood subvert and resist patterns and practices that attempt to condition child behavior.

We concluded that it is necessary to discuss the images of children and childhoods that circulate in the visual cultures of contemporary society, to know the impact of these conceptions for the formation of infantile cultures, and, departing from these realities, to analyze the relations that the children have established with these visualities in everyday life. These and other questions inspire us to continue researching this exciting subject.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

- Abramowicz, A.; Silveira, D. B.; Jovino, I. S. & Simião, L. F. (2011). Imagens de crianças e infâncias: a criança na iconografia brasileira dos séculos XIX e XX. *Perspectiva*, 29(1), 263-293.
- Achutti, L. E. R. (1997). *Fotoetnografia: um estudo de antropologia visual sobre cotidiano, lixo e trabalho*. Porto Alegre: Tomo Editorial: Palmarinca.
- Achutti, L. E. R. (2004). *Fotoetnografia da Biblioteca Jardim*. Porto Alegre: Editora da UFRGS/Tomo Editorial.
- Araújo, A. (2002). Imagens de infância. Um estudo do imaginário educacional de Celestin Freinet. *Comunicação e Sociedade*, 4, 147-162.
- Ariès, P. (1981). *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan.
- Becker, A. S. (2010). História e imagens: a visualidade produzindo infâncias. In R. Martins & I. Tourinho (Ed.), *Cultura Visual e Infância* (vol. 1, pp. 89-104). Santa Maria: Editora UFSM.
- Carlos, E. J. (2010). Introdução: por uma pedagogia crítica da visualidade. In C. E. João (Ed.), *Por uma Pedagogia Crítica da Visualidade* (pp. 11-25). João Pessoa: UFPB.
- Carvalho, C. A. C. (2011). Os usos de fotografias de família. In C. Peixoto (Ed.), *Antropologia e Imagem: Narrativas Diversas* (vol.1). Rio de Janeiro: Ed. Garamond.
- Del Priori, M. (Ed.) (1998). *História da criança no Brasil*. São Paulo: Contexto.
- Dias, B. (2005). Entre arte/educação multicultural, cultura visual e teoria queer. In A. M. Barbosa, *Arte/Educação Contemporânea: Consonâncias Internacionais* (pp. 277-291). São Paulo: Cortez.
- Graue, M. E & Walsh, D. J. (2003). *A investigação etnográfica com crianças: teorias, métodos e ética*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Hernández, F. (2000). *Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho*. Porto Alegre: Artmed.
- Heywood, C. (2004). *Uma história da infância: da idade média à época contemporânea no ocidente*. Porto Alegre: Artmed.
- Kern, M. T.; Schemes, C. & Araújo, D. C. (2010). A moda infantil no século XX: Representações imagéticas na revista do globo. *Diálogos*, 14(2), 399-427.
- Kuhlmann Jr. M. (1998). *Infância e educação infantil: uma abordagem histórica*. Porto Alegre: Mediação.
- Lee, N. (2010). Vozes das crianças, tomada de decisão e mudança. In F. Müller (Ed.), *Infância em Perspectiva: Políticas, Pesquisas e Instituições* (pp. 42-64). São Paulo: Cortez.
- Martins, R. (2007). A cultura visual e a construção social da arte, da imagem e das práticas do ver. In M. O. Oliveira (Ed.), *Arte Educação e Cultura* (pp. 10-40). Santa Maria: Editora UFSM.

- Martins, R. & Tourinho, I. (2010). *Cultura visual e infância*. Santa Maria: Editora UFSM.
- Martins, T. A. (2013). *Rosa e azul em terra verde-amarela: a trajetória do quadro de Renoir e sua presença no acervo do MASP (1881-1967)*. Monography. Curitiba: UFPR.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Editorial Paidós. Retrieved from <https://bibliodiarq.files.wordpress.com/2013/11/4c-mirzoeff-n-una-introduccion-a-la-cultura-visual-primera-parte.pdf>
- Momo, M. (2007). *Mídia e consumo de uma infância pós-moderna que vai à escola*. Doctoral thesis, Federal University of Rio Grande do Sul, Brazil.
- Postman, N. (1999). *O desaparecimento da infância*. Rio de Janeiro: Graphia Editorial.
- Qvortrup, J. (2010). A infância enquanto categoria estrutural. *Educação e Pesquisa*, 36(2), 631-643.
- Sardelich, M. E. (2006). Leitura de imagens, cultura visual e prática educativa. *Cadernos de Pesquisa*, 36(128), 451-472.
- Sarmento, M. J. (2007). Culturas infantis e interculturalidade. L. Dornelles (Ed.), *Produzindo Pedagogias Interculturais na Infância* (pp. 19-40). Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes.
- Sirota, R. (2001). Emergência de uma sociologia da infância: evolução do objeto e do olhar. *Cadernos de Pesquisa*, 112, 7-31.

BIOGRAPHICAL NOTES

Fernanda Mendes Cabral Coelho. Federal University of Paraíba, Brazil. She has a Master's degree in Education from the Federal University of Paraíba (2008) and a Specialization in Psychopedagogy from FIP / PB (2003), Graduation in Pedagogy from the Federal University of Paraíba (2001). She is currently a PhD student in Education at the UFPB / PPGE, Professor at the Federal University of Paraíba, Education Center – Campus I. She is a member of the Center for Research and Studies on Children (NUPEC). She has experience in Education, with emphasis on Scientific Methodology, mainly, focus on the following subjects: Teaching-learning, children's cultures, cyber-languages, ICT and Human Rights.

E-mail: fmcabralcoelho@gmail.com

Address: Rua Manoel Lopes da Silva, 136. José Américo. João Pessoa - Paraíba - Brazil. Zip code. 58073-586

Adelaide Alves Dias. Federal University of Paraíba, Brazil. She holds a degree in Psychology from the Federal University of Paraíba (1986), a Master's degree in Psychology (Social Psychology) from the Federal University of Paraíba (1992), a PhD in Education from the Fluminense Federal University (2001) and a postdoctoral degree in Education from Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2013-2015). She is currently a professor and researcher of the Graduate Programs in Education and Coordinator of the Post-Graduation Program in Human Rights, Citizenship and Public Policies (Biênios 2014-2016 and 2016-2018), Federal University of Paraíba. She coordinated the PROCAD

/ CAPES Program NF 797/2010, is an Associate Researcher at CIERS-Ed (International Center for Studies in Social Representations and Subjectivity – Education) and the UNESCO Chair of Teaching Professionalization. He is a member of the Center for Citizenship and Human Rights (NCDH), the Paraíba State Education Forum (FEE-PB) and the Paraíba Children’s Education Forum (FEIPB). She is the coordinator of the Center for Research and Studies on Children (NUPEC). She has experience in the areas of Education and Psychology, with emphasis on Early Childhood Education and Human Rights Education, working mainly on the following topics: childhood, early childhood education, autonomy, educational public policies and human rights education.

E-mail: Adelaide.ufpb@gmail.com

Address: Rua Manoel Lopes da Silva, 136. José Américo. João Pessoa - Paraíba - Brazil. Zip code. 58073-586

* **Submitted: 15/05/2017**

* **Accepted: 01/06/2017**

TESTEMUNHOS – PERCURSOS PESSOAIS |
TESTIMONIES – PERSONAL HISTORIES

O ETERNO EXERCÍCIO EXPERIMENTAL...

Jeanine Toledo

Fico pensando qual o papel do artista na contemporaneidade, isto é, qual o seu comportamento perante as exigências do mundo atual?

O posicionamento político que o artista deve ter na sociedade, remonta velhos tempos. No passado havia as demandas da aristocracia ou da igreja e os artistas tinham que se moldar ou se rebelar às convenções da época. Havia sempre o ‘mecenas’ a ditar os caminhos que queriam e as suas encomendas.

Penso que talvez o papel do artista, mesmo a despeito de entrar no circuito e tudo o que o envolve, seja conseguir falar de coisas prementes relativas ao universo atual, como diz Aracy Amaral (2016)¹ “se o artista é a antena do mundo, como dizia Pound com outras palavras, deveríamos poder ver mais, através da arte e nós não estamos vendo isto”.

Sou alagoana e fui morar no Recife para fazer faculdade no fim dos anos de 1970. Queria ter feito Belas Artes à época, mas a escola havia fechado. Então, como sempre gostei de desenhar, achei que iria gostar de criar identidades e acabei me formando em Programação Visual.

Depois que me formei senti que Programação Visual não era bem o que me satisfazia, como eu gostava muito de pintar, senti a necessidade de entrar a fundo na pintura. Na pintura eu me encontrava, ela me desafiava a cada dia e era uma relação de paixão e diálogo entre o quadro e eu. Nela eu me sentia realizada.

Meu trabalho de pintura seguia uma linha expressionista alemã. Nessa época no Brasil, principalmente no eixo Sudeste (São Paulo e Rio de Janeiro) havia o movimento da retomada da pintura, um movimento que culminou na exposição antológica *Como vai você geração 80?*, Rio de Janeiro, 1984. Era uma exposição que queria dar conta não apenas da ‘volta à pintura’, mas também mostrava o que estavam fazendo os artistas durante a época da ditadura militar no Brasil. Muitos expoentes dessa mostra permaneceram trabalhando nesse suporte até os dias de hoje, tais como, Luiz Zerbini (1959), Beatriz Milhazes (1960), Leda Catunda (1961) e Cristina Canale (1961). Esse panorama evidenciou que os anos 1980 não foram mera ‘volta’ e sim um caminho de reaproximação com a imagem. Posta em xeque pela chamada desmaterialização da arte e pelo conceitualismo nas duas décadas anteriores, a imagem voltou a ocupar um lugar de destaque na produção do período.

Nesse tempo em Pernambuco, existia uma verdadeira efervescência nas artes plásticas. O estado sempre teve uma tradição de pintura desde os primórdios com a

¹ Aracy Abreu Amaral, São Paulo, 22 de fevereiro de 1930, é uma crítica e curadora de arte, atualmente é professora titular de História da Arte pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP, também foi diretora da Pinacoteca do Estado de São Paulo (1975-1979) e do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (1982-1986) e membro do Comitê Internacional de Premiação do Prince Claus Fund, em Haia na Holanda.

passagem do holandês Frans Post pelo Recife, em 1637. O artista que retratou como ninguém sua paisagem e seus costumes. Seu estilo, predominantemente figurativo, continuou por várias gerações durante séculos. Do Nordeste Brasileiro, o estado de Pernambuco era um dos que mais se destacava por sempre ter sido um celeiro de artistas maravilhosos, como Telles Junior (1851-1914), Vicente do Rego Monteiro (1899-1970), Cícero Dias (1907-2003), Francisco Brennand (1927), João Câmara (1944), Paulo Bruscky (1949), entre tantos outros.

Eu herdei essa tradição. Meu trabalho sempre usou a referência do corpo, ou partes dele, contextualizando a história da arte, a memória, o tempo. Muitas vezes me apropriei de obras ícones da história da arte como temática para as minhas obras e como forma de questionar seus cânones.

Sempre trabalhei sozinha, nunca me inseri em nenhum grupo ou coletivos, coisa que era comum à época. Meu trabalho refletia um pouco esta condição à margem. Com o tempo percebi a necessidade de contextualizar mais o que fazia. A pintura pela pintura não trazia respostas às minhas inquietações. Então, já no final dos anos de 1990, comecei a trabalhar em outros suportes e técnicas e, por conta dessa mudança, também percebi uma necessidade de falar mais sobre o meu trabalho. Isso era uma questão difícil para uma artista que se envolvia com a pintura de uma maneira dionisíaca. Sempre achei que a pintura não devia ser explicada. Pintura é pintura e ela te capta imediatamente ou você passa por ela indiferente. Não é necessário explicações para o fruir. Mas o circuito artístico na contemporaneidade começou a exigir contextos, principalmente enormes textos, verdadeiros compêndios, para explicar os trabalhos artísticos. Algo que sempre achei muito chato.

Das exposições que realizei destaco duas que considero o resultado bastante satisfatório para mim. Foram elas, *Uns e Outros* e *A Lente Turva*, respectivamente em 2003 e 2007, na cidade do Recife. Ambas abordaram de maneira muito clara grande parte da minha poética.

Na primeira eu trabalhei inspirada em artistas que fizeram parte de minha 'árvore genealógica'. Ouvi certa vez de um artista brasileiro que admiro muito, o Nelson Leirner (1932), que nós temos uma árvore genealógica artística. Nela, estão contidos os nomes dos artistas que nos influenciaram, com os quais você se identifica ou se identificou durante o seu percurso artístico. Os que são mais próximos de sua poética são os seus pais, irmãos; os que são um pouco mais distantes são os primos e tios. Em *Uns e Outros* eu elenquei artistas da minha "árvore genealógica». Utilizei suas obras, suas frases, retrabalhando-as no meu próprio contexto. Todas as obras foram criadas em vários suportes e técnicas de acordo com a necessidade, como vídeo, pintura e fotografia.

Na segunda exposição, *A Lente Turva*, parti de uma pesquisa do papel da mulher durante décadas na história da arte. Isto porque sempre me intrigou a mulher ter tido um papel, durante séculos na história da arte, apenas como Objeto e não o Sujeito da obra. Fiz uma vasta pesquisa para descobrir quais foram as primeiras protagonistas mulheres e como algumas obras ícones, mesmo sendo feitas por homens, tinham a mulher

retratada em postura ativa e não passiva². Todos os trabalhos da mostra basicamente mostravam o meu próprio protagonismo como Sujeito da obra, a artista que revisitava a história da arte fazendo uma releitura de obras ícones que tinham a mulher como Objeto. Foi uma exposição que me deu enorme prazer em realizá-la, desde as pesquisas, até o resultado final. Entendi que o artista pode e deve criar coisas belas baseadas em conceitos ou questões que são preponderantes e que nos cercam.

Depois de ter me permitido enveredar por outros suportes e materiais, também pude ver campos expandidos na minha própria obra. Descobri que, apesar de compêndios, textos e explicações diversas, o que importa realmente é a potência da obra que fala por si. E descobri a liberdade de criar sem amarras. Talvez seja isso a que se referia Mário Pedrosa³ quando falou que a “arte é o exercício experimental da liberdade” (Freitas, 2015)⁴.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Amaral, A. (2016, 27 de setembro). 32ª Bienal de São Paulo: qual arte contemporânea? *Jornal O Estado de S. Paulo*. Retirado de <http://cultura.estadao.com.br/noticias/artes,32-bienal-qual-arte-contemporanea,10000078365>

Freitas (2015, 11 de abril). Novas edições de obras de Mário Pedrosa reúnem cinco décadas de atividade crítica. Coletâneas de ensaios sobre arte e arquitetura resgatam atuação do intelectual pernambucano. *Jornal O Globo*. Retirado de <https://oglobo.globo.com/cultura/livros/novas-edicoes-de-obras-de-mario-pedrosa-reunem-cinco-decadas-de-atividade-critica-15836854#ixzz4iD1xcYmp>

NOTA BIOGRÁFICA

Jeanine Lima Toledo (Maceió/AL, 1962) forma-se em comunicação visual pela UFPE, Recife, em 1983. Seu trabalho volta-se para a pintura e a escultura, com destaque para a representação de partes do corpo humano. Sem desprezar a produção artesanal, também contempla questões conceituais em seus trabalhos. A partir da apropriação de uma frase de Waltercio Caldas “O que é arte? Arte é isto?” dá novo direcionamento a sua pesquisa artística, que ainda remete ao corpo porém reflete e questiona a natureza da arte atual.

E-mail: jeanine.toledo@gmail.com

² Descobri também, por essa época, a primeira protagonista feminina na pintura, que foi a maravilhosa Artemisia Gentileschi. Uma artista do séc. 17, cujo talento pode ser comprovado pelo fato de ter sido a primeira mulher aceite na Academia de Belas Artes de Florença, na Itália, a mesma pela qual passou Michelangelo. Artemisia sofreu com a indiferença e a rejeição do mundo artístico de sua época por ser mulher, e passou pela humilhação de ver a autoria de seus quadros atribuída a seu pai e outros artistas masculinos. A artista já tinha começado a pintar figuras femininas fortes, inspirada tanto pela Bíblia quanto pela mitologia, mas com uma nova perspectiva: a do sujeito da obra. Demorou muito para que seu valor artístico fosse reconhecido. E apenas na década de 1970 Artemisia se tornou um símbolo do feminismo

³ Mario Pedrosa, Timbaúba/PE, 25 de abril de 1901- 11 de novembro de 1981. Crítico de arte, jornalista, professor.

⁴ Em entrevista concedida por email ao jornalista Guilherme Freitas, Lorenzo Mammì, crítico de arte e professor de Filosofia na USP, à respeito desse exercício, nos diz que: “na década de 1960, Pedrosa percebeu que uma leitura exclusivamente formal da obra de arte não dava conta da produção recente. Já não era questão apenas de linguagens, mas de comportamentos artísticos. Ele, que sempre defendeu uma arte experimental, lançou mão então dessa fórmula”.

Av. Flor de Santana, 139 apt 401 - Parnamirim, Recife, PE CEP: 52060290, Brasil

* **Submetido: 02/04/2017**

* **Aceite em: 01/05/2017**

THE ETERNAL EXPERIMENTAL EXERCISE...

Jeanine Toledo

I keep wondering what the role of the artist is nowadays. In other words, what is the artist's behavior in light of the demands of the current world?

The political positions that the artist shall have in the society goes back to the old times. In the past, there were demands coming from the aristocracy and the church and the artists had to adapt or rebel against the conventions of the period. There were always the 'sponsor' dictating the paths to their orders.

I think that may be the role of the artist, even in respect of entering the circuit and everything that involves it, is to be able to speak about pressing things related to the current universe, as Aracy Amaral¹ (2016) says "but, if the artist is the antenna of the world, as Pound used to say in other words, we should be able to see more, through the art and we are not seeing this".

I am from Alagoas and moved to Recife to attend college in the late 1970s. At the time, I wanted to have attended *Belas Artes* (Fine Arts), but the school had closed. Therefore, as I have always liked to draw, I thought I would like to create brands and ended up graduating in Visual Design.

After I graduated, I felt that visual design was not exactly what fulfilled me. As I really liked to paint, I felt the need to dive head first in painting. In painting I found myself, it challenged me every day and it was a relationship of passion and dialog between the picture and me. In it, I felt fulfilled.

My work in painting followed a German expressionist line. At that time in Brazil, especially in the Southeast (São Paulo and Rio de Janeiro) there was an artistic movement to resume the painting, a movement that culminated in the anthological exhibition in Rio de Janeiro called "*Como vai você, geração 80?* (how are you, 80s generation?)", Rio de Janeiro 1984. It was an exhibition that wanted not only to bring back painting but to also show what the artists were doing during the period of military dictatorship in Brazil. Many exponents of such exhibitions remain working in this cause until the present day, such as Luiz Zerbini, Beatriz Mihazes, Leda Catunda and Cristina Canale. This outlook evidenced that the 1980s represented not only the return of painting but also a path to rapprochement to the image.

At the time, in Pernambuco, there was a true collective effervescence in visual arts. Pernambuco always has had a tradition of painting, since the very beginning when the Dutch Frans Post went to Recife in 1637. He portrayed better than anyone had done the

¹ Aracy Abreu Amaral, São Paulo, 22 de fevereiro de 1930 is an art critic and curator of art currently full professor of History of Art for the Faculdade de Arquitetura e Urbanismo of USP. She was also director of the Pinacoteca of the State of São Paulo (1975-1979) and of the Museu de Arte Contemporânea of the University of São Paulo (1982-1986) and member of the International Committee of Prince Claus Fund Awards, in Hague, Netherlands.

landscape and the costumes. His style, predominantly figurative, continued for many generations for centuries.

Of the Brazilian Northeastern states, the state of Pernambuco was the one that stood-out the most for always have being a birthplace of wonderful artists, such as Telles Junior (1851-1914), Vicente do Rêgo Monteiro (1899-1970), Cícero Dias (1907-2003), Francisco Brennand (1927), João Câmara (1944), Paulo Bruscky (1949), among others.

I inherited such tradition. My work has always had references to the body, or parts of it, contextualizing the history of art, the memory, the time. Many times, I have used iconic pieces of the history of art as theme to my work and as a way to question its canons.

I have always worked alone, I have never included myself in any group, something that was common at the time. My work reflected some of this condition, to the margin. With the passing of time, I realized the need to give more context to the things I did. Painting only for painting's sake did not bring answers to my restlessness. Therefore, in the end of the 1990s, I started working in other materials and technics and, due to this change, I also realized the need to speak more about my work. This was a difficult thing to an artist like myself, who got involved with the painting in "dionisic" way. I never though painting should be explained. Painting is painting and it immediately captures you or you can pass by it unaffected. Explanations are not for fruition. But contemporaneously, the artistic circuit started to demand contexts, specially large texts, true manuals, to explain art works. Something that I have always thought to be boring.

Among the exhibitions I made, I highlight two that I consider to be very satisfying to me. They were *Uns e Outros* (Ones and Others) and *A Lente Turva* (The Blurry Lens), respectively in 2003 and 2007 in Recife. Both addressed in a very clear way a big part of my poetic being.

In the first, I was inspired by artists that were part of my "genealogic tree". I heard once from a Brazilian artist who I admire very much, Nelson Leirner (1932), that we have an artistic genealogic tree. On it, there are the names of the artists who influence us, with whom you can identify or have identified throughout your artistic path. The ones that are closer to your poetic are your parents, siblings; a little further are the cousins, uncles and aunts. In *Uns e Outros*, I listed my artistic "genealogic tree". I used their works, phrases, adapting them to my own context. All the pieces were created in many materials and technics in accordance with the need, such as videos, paintings and photos.

In the second, *A Lente Turva*, I started with a research on the role of women during the decades of the history of art. This because it has always intrigued me the role of women during the centuries of the history of art, as only an Object and not the Subject of the artwork. I made a thorough research to find out who were the first leading women and how some iconic pieces, even the ones that were created by men, had women portrayed in an active and not passive attitude².

² At the time, I also found out the first leading female in painting, the amazing Artemisia Gentileschi, an artist of the 17th century, whose talent may be evidenced by the fact that she was the first woman to be admitted to the Florence Academy of Fine Arts, in Italy, the same that Michelangelo attended. Artemisia suffered with the apathy and rejection of the artistic

All the works of the exhibition basically showed my own protagonism as the Subject of the art work, the artist that revisited the history of art doing a review of the iconic pieces that had women as the Object. It gave me great satisfaction to make this exhibition, from the researches until the final result. I understood that the artist can and should create beautiful things based in concepts and questions that are prevailing and surrounding us.

After having allowed myself to go through other tecnicos and materials, I also could see the fields expanding in my own artwork. I found out that, despite the manuals, textbooks and various explanations, what really matters is the power of the artwork that speaks for itself. I found the freedom to create without attachments. Maybe that is what Mário Pedrosa³ referred to, when he said: “art is the experimental exercise of freedom” (Freitas, 2015)⁴.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

Amaral, A. (2016, Setember 27). 32ª Bienal de São Paulo: qual arte contemporânea?. *Jornal O Estado de S. Paulo*. Retrieved from <http://cultura.estadao.com.br/noticias/artes,32-bienal-qual-arte-contemporanea,10000078365>

Freitas (2015, April 11). Novas edições de obras de Mário Pedrosa reúnem cinco décadas de atividade crítica. Coletâneas de ensaios sobre arte e arquitetura resgatam atuação do intelectual pernambucano. *Jornal O Globo*. Retrieved from <https://oglobo.globo.com/cultura/livros/novas-edicoes-de-obras-de-mario-pedrosa-reunem-cinco-decadas-de-atividade-critica-15836854#ixzz4iD1xcYMP>

BIONOTE

Jeanine Lima Toledo (Maceió / AL, 1962) graduated in visual communication from UFPE, Recife, in 1983. Her work is focused on painting and sculpture, with an emphasis on the representation of parts of the human body. Without neglecting artisanal production, she also contemplates conceptual issues in her work. From the appropriation of a phrase by Waltercio Caldas “What is art? Art is this?” she gives a new direction to her artistic research, which still refers to the body but reflects and questions the nature of current art.

Email: jeanine.toledo@gmail.com

Av. Flor de Santana, 139 apt 401 - Parnamirim, Recife, PE CEP: 52060290, Brazil.

world of the time for being a woman, and went through the humiliation of seeing the authorship of her paintings attributed to her father and other male artists. She had already started painting strong female figures, inspired by the bible and mythology, but with a new perception: the one of the subject of the art. It took a long time until for her artistic value was recognized. Only in the decade of 1970, Artemisia became a symbol of feminism.

³ Mário Pedrosa, April 25, 1901 – November 11, 1981. Art critic, journalist and professor.

⁴ The art critic invented in the 1960s the expression “experimental exercise of freedom (exercício experimental da liberdade)”. The expression was created when Pedrosa saw himself confronted by art problems, which, every time more, he refused the pure form and took conceptual path. The critic then stated reconsidering the dissolution of the project that presented itself as the succession of ismos.

* Submitted: 10/05/2017

* Accepted: 30/05/2017

REVISÃO DE ARTE | *ART REVIEW*

JEANINE TOLEDO

Ana Cármen Palhares

Jeanine de Lima Toledo, nascida em Maceió, Alagoas, 1962, muda-se para a cidade do Recife em finais dos anos de 1970. Ao longo das décadas seguintes, a artista desenvolve sua carreira naquela cidade, de onde ganhou projeção nacional e acumulou premiações e participações em Salões de Arte e Exposições coletivas e individuais. Na última década, entretanto, migrou para a cidade do Rio de Janeiro, onde manteve a sua pesquisa e atuação artística.

Jeanine Toledo atua muito fortemente com a pintura e por meio dela ultrapassa os limites da tela e faz do corpo também suporte.

A leveza do traço desvela a pele nua onde as referências artísticas são registradas em nomes e poses. Cézanne, Goya, Duchamp, Picasso, Bourgeois, Ingres, Sherman, Coubert, Bispo, Kahlo... São tantas e tão belas as influências que compõem a 'árvore genealógica' da artista e tornam suas obras universais.

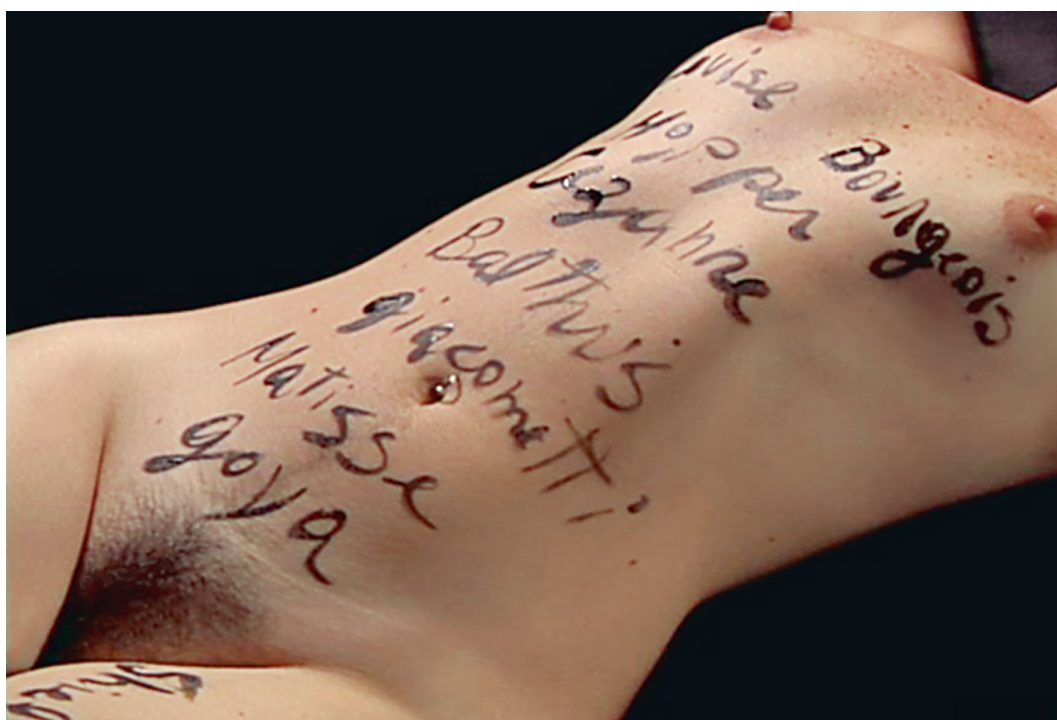


Figura 1: Frame do vídeo: *Uns e Outros*, Jeanine Toledo, 2003¹

¹ Retirado de <http://www.jeaninetoledo.com.br/corpo1.html>



Figura 2: Frames do vídeo: Uns e Outros, Jeanine Toledo, 2003²

A mulher, tema recorrente em grande parte da obra de Jeanine Toledo (Figuras 1 e 2), é referência e suporte, é cor e leveza, protagonista e modelo. Essa artista incansável na busca de suas representações é minuciosa, exigente, perfeccionista. Ela nos traz não apenas releituras de obras-mestras, ela as reescreve com suas próprias cores e palavras.

Em “Gênesis” (Figura 3), a artista usa a força do pincel e tinge de vermelho e em grandes dimensões *L’Origine Du Monde*³, expondo não apenas um ícone mas um objeto de pesquisa e inquietação.



Figura 3: “Gênesis”, Jeanine Toledo, 2003 – Óleo sobre tela | 160 x 270 cm⁴

Se existe na arte um espaço para o indivíduo ultrapassar seus próprios limites, Jeanine Toledo o faz em cores e vibrações.

² Retirado de <http://www.jeaninetoledo.com.br/corpo1.html>

³ Referência à obra de Gustave Coubert, 1866.

⁴ Retirado de <http://www.jeaninetoledo.com.br/corpo1.html>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Toledo, J. (2003). *Uns e outros*. Retirado de <http://www.jeaninetoledo.com.br/corpo1.html>

Toledo, J. (2003). “Gênesis”. Retirado de <http://www.jeaninetoledo.com.br/corpo1.html>

NOTA BIOGRÁFICA

Ana Cármen Palhares é estudante do doutoramento de Estudos Culturais da Universidade do Minho e Universidade de Aveiro e membro do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade.

E-mail: anacarmenpalhares@gmail.com

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais, Campus de Gualtar, 4710-057 Braga, Portugal

* **Submetido: 28/03/2017**

* **Aceite: 01/05/2017**

JEANINE TOLEDO

Ana Cármen Palhares

Jeanine de Lima Toledo, was born in Maceió, Alagoas, 1962, and moves to the city of Recife in the late 1970s. Along the following decades the artist develops her career in that city, from where she gained national projection and accumulated awards and participations in Art Salons and collective and individual Exhibits. However, in the last decade, she migrated to the city of Rio de Janeiro, where she kept her research and artistic actuation.

Jeanine Toledo acts very strongly with painting and through it she crosses the boundaries of the canvas and turns the body into a support as well.

The lightness of the tracing reveals the naked skin where the artistic references are registered in names and poses. Cézanne, Goya, Duchamp, Picasso, Bourgeois, Ingres, Sherman, Coubert, Bispo, Kahlo... There are so many and beautiful influences that composes the artist's 'genealogical tree' and gives to her art pieces an universal aspect.

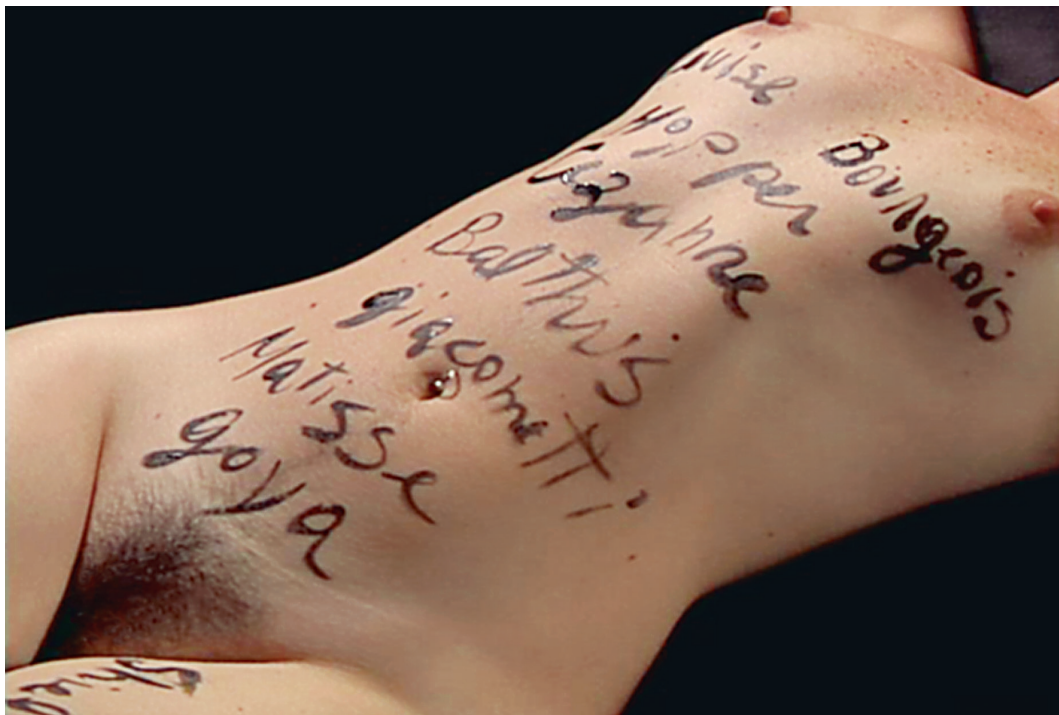


Figure 1: Frame of *Uns e Outros*, Jeanine Toledo's video, 2003¹

¹ Retrieved from <http://www.jeaninetoledo.com.br/corpo1.html>



Figure 2: Frames of Uns e Outros, Jeanine Toledo's video, 2003²

The woman, a recurring subject in a big part of Jeanine Toledo's work (Figure 1 and 2), is a reference and also a support, is color and lightness, protagonist and model. This tireless artist in the search of her representations is meticulous, exigent, perfectionist. She brings us not only reinterpretations of masterpieces; she rewrites them with her own words.

In "Gênesis" (Figure 3), the artist uses the strength of the brush and paints *L'Origine Du Monde*³ in red and in big dimensions, exposing not only an icon but also an object of research and restlessness.



Figure 3: Gênesis, Jeanine Toledo, 2003 – Oil on canvas | 160 x 270 cm⁴

If there is in art a space for the individual to cross its own limits, Jeanine Toledo does it in colors and vibrations.

² Retrieved from <http://www.jeaninetoledo.com.br/corpo1.html>

³ Reference to the work of Gustave Coubert, 1866.

⁴ Retrieved from <http://www.jeaninetoledo.com.br/corpo1.html>

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

Toledo, J. (2003). *Uns e outros*. Retrieved from <http://www.jeaninetoledo.com.br/corpo1.html>

Toledo, J. (2003). *Gênesis*. Retrieved from <http://www.jeaninetoledo.com.br/corpo1.html>

BIOGRAPHICAL NOTE

Ana Cármen Palhares is a PhD student (Cultural Studies PhD, University of Minho and University of Aveiro) and a member of the Communication and Society Research Centre.

E-mail: anacarmenpalhares@gmail.com

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais, Campus de Gualtar, 4710-057 Braga, Portugal

* **Submitted: 28/03/2017**

* **Accepted: 01/05/2017**

LEITURAS | *BOOK REVIEWS*

BREDEKAMP, H. (2015). *TEORIA DO ACTO ICÓNICO*. LISBOA: KKYM

Isabel Macedo

Historiador de arte, Horst Bredekamp (Kiel, 1947) é professor na Universidade Humboldt, membro permanente do Instituto de Estudos Avançados de Berlim e presidente do Laboratório Interdisciplinar, Imagem, Conhecimento e Forma. Desde 2000 orienta um núcleo multidisciplinar que trabalha sobre a imagem técnica no campo das ciências, das tecnologias e no domínio da medicina. O tema da mediação das imagens tem estado no centro da sua atividade desde a sua tese de doutoramento *Kunst als Medium sozialer Konflikte* [A arte como meio do conflito social] (1975), e continua a informar a sua atividade enquanto historiador de arte. É coeditor de diversos estudos sobre a teoria e a história das imagens, destacando-se a codirecção da edição crítica da obra completa de Aby Warburg. A obra *Teoria do acto icónico* (2015), que apresentamos nesta recensão, envolve um vasto período temporal, desde a Pré-história até aos nossos dias e centra-se em objetos muito precisos, com consequências vastas para a compreensão do papel da arte na história, na sociedade e nas ciências¹. Entre os trabalhos mais marcantes de Horst Bredekamp assinalamos: *Antikensehnsucht und maschinenglauben* [A nostalgia do antigo e o culto da máquina] (1993); *Thomas Hobbes visuelle strategien, Der Leviathan* [Estratégias visuais de Thomas Hobbes, O Leviatã] (1999); *Darwins Korallen* [Os corais de Darwin] (2005) e *Le déclin du platonisme* [O declínio do neo-platonismo] (2005)². O autor combina a perspetiva historicista, a análise de fontes documentais, a análise dos processos de transformação das imagens ao longo do tempo, com contribuições teóricas de vários campos científicos. A reflexão interdisciplinar desenvolvida por Bredekamp, durante décadas, culminou na obra *Teoria do acto icónico* (2015), onde se ensaia uma “fenomenologia da imagem ativa” (p. 13), ou da imagem como ato.

A quantidade de imagens com as quais somos confrontados na contemporaneidade e os usos que se faz destas têm gerado inúmeros estudos e reflexões que se intensificaram nas últimas décadas. Pela comunicação social, na vida política, em conflitos, nas ciências ou na área do direito, as imagens são hoje “experienciadas e tratadas como elementos bem no centro da vida social” (p. 9). De facto, o autor, começa a sua reflexão por assinalar o papel das imagens, por exemplo, no quotidiano político, referindo que estas “podem ser aliadas ou traidoras do poder político” (p. 8) e que, através dos meios de comunicação e da internet, têm a potencialidade de guiar conflitos armados “ou até mesmo tomar o seu lugar” (p. 8). Para o autor, o mundo atual só poderá ser verdadeiramente entendido se considerarmos o elemento icónico.

¹ YMAGO, retirado de <http://cargocollective.com/ymago/bredekamp-tutti>

² YMAGO, retirado de <http://cargocollective.com/ymago/bredekamp-tutti>

Um comentário de Leonardo da Vinci dá mote à obra de Horst Bredekamp. Para o autor, a frase “Não me descubras, se a liberdade te é cara, porque a minha face é cárcere do amor” (p. 9), expõe o problema da autonomia da imagem. Na sua opinião, a imagem depois de criada “torna-se independente e objeto de admiração reverente, mas também de medo, como a mais forte das sensações” (p. 11). No entanto, desde o Iluminismo a ideia de imagens vivas foi relegada para objeto de estudo da antropologia e da etnologia. A discussão em torno da inorganicidade e da vida própria da imagem tem gerado várias controvérsias. Warburg já reconhecia a vitalidade das imagens, a sua capacidade de ferir, aquilo que o autor designa de “fenomenologia da imagem activa” (p. 13), ou “enárgeia”. Perante imagens vivas, e segundo Da Vinci, o observador pode “abdicar da contemplação da obra de arte ou perder a sua liberdade” (p. 13). Para entender este conceito de ato icónico, o autor traça um paralelo com o conceito de ato de linguagem, desenvolvido por Searle e Austin³.

Depois de uma longa introdução em que esclarece os conceitos em análise, o autor apresenta uma tipologia do ato icónico. Esta clarificação concetual foi acompanhada por uma demonstração, usando várias imagens provenientes de diferentes áreas geográficas, mas também de períodos temporais distintos. O autor refere, por exemplo, um conjunto de conchas perfuradas com cerca de 75.000 anos que, supostamente, terão sido parte de um adorno, constituindo um exemplo da potencialidade do homem na transformação de materiais naturais em imagens, atribuindo-lhes uma esfera própria, associada a uma prática comum e partilhada. Nesse período, as imagens não constituíam um acrescento estético, mas o “fomento das culturas primordiais” (p. 19), reforçando a ideia da imagem como “determinação essencial da espécie humana” (p. 19). Numa primeira aceção, o conceito de imagem abarca toda e qualquer forma modelada, não se estabelecendo uma separação entre imagem e arte. Bredekamp mobiliza o entendimento de imagem (*simulacrum*) de Alberti, que concebe como imagem as formas modeladas em que se verifica “um mínimo de manipulação humana” (p. 21).

O autor procura especificar os seus conceitos com a ajuda de Platão, Heidegger e Lacan. Na sua perspectiva, Platão era contrário às imagens que ele via como ameaça à comunidade, ao passo que acolhia e defendia as imagens que reconhecia como fator de civilização. Entre ambos os extremos encontra-se uma angústia profundamente enraizada, segundo Bredekamp, a de se deparar na imagem com uma esfera que escapa ao controlo filosófico (p. 26). Heidegger e Lacan foram também dominados pela angústia de Platão a propósito dos efeitos das imagens, tendo Lacan, na confrontação com a “imagem indomável” (p. 31), mobilizado o olhar para o mundo dos artefactos não artísticos.

Apesar das várias tentativas que procuraram aplicar teorias do ato linguístico à imagem, o autor considera que ao contrário do ato linguístico, “a problemática do acto icónico consiste em individuar a força que permite à imagem, na contemplação ou no toque, saltar de um estado de latência, para a eficácia externa no âmbito do sentir, do pensar e do agir” (p. 34). Neste sentido, o autor concebe o ato icónico como tendo um

³ Ver *Speech-act* de J. R. Searle (1969) e *How to do things with words* de J. L. Austin (1962).

efeito “no plano do sentir, do pensamento e da acção, que dimana da força da imagem e da interacção com quem a olha, toca e também escuta” (p. 34).

Bredekamp mostra que as primeiras estátuas gregas “falam” na primeira pessoa para “enunciar” o seu dono ou o seu autor. Cada objeto carrega de algum modo esse discurso. Esta tradição continua em algumas das assinaturas de obras na Idade Média, nas pinturas renascentistas (nomeadamente as de Jan Van Eyck), na propriedade de certas armas, estátuas como o Pasquino de Roma e, finalmente, no trabalho de Nikki de Saint Phalle, *Tu est Moi*, onde a artista justapõe objetos com conotação violenta, como armas e martelos, em suportes de gesso e madeira. Este tipo de manifestação, de obras que falam na “forma-eu”, “atestam e confirmam a impressão, que emerge claramente em todas as épocas e em cada cultura, de que os artefactos, embora feitos com um intuito artístico, possuem vida própria” (p. 68), sendo esta constatação “estranha e perturbadora” (p. 68). Para o autor, obras como esta, que ‘falam na forma-eu’, lançam os fundamentos para a teoria do ato icónico.

Horst Bredekamp propõe uma tipologia do ato icónico: esquemático, substitutivo e intrínseco. A primeira forma identificada é o ato icónico esquemático onde todas as imitações da forma aparente de vida são agrupadas: o modelo é um exemplo paradigmático, na sua articulação produz a ilusão da vida. É o corpo humano que é principalmente esquematizado para dar essa impressão. Assim, a imagem viva, as pinturas baseadas em pinturas ao vivo e, mais recentemente, as performances de Gilbert e Georges e as fotografias de Cindy Sherman, são manifestações do ato icónico esquemático. Essas obras jogam com o sentimento de empatia, mas também com a distância. Na verdade “foi-lhes infundido um movimento interno, porque se fixam e imobilizam; por fim, graças a uma intervenção artificial, foram emocionalmente animadas, porque em si mesmas eram privadas de sentimento” (p. 122). A segunda modalidade do ato icónico esquemático é o autómato. As figuras simulam esquemas, impressionando o observador através “da sua vitalidade autónoma” (p. 102). Em síntese, o ato icónico esquemático da imagem reside em tornar a imagem viva ao assimilar corpo e vida, anulando assim a distância entre inanimado e animação.

A segunda categoria desenvolvida pelo autor é o ato icónico substitutivo, em que os corpos são tratados como imagens e as imagens como os corpos. *Vera icon* (verdadeira imagem) manifesta esta substituição, “o corpo está plenamente presente, apesar de já não ser constituído por matéria viva” (p. 134). Pela impressão do corpo em imagem certifica-se a autenticidade e a atividade intrínseca do artefacto. No entanto, a substituição das pessoas pela imagem possibilita também o iconoclasmo, e “a interpretação dos corpos como imagens pode, em última análise, significar que os seres humanos sejam tratados de forma iconoclasta” (p. 172). Deste modo, para além de considerar o poder perturbador da imagem, o autor também aborda o seu poder destrutivo. A ‘guerra das imagens’, referida por Bredekamp, remete-nos para o facto de, ao longo da história, terem sido usados corpos de soldados e funcionários inimigos mostrando-os “não como imagem porque tinham sido mortos, mas para os matar em vista da sua utilização como imagem” (p. 170). Os média têm aqui um papel central. Crimes e torturas são cometidos

e contemplados, através de internet, esbatendo-se a distância entre ação, imagem e observação. É, assim, necessário reconhecer e combater o ato icónico substitutivo na sua vertente destrutiva. Horst Bredekamp argumenta que ao observar os conflitos ao longo das últimas décadas em torno das imagens, “nenhuma educação sobre a imagem estará à altura dos desafios atuais se o dever da distância, negligenciado em várias esferas da vida, não tiver recuperado a sua importância” (2016, s.p.). Com o ato de substituição, que diz respeito à troca de corpos e imagens, a fronteira entre os corpos e as imagens torna-se uma questão de vida e de morte. Após o ataque de Charlie Hebdo, ficou claro para o autor que o ato icónico não é um jogo de espírito, mas uma realidade amarga (Bredekamp, 2016).

A terceira categoria, o acto icónico intrínseco, produz os seus efeitos a partir da “irresistibilidade da forma enquanto forma” (p. 256). O olhar da imagem, a agilidade da sua forma, a sua dinâmica expressiva são alguns dos fatores que conferem força ativa à imagem. Na parte final do livro, o autor analisa o ato icónico tendo por base uma antropologia filosófica que vem de Warburg, mas também de Cassirer e de Adorno. Segundo ele, o homem é um animal simbólico, pois a atividade corporal e a concetualização são inseparáveis. É no corpo, em última análise, que reside o poder criativo. O ato icónico abrange assim as “esferas da vida, da permuta e da forma; abarca o esquema, a substituição e a acção intrínseca da forma liberta de qualquer finalidade” (p. 252). O autor termina afirmando que as imagens não constituem um desvio da realidade, mas uma das suas condições.

Sendo sobejamente reconhecida a forma como o autor traz para o campo da história da arte a maré contemporânea das imagens, olhando o mundo como imagem, vozes críticas, como Gunthert (2016), consideram que o autor da obra mobiliza exemplos principalmente do campo da arte, negligenciando formas artísticas como a gravura ou a fotografia, ou os usos comuns da imagem. Segundo este autor, Bredekamp não acompanha os avanços propostos pelo historiador de arte Ernst Gombrich (1996), atento ao *graffiti*, à banda desenhada ou aos média. Faltam, ainda, estudos que remetam para os efeitos positivos de formas visuais, como a publicidade. Nesta esteira, citar um desempenho de Michael Jackson ou mobilizar uma imagem de Metropolis de Fritz Lang não altera, no entendimento de Gunthert (2016), a abordagem que olha o ato icónico como um ato de arte. Embora consideremos que importaria mobilizar outros olhares para a discussão sobre o ato icónico, facilmente se compreende que a arte, sendo o campo onde o autor se move, constitua o eixo central da sua análise. Para além disso, recentemente, o autor salienta que para compreendermos as problemáticas atuais é essencial incluir o mundo dos artefactos na definição de pensamento ativo e de ação pensante das pessoas (Bredekamp, 2016).

A questão que se nos coloca pela leitura desta obra prende-se com o carácter aparentemente determinista que se associa às imagens e ao seu poder destrutivo, em particular no caso do ato icónico substitutivo. A análise do autor é fundamentada em acontecimentos concretos, em imagens que percorreram o mundo digital e que entraram na casa e nas mentes das pessoas. Importa discutir se não terá a educação crítica e reflexiva

em torno das imagens um papel decisivo na construção de cidadãos que questionam, que desconstroem, que se distanciam da imagem para melhor a compreender e interrogar. Estudos desenvolvidos a propósito do modo como os jovens reconstroem imagens em movimento (Macedo, 2016) indicam que quando há uma reflexão e se discute os significados das imagens, há a potencialidade de reconstrução de visões sobre os outros, sobre o mundo e sobre as próprias imagens. Este exercício do olhar crítico sobre as imagens poderá constituir um meio para combater o poder destrutivo do ato icónico substitutivo, para a mudança social e para a paz.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. Boston: Harvard University Press.
- Bredekamp, H. (2016, 11 de novembro). Réflexions sur le phénomène d'acte d'image. [Blogue] *Huffpost*. Retirado de http://www.huffingtonpost.fr/horst-bredekamp/reflexions-sur-le-phenomene-dacte-dimage_b_8555794.html
- Gombrich, E. (1996). *L' Art et l' Illusion*. Psychologie de la représentation picturale. Paris: Gallimard.
- Gunthert, A. (2016, 3 de fevereiro). L'acte d'image, un acte manqué? [Blogue] *L'image sociale*. *Le carnet de recherches d'André Gunthert*. Retirado de <http://imagesociale.fr/2767>
- Macedo, I. (2016). Os jovens e o cinema português: a descolonização do imaginário? *Comunicação e Sociedade*, 29, 291-309. Retirado de <http://revistacomsoc.pt/index.php/comsoc/article/view/2421>
- Searle, J. R. (1969). *Speech acts: an essay in the philosophy of language*. Londres: Cambridge University Press.

NOTA BIOGRÁFICA

Isabel Macedo é doutorada em Estudos Culturais, especialidade de Comunicação e Cultura pela Universidade do Minho. Os seus principais interesses de investigação conjugam as áreas da memória cultural, da identidade social, da cultura visual, do cinema e das relações interculturais. Publicou vários artigos em revistas nacionais e internacionais: “Diasporic Identity(ies) and the Meaning of Home in Autobiographical Documentary Films”; “Audiovisual Post-colonial Narratives: Dealing with the Past in Dundo, Colonial”; “(Post)-conflict Memories and Identity Narratives in the Documentary Series ‘I Am África’”.

E-mail: isabelmaced@gmail.com

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais, Campus de Gualtar, 4710-057 Braga, Portugal

*Submetido: 15/03/2017

* Aceite: 10/05/2017

BREDEKAMP, H. (2015). *TEORIA DO ACTO ICÓNICO*. LISBON: KKYM

Isabel Macedo

Art historian, Horst Bredekamp (Kiel, 1947) is a professor at Humboldt University, a permanent member of the Institute for Advanced Studies in Berlin and president of the Interdisciplinary Laboratory, Image, Knowledge and Form. From 2000, he orients a multidisciplinary group that works on the technical image in the field of sciences, technologies and medicine. The theme of image mediation has been at the heart of his activity since his PhD thesis *Kunst als medium sozialer konflikte* [Art as a medium of social conflict] (1975), and continues to inform his activity as an art historian. He is co-editor of several studies on theory and history of the images, and co-directed the critical edition of the complete work of Aby Warburg. The book *Teoria do acto icónico* [Theory of the Image-Act] (2015), which is presented in this review, involves a vast temporal period, from prehistory to the present day, and focuses on very precise objects, with huge consequences for the understanding of the role of art in history, society, and science¹. Among Horst Bredekamp most outstanding studies are: *Antikensehnsucht und maschinenglauben* [The nostalgia of the old and the worship of the machine] (1993); *Thomas Hobbes visuelle strategien, der leviathan* [Visual strategies of Thomas Hobbes, the leviathan] (1999); *Darwins korallen* [The corals of Darwin] (2005) and *Le déclin du platonisme* (The decline of neo-platonism) (2005)². The author combines the historicist perspective, the analysis of documentary sources, the analysis of changes in images over time, with theoretical contributions from several scientific fields. The interdisciplinary reflection developed by Bredekamp, for decades, culminated in the work *Teoria do acto icónico* (2015), where one rehearses a “phenomenology of the active image” (p. 13), or of the image as act.

The number of images with which we are confronted in contemporaneity and the uses that are made of them have generated several studies and reflections, intensified in the last decades. Through the media, in political life, in conflicts, in the sciences or in the area of law, images are currently “experienced and treated as elements at the very centre of social life” (p. 9). In fact, the author begins his reflection by pointing out the role of images, for example, in political everyday life, stating that they “can be allied or treacherous of political power” (p. 8) and, through the media and the internet, have the potential to guide armed conflicts “or even take their place” (p. 8). For the author, the current world can only be truly understood if we consider the iconic element.

A commentary by Leonardo da Vinci gives rise to the work of Horst Bredekamp. For the author, the expression “do not reveal, if liberty is precious to you; my face is the

¹ YMAGO, retrieved from <http://cargocollective.com/ymago/bredekamp-tutti>

² YMAGO, retrieved from <http://cargocollective.com/ymago/bredekamp-tutti>

prison of love” (p. 9), exposes the problem of the autonomy of the image. In his opinion, the image after being created “becomes independent and an object of reverent admiration, but also of fear, as the strongest sensation” (p. 11). However, since the Enlightenment the idea of living images has been relegated to the object of study of anthropology and ethnology. The discussion about the inorganicity and the life itself of the image has generated several controversies. Warburg already recognized the vitality of images, their ability to injure, what the author calls “phenomenology of the active image” (p. 13), or “enárgeia”. Towards living images, Da Vinci argues, the spectator can “renounce the contemplation of the work of art or lose its freedom” (p. 13). To understand this concept of image act, the author draws a parallel with the concept of language act, developed by Searle and Austin³.

After a long introduction in which he clarifies the concepts under analysis, the author outlines a typology of the image act. This conceptual clarification was accompanied by a demonstration using several images, coming from different geographic areas, but also from different time periods. The author refers, for example, to a set of perforated shells of about 75,000 years old, supposed to have been part of an ornament, as an example of the potentiality of man in the transformation of natural materials into images, giving them a sphere of their own, associated with a common and shared practice. In this period, the images were not an aesthetic addition, but the “promotion of the primordial cultures” (p. 19), reinforcing the idea of the image as “essential determination of the human species” (p. 19). In a first sense, the concept of image encompasses any and all modelled forms, not establishing a separation between image and art. Bredekamp mobilizes Alberti’s understanding of image (*simulacrum*), which conceives images as modelled forms with a minimum of human manipulation (p. 21).

The author seeks to specify his concepts with the support of Platão, Heidegger and Lacan. In his view, Platão was against the images he saw as a threat to the community, while welcoming and defending the images he recognized as a factor of civilization. Between the two extremes lies a deeply rooted anguish, according to Bredekamp, that of appearing that image belongs to a sphere that escapes philosophical control (p. 26). Heidegger and Lacan were also dominated by Platão anguish over the effects of images, and Lacan, in confrontation with the “indomitable image” (p. 31), mobilized his gaze into the world of non-artistic artefacts.

Despite the various attempts to apply theories of the language act to the image, the author considers that unlike the language act, “the problem of the iconic act consists in identifying the force that allows the image, in contemplation or touch, to jump from a state of latency, for external effectiveness in the context of feeling, thinking and acting” (p.34). In this sense, the author conceives the iconic act as having an effect “on the plane of feeling, thought and action, which derives from the strength of the image and the interaction with those who look, touch and listen it” (p. 34).

Bredekamp shows that the first Greek statues ‘spoke’ in the first person to ‘enunciate’ its owner or its author. Each object carries this speech in some way. This tradition

³ See *Speech-act* de J. R. Searle (1969) e *How to do things with words* de J. L. Austin (1962).

continues in some of the signatures of works in the Middle Age, in the renaissance paintings (notably those of Jan Van Eyck), in the possession of certain weapons, statues like the Pasquino of Rome and, finally, in the work of Nikki de Saint Phalle, *Tu Est Moi*, where the artist juxtaposes objects with violent connotations, such as guns and hammers, on plaster and wood supports. This type of manifestation, works that speak in the 'I-form' "attest and confirm the impression that emerges clearly in all ages and in every culture, that artefacts, although made with an artistic purpose, have a life of their own" (p. 68), being this finding "strange and disturbing" (p. 68). For the author, in works like this, which 'speak in the I-form', lay the foundations for the theory of the image act.

Horst Bredekamp proposes the typology of schematic, substitutive and intrinsic image act. The first identified form is the schematic image act where all imitations of the apparent form of life are grouped together: the model is a paradigmatic example; in its articulation it produces the illusion of life. It is the human body that is mainly schematized to give that impression. Thus, the living image, the paintings based on live paintings, and more recently the performances of Gilbert and Georges and the photographs of Cindy Sherman, are manifestations of the image schematic act. These works play with the feeling of empathy, but also with the distance. In fact, "an internal movement has been infused, because they are fixed and immobilized; finally, thanks to an artificial intervention, they were emotionally animated, because they were deprived of feeling" (p. 122). The second mode of the iconic schematic act is the automaton. The figures simulate schemes, impressing the spectator through "their autonomous vitality" (p. 102). In summary, the image schematic act consists in making the image alive by assimilating body and life, thus nullifying the distance between inanimate and animation.

The second category developed by the author is the image substitute act, in which bodies are treated as images and images as bodies. *Vera icon* (true image) manifests this substitution, "the body is fully present, although it is no longer constituted by living matter" (p. 134). By printing the body in the image, the authenticity and the intrinsic activity of the artefact are certified. However, the substitution of people for the image also enables iconoclasm, and "the interpretation of bodies as images can ultimately mean that human beings are treated in an iconoclastic way" (p. 172). Thus, in addition to considering the disturbing power of the image, the author also addresses its destructive power. The 'war of images', cited by the author, refers to the fact that throughout the history, bodies of enemy soldiers and officials have been used, showing them "not as an image because they had been killed, but to kill them in view of its use as an image" (p. 170). The media have a central role here. Crimes and tortures are committed and contemplated through the internet, blurring the distance between action, image and observation. It is therefore necessary to recognize and combat the substitutive image act in its destructive form. Horst Bredekamp (2016) argues that by observing the conflicts over the past few decades around images, "no image education will live up to the present challenges, if the duty of distance, neglected in almost all areas of life, has not recovered its importance". With the act of substitution, which concerns the exchange of bodies and images, the boundary between bodies and images becomes a matter of life and death. After the

attack of Charlie Hebdo, for the author it was clear that the image act is not a game of spirit, but a bitter reality (Bredekamp, 2016).

The third category, the intrinsic image act produces its effects from the “irresistibility of form as form” (p. 256). The look of the image, the agility of its form, its expressive dynamics are some of the factors that give active force to the image. In the final part of the book, the author analyses the image act based on a philosophical anthropology that comes from Warburg, but also from Cassirer and Adorno. According to him, the man is a symbolic animal, because the corporal activity and the conceptualization are inseparable. It is in the body, ultimately, that creative power lives. The image act thus encompasses the “spheres of life, of exchange and of form; encompasses the scheme, the substitution and the intrinsic action of the form free from any purpose” (p. 252). The author ends by stating that images are not a deviation from reality, but one of its conditions.

The author brings to the field of art history the contemporary tide of images, looking at the world as an image. However, critical voices like Gunthert (2016) consider that the author mobilizes examples mainly from the field of art, neglecting artistic forms like engraving or photography, or common uses of the image. According to this author, Bredekamp does not follow the advances proposed by the art historian Ernst Gombrich (1996), attentive to graffiti, comics or media. There are also studies that refer to the positive effects of visual forms, such as advertising, that were not considered. In this sense, citing a Michael Jackson performance or mobilizing an image of Metropolis by Fritz Lang does not change, in Gunthert’s view (2016), the author approach that see the iconic act as an act of art. Although we consider that it would be important to mobilize other views for the discussion about the image act, it is easy to understand that art, being the field where the author works, constitutes the central axis of his analysis. In addition, recently, the author points out that in order to understand current problems, it is essential to include the world of artefacts in the definition of active thinking and people’s thinking (Bredekamp, 2016).

The question that caught our attention in this work is related to the deterministic character associated with images and their destructive power, particularly in the case of the substitutive image act. The analysis of the author is based on concrete events, images that have travelled the digital world and entered in the house and in the minds of people. Thus, it is important to discuss whether critical and reflexive education about images will play a decisive role in the construction of citizens who question, who deconstruct, who distance themselves from the image in order to better understand and interrogate it. Studies about how young people reconstruct moving images (Macedo, 2016) show that when there is a reflection and discussion of the image meanings, there is the potential for reconstruction of visions about others, about the world and about the images themselves. This exercise of image critical analysis could be a mean to fight against the destructive power of substitutive image act, for social change and peace.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

- Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. Boston: Harvard University Press.
- Bredekamp, H. (2016, November 11). Réflexions sur le phénomène d'acte d'image. [Blog] *Huffpost*. Retrieved from http://www.huffingtonpost.fr/horst-bredekamp/reflexions-sur-le-phenomene-dacte-dimage_b_8555794.html
- Gombrich, E. (1996). *L' Art et l' Illusion. Psychologie de la représentation picturale*. Paris: Gallimard.
- Gunther, A. (2016, February 3). L'acte d'image, un acte manqué? [Blog] *L'image sociale. Le carnet de recherches d'André Gunther*. Retrieved from <http://imagesociale.fr/2767>
- Macedo, I. (2016). Os jovens e o cinema português: a descolonização do imaginário? *Comunicação e Sociedade*, 29, 291-309. Retrieved from <http://revistacomsoc.pt/index.php/comsoc/article/view/2421>
- Searle, J. R. (1969). *Speech acts: an essay in the philosophy of language*. London: Cambridge University Press.

BIOGRAPHICAL NOTE

Isabel Macedo holds a PhD in Cultural Studies from University of Minho. She is a researcher at the Communication and Society Research Centre and her main research interests combine the areas of cultural memory, social identity, social representations and Portuguese cinema. Her publications include “Diasporic Identity(ies) and the Meaning of Home in Autobiographical Documentary Films”; “Audiovisual Post-colonial Narratives: Dealing with the Past in Dundo, Colonial”; “(Post)-conflict Memories and Identity Narratives in the Documentary Series ‘I Am África’”.

E-mail: isabelmacedo@gmail.com

Communication and Society Research Centre, Instituto de Ciências Sociais, Campus de Gualtar, 4710-057 Braga, Portugal

* Submitted: 20/05/2017

* Accepted: 30/05/2017

MELOT, M. (2015). *UMA BREVE HISTÓRIA DA IMAGEM.* VILA NOVA DE FAMALICÃO: ED. CECS & HÚMUS

Zara Pinto-Coelho

Nascido a 9 de Agosto de 1943, em Blois, Michel Melot, bibliotecário e historiador de arte, foi Diretor do Departamento de Estampas e Fotografias da Biblioteca Nacional de França (de 1981-1983), onde organizou várias exposições, entre as quais, a grande exposição dedicada à estampa impressionista; Diretor da Biblioteca Pública de Informação do Centro Pompidou (de 1983 a 1990) e Presidente do Conselho Superior das Bibliotecas, no Ministério da Cultura francês, onde dirigiu o inventário geral da arquitetura e do património, tarefa que desenvolveu até à sua reforma (de 1997 a 2003).

É autor de uma vasta obra em arqueologia e história de arte, romances, reflexões sobre o livro, as bibliotecas e o património. Entre as suas obras, destacamos: nos anos 70, (1975) *L'Œil qui rit: Le pouvoir comique des images*, Paris: Bibliothèque des arts, (1978) *Fontevrault*, Paris: CLT; nos anos 80, (1981) *L'estampe*, Genève: Skira, (1984), *L'illustration, Histoire d'un art*. Genève: Skira; nos anos 90, (1994) *L'estampe impressionniste*, Paris: Flammarion; nos anos 2000, (2004), *La sagesse du bibliothécaire*, Paris: l'Œil Neuf, (2006), *Livre*, Paris: l'Œil Neuf, (2012), *Essai sur l'inventaire général du patrimoine culturel*. Paris: Gallimard.

Esta vasta bibliografia mostra-nos que *Uma Breve História da Imagem* é uma das várias obras de Michel Melot dedicada à imagem, uma paixão acompanhada pelo seu interesse pela escrita, a escrita não enquanto fenómeno linguístico, mas enquanto matéria gráfica que se desenrola no espaço.

Neste pequeno livro, originalmente publicado em 2007 pelas edições de L'Œil Neuf, agora traduzido por Aníbal Alves e publicado pelo Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, em parceria com a editora Húmus, Melot propõe uma breve história da imagem. Organizei esta viagem em várias notas onde registei algumas das impressões e reflexões suscitadas por esta breve história.

DA FALTA QUE AS IMAGENS NOS FAZEM

Ao longo de nove capítulos, e em apenas 130 páginas, o autor percorre a história da imagem desde os desenhos pré-históricos às imagens numéricas. Transporta-nos no tempo e no espaço, em ziguezague, ora situando-nos nas Grutas Chauvet, em Combe d'Arc, Ardèche, ora na Galáxia de Gutenberg, ora no mundo dos GPs, ora no Ocidente, na China, no Egipto, na Índia, no Afeganistão, ora no Islão, no Cristianismo ou no Calvinismo.

Mas nunca nos dá a ver as imagens que vai referindo ao longo da escrita. Uma opção justificada pelos custos que tal implicaria? Ou será que Melot não quis subordinar as

imagens à lógica da escrita? Não sabemos. Certo é que as imagens fazem falta aos leitores e o autor parece reconhecer isso. No final do livro, num momento em que apresenta uma bibliografia comentada, escreve: “em matéria de imagens, não basta frequentar livros (...) este livro deve muito à visita de museus” (p. 104). É isso, para o acompanharmos, lado a lado, na viagem que nos propõe, são necessárias muitas imagens, imagens na nossa memória e na nossa experiência e imagens das memórias coletivas. Para quando uma edição multimédia desta *Breve História da Imagem*?

A PAIXÃO QUE A IMAGEM DESPERTA

Melot conta esta breve história da imagem de uma forma apaixonada, dialogante, que nos seduz e nos mantém, simultaneamente, numa permanente posição de tensão e de exigência. Seduz-nos, porque escreve de uma forma clara, escorreita e muitas vezes profundamente poética – há que reconhecer na criação desses efeitos, claro, o engenho e a arte do tradutor, Aníbal Alves. Mas o seu canto de sereia não nos intoxica, não nos abandona à tentação. Mantêm-nos numa posição de atenção permanente: porque nos dá muita informação – é uma história breve, mas espessa, profundamente documentada –, porque dialoga connosco, – pondo em jogo as nossas crenças, aquilo que damos como certo no que à imagem diz respeito – e porque nos desafia a refletir sobre as relações que temos com as imagens, enquanto atores sociais, enquanto humanos e enquanto corpo.

O TEMPO DE VIDA DAS IMAGENS

O exercício que Melot desenvolve, olhando para a história das imagens da frente para trás, e de trás para a frente, permite-nos compreender a coexistência de dimensões distintas do tempo da imagem: como há passado no presente, não apenas como um “antes” e um “depois”, mas como um “durante” que a habita de várias maneiras. São vários os exemplos que Melot nos dá:

- Como ainda hoje se mantêm as práticas mágicas da imagem;
- Como ainda hoje opomos a imagem à escrita, esquecendo que uma imagem é sempre uma escrita, e que uma escrita é primeiramente uma imagem;
- Como a imagem e a escrita partilham os nossos ecrãs, na televisão no telemóvel, tal como acontecia nas paredes paleolíticas;
- Como os pictogramas das escritas figuradas usadas na América até ao século XIX, para contar as façanhas guerreiras de tribos índias, povoam as nossas ruas e os nossos anúncios publicitários, sob a forma de logótipos, tabuletas e painéis de sinalização (p. 25).

Melot ensina-nos que na história da imagem, das suas condições técnicas, dos usos que dela fazemos, e das teorias que sobre ela produzimos, não há propriamente transcendência ou erradicação, mas remediação (Bolter & Grusin, 1999), dialética e coexistência. A imagem, como artifício humano, salta do seu período para o nosso ou para outros. O

autor mostra-nos que “a imagem, como a escrita, tem várias histórias” (p. 37), e sublinha que “a origem da imagem não tem de ser procurada no decorrer dos séculos. Ela está sempre em nós. Uma forma torna-se imagem desde que é observada, fazendo logo surgir associações de memórias (p. 23)”. Talvez por isso mesmo Melot defenda que a “história da imagem se pode resumir a um eterno combate ou tensão permanente entre analogia e código, ou índice e símbolo, abstração e figuração, realismo e idealismo (p. 25)”.

DO MUITO QUE A IMAGEM SOFREU E DO MUITO QUE ELA CONQUISTOU

Após ter assinalado um giro ou “viragem pictórica” – expressão cunhada por Mitchell (1992), Professor de Inglês e de História de Arte da Universidade de Chicago – que muitos consideram fundamental na história da imagem na cultura judaico-cristã, em que a imagem passou de objeto ligado aos cultos e aos rituais para o uso mundano, dessacralizado, Melot, salienta o seguinte:

- Como com a invenção do pequeno quadro ela mudou de mão, passando do poder espiritual para o poder temporal;
- Como a sua reprodução massiva levantou o problema da originalidade, do seu laço com o original, com o modelo: terá perdido a aura (de que nos fala Benjamin (1992/1936-1939))?
- Como ela sofreu com a invenção do livro impresso: foi “arrastada com as bagagens da escrita” (p. 51), abastardada na forma de ilustração e colocada “fora do texto, ou “fora do jogo”, posição marginal em que ficou durante pelos menos três séculos” (p. 53);
- Como se transformou “no instrumento-espelho” com a fotografia;
- Como integrou o gesto e a palavra (p. 83), se encontrou com o som e se pulverizou em pixéis, definindo-se assim matematicamente como uma superfície onde cada ponto é determinado pelas suas coordenadas (p. 95).
- Como fez curto-circuito à linguagem: já que a própria escrita, inventada para escapar à imagem, tornou-se uma delas (p. 98).
- E como fez de nós uma imagem de carne: “a tatuagem faz de nós uma imagem de carne (p. 99), tornando-se corpo.

HISTÓRIA DE UMA IMAGEM ANUNCIADA

Será que todos estes progressos são novos, ou completamente novos? Será que há verdadeiras ruturas?

Será que, como defendem alguns –, por exemplo, Moisés Martins no texto “O que podem as imagens?” publicado no livro *Imagem e Pensamento*, em 2011, pela Grácio Editor – que a proliferação das imagens nos ecrãs significa que a natureza da imagem mudou, que ela já não reenvia ao mundo, nem ao outro, mas que, pelo contrário, são as coisas e somos nós que passamos a imitar as imagens (p. 132)? Ou será que, na verdade, como defende Melot, a natureza da imagem não mudou, a digitalização não levou a imagem a perder a sua natureza analógica – apenas a técnica de reprodução foi digitalizada – e que a relação entre as coisas, nós e as imagens nunca teve, de facto, um sentido único (p. 94)?

Esta propensão da imagem a integrar-se no real, ou do real a emancipar-se em imagem, não é um facto novo, avisa Melot (p. 99). E diz mais: “nunca os mitos da imagem foram tão fortes como na hora em que julgamos ter dominado as suas técnicas”. “Após tanto progresso, como chegamos aí, ou melhor, como “ficamos aí”? (p. 94), pergunta o autor. E conclui: “se há crise de representação, ela é tão velha como a imagem (p. 99).

SOMOS NÓS QUE VEMOS AS IMAGENS OU SERÃO ELAS QUE NOS VÊM?

“O verdadeiro perigo está em nós não quereremos saber que elas são apenas imagens – é que na verdade as imagens não caem do céu” (p. 35), enfatiza Melot. Importa, por isso, “tirar-lhes o poder feiticeiro que lhes concedemos” (p. 36). E como é que lhes retiramos esse poder?

Descrevendo o que cremos ver nelas? Não, responde Melot, retiramos-lhe esse poder “subindo a corrente dos sentidos que lhe foram dados e deduzindo deles os que nós lhe damos (p. 19).

Decifrando-as, como se fossem jogos de palavras? Não, escreve Melot, devemos antes compreender o que elas escondem, através daquilo que ela mostram (p. 35), uma vez que “toda a imagem é simultaneamente acesso a uma realidade ausente, que simbolicamente evoca, e obstáculo a essa realidade” (p. 14).

Será, então, “que o sentido trazido a uma imagem permanece perpetuamente em aberto? (p. 25). E será que isso significa dizer que as imagens não são codificadas? Então, o que faz com que sejamos capazes de reconhecer como imagem a imagem?

NÓS E AS IMAGENS, UMA PAIXÃO SEM LIMITES

Michel Melot convida-nos a ver as imagens não como coisas, mas como relações. Nos anos sessenta, Guy Débord já o tinha afirmado: “o espectáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediatizada por imagens” (1967, tese 4).

Ver as imagens como relações, significa, portanto, que as enquadrámos, que procuramos a sua razão de ser nas diversas comunidades de produtores e de consumidores de imagens e nas relações entre os mesmos. Significa também compreender que o tempo de vida das imagens está nas mãos dos visionadores. São eles os feiticeiros, e não as imagens em si mesmas. Como bem sublinha Aníbal Alves na nota do tradutor, entender as imagens como relações é entender que elas são sempre de alguma coisa, de que são imagem (p. 6), não devendo, por isso, ser confundidas com a realidade, nem serem vistas como mera ilusão.

Se nos incomodam as imagens que vemos na TV ou nos jornais porquê é que ao invés de nos indignarmos com a realidade social e humana que elas representam, as queremos proibir? Só aqueles que acreditam em fantasmas têm medo das suas imagens, lembra-nos Melot.

É verdade “que a imagem não se aprende como uma língua e escapa à palmatória dos professores, “que ela é sentida antes de ser compreendida” (p. 67), mas livros como

este ajudam a tornar visível a nossa visão, que é em si invisível; ajudam a torná-la estranha e a precisar de ser explicada, para que se multipliquem os olhares, porque o olhar não é apenas, como se diz usualmente, uma “janela do mundo”, mas é também “um espelho da alma” (Jay, 1994, p. 10).

A breve história da imagem que esta obra nos propõe é, de facto, densa e espessa, um verdadeiro exercício crítico e reflexivo que nos desafia a sermos exigentes nas nossas relações com as imagens. Recomendamos a sua leitura a todos quantos as amam.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Benjamin, W. (1936-1939/1992). A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica. In W. Benjamin, *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política* (pp. 71-110). Lisboa: Relógio d'Água.
- Bolter, J. D. & Grusin, R. (1999). *Remediation. Understanding new media*. Cambridge: MIT Press.
- Débord, G. (1967). *La société du spectacle*. Paris: Buchet Chastel.
- Jay, M. (1994). *Downcast eyes: The denigration of vision in the twentieth-century French thought*. Berkeley: University of California Press.
- Martins, M. L. (2011). O que podem as imagens. Trajecto do uno ao múltiplo. In M. de L. Martins, J. B. de Miranda, M. Oliveira & J. Godinho (Eds.), *Imagem e Pensamento* (pp. 129-135). Coimbra: Grácio Editor.
- Mitchell, W. J. (1992). The pictorial turn. *Artforum*, 89-94.

NOTA BIOGRÁFICA

Zara Pinto Coelho é Professora Associada do Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade do Minho, onde ensina sociologia da comunicação, estudos do discurso e semiótica social. Os seus interesses de investigação incluem as teorias do discurso e as suas aplicações críticas aos estudos dos média e aos estudos culturais, em tópicos relacionados com poder e ideologia, por exemplo, em discursos de participação pública, na cobertura jornalística da saúde ou na interseção do género com a heterossexualidade.

E-mail: zara@ics.uminho.pt

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais, Campus de Gualtar, 4710-057 Braga, Portugal

Submetido: 15/03/2017

Aceite: 16/04/2017

MELOT, M. (2015). *UMA BREVE HISTÓRIA DA IMAGEM.* VILA NOVA DE FAMALICÃO: ED. CECS & HÚMUS

Zara Pinto-Coelho

Born on August 9, 1943 in Blois, Michel Melot, librarian and art historian, served as Director of the Department of Prints and Photographs of the National Library of France (1981-1983), where he organized several exhibitions, including the great exhibition dedicated to Impressionist prints, Director of the Public Information Library of the Centre George Pompidou (from 1983 to 1990) and President of the Superior Council of Libraries, at the French Ministry of Culture, where he managed the general inventory of architecture and heritage until his retirement (from 1997 to 2003).

He is the author of a vast work in the fields of archaeology and art history, novels, and reflections about books, libraries and heritage. His works include the following: 1970s: (1975) *L'Œil qui rit: Le pouvoir comique des images*, Paris: Bibliothèque des arts, (1978) *Fontevrault*, Paris: CLT; 1980s: (1981) *L'estampe*, Genève: Skira, (1984), *L'illustration, Histoire d'un art*. Genève: Skira; 1990s: (1994) *L'estampe impressionniste*, Paris: Flammarion; 2000s: (2004), *La sagesse du bibliothécaire*, Paris: l'Œil Neuf, (2006), *Livre*, Paris: l'Œil Neuf, (2012), *Essai sur l'inventaire général du patrimoine culturel*, Paris: Gallimard.

This vast bibliography highlights the fact that *Uma Breve História da Imagem* [A Brief History of the Image] is one of the works by Michel Melot dedicated to the image – a passion that was accompanied by his keen interest in writing – not as a linguistic phenomenon, but as a graphic matter that unfolds in space.

In this slim volume, originally published in 2007 by the publisher, L'Œil Neuf, now translated by Aníbal Alves and published by the Communication and Society Research Centre, in partnership with the publisher Húmus, Melot proposes a brief history of the image. I have structured this overview into several notes, in which I have recorded some of the impressions and reflections raised by his work.

HOW MUCH IMAGES MEAN TO US

Throughout the book's nine chapters, spanning 130 pages, the author traverses the history of the image, from prehistoric drawings to the age of digital images. He transports us across time and space, in a zigzagging journey. We jump from being in front of the Caves Chauvet, Combe d'Arc, Ardèche, to the Gutenberg Galaxy, to the world of GPs, from the West, to China, Egypt, India, Afghanistan, from the contexts of Islam, to Christianity and Calvinism.

But he never shows us the images that he mentions throughout his book. Perhaps this was an option justified by the publishing costs involved? Or perhaps Melot didn't want to subordinate the images to the logic of his own writing? We don't know. But there

is no question that the readers miss the images and the author is probably aware of this. At the end of his book, when he presented an annotated bibliography, he wrote: “in terms of images, it’s not enough to read books (...) this book owes much to visiting museums” (104). That’s why, in order to follow the book, alongside the journey that he proposes to us, we need many images, images from our memories and personal experience and images from collective memories. When will a multimedia edition of this Brief History of the Image be published?

THE PASSION THAT IMAGES AWAKE IN US

Melot recounts this brief history of the image in a passionate, discursive manner that seduces us and simultaneously keeps us in a permanent position of tension and questioning. He seduces us, because he writes in a clear, straightforward and often deeply poetic fashion. One must also recognize in the creation of these effects, of course, the talent and art of the translator, Aníbal Alves. But his siren song doesn’t intoxicate us, it doesn’t surrender us to temptation. The text keeps us in a position of constant attention: because it provides a great deal of information – it is a brief but dense and well-documented history – because it forges a dialogue with us – bringing our beliefs into play, and the things that we take for granted in terms of images – and because it challenges us to think about the relations we have with images, as social actors, as human beings and as bodies.

THE LIFETIME OF IMAGES

The exercise that Melot develops by looking at the history of images, from front-to-back and from back-to-front, allows us to understand the coexistence of the distinct dimensions of the time of the image: the past exists in the present, not only as a “before” and “after”, but also as a “during”, that inhabits it in various ways. Melot gives us several examples:

- Image-based magical practices still exist today;
- We still oppose image to writing, forgetting that an image is always a form of writing, and that writing is primarily an image;
- Images and writing share our screens, on televisions, on cell phones, just as occurred on Palaeolithic walls;
- The pictograms of the figurative writings, which were used in America up until the nineteenth century, to recount the warlike exploits of Indian tribes, continue to populate our streets and our commercials, in the form of logos, signs and signboards (p. 25).

Melot teaches us that there is no transcendence or eradication in the history of the image, its technical conditions, the uses that we make of it, and the theories we produce about it. Instead there is remediation (Bolter & Grusin, 1999), dialectics and coexistence. The image, as a human artifice, jumps from its original period to our own or to others.

The author shows us that “the image, like writing, has several histories” (p. 37), and stresses that “the origin of the image does not have to be sought over the course of the centuries. It is always in us. A form becomes an image as long as it is observed, and associations of memories appear” (p. 23). Perhaps for this very reason Melot argues that the “history of the image can be summed up as an eternal struggle or permanent tension between analogy and code, or index and symbol, abstraction and figuration, realism and idealism” (p. 25).

HOW MUCH THE IMAGE HAS SUFFERED AND HOW MUCH IT HAS CONQUERED

After pointing out a turning point or “pictorial turn” – an expression coined by Mitchell (1992), Professor of English and Art History at the University of Chicago - which many consider to be fundamental in the history of the image in Judeo-Christian culture, where the image passed from an object connected to worship and rituals to a worldly, desacralized use, Melot stresses the following:

- How, after invention of the small picture frame, the image changed hands, thereby moving from the spiritual power to the temporal power;
- How the mass reproduction of the image has raised the problem of originality, its link to the original, with the model: has it perhaps lost the aura (mentioned by Benjamin (1936-1939/1992)?)
- How the image suffered from invention of the printed book: it was “dragged along with the baggage of writing” (p.51), adulterated in the form of illustrations and placed “outside the text”, or “off-field”, in a marginal position that persisted for at least three centuries” (p. 53);
- How the image became a “mirror instrument”, as a result of photography;
- How the image encompassed the gesture and the word (p. 83), it combined with sound and was pulverized into pixels, thus being mathematically defined as a surface in which each point is determined by its coordinates (p. 95).
- How the image has short-circuited language - given that writing itself, which was originally invented to escape from the image, has now become an image in its own right (p. 98).
- And how it has transformed us into an image of flesh: “the tattoo transforms us into an image of flesh (p. 99), becoming a body.

HISTORY OF AN ANNOUNCED IMAGE

Are all these progresses new, or completely new? Are there any real ruptures?

Is it true, as some commentators argue, e.g. Moisés Martins in his text “O que podem as imagens?” [What can images do?] – published in the book *Imagem e Pensamento* [Image and Thought] in 2011 by Grácio Editor – that the proliferation of images on screens means that the nature of the image has changed: it no longer refers to the world, nor to the other, but, on the contrary, it is now things and ourselves that imitate images (p. 132)? Or is it the case, as Melot argues, that the nature of the image hasn’t changed at all, digitization hasn’t stripped the image of its analogue nature – it is only the reproduction technique that has been digitized – and the relationship between things, ourselves and images, never had a single meaning (p. 94)?

This propensity of the image to integrate itself into reality, or that of reality to emanate itself within the image, is nothing new, Melot notes (p. 99). He adds, “the myths of the image have never been as strong as at the moment when we thought we had mastered its techniques”. “After so much progress, how did we get there, or rather, how do we “remain there”?” (p. 94), asks the author. And he concludes: “If there is a crisis of representation, it is as old as the image itself (p. 99).

ARE WE THE ONES WHO SEE THE IMAGES OR ARE THEY SEEING US?

“The real danger lies in us not wanting to know that they are just images – in truth images don’t fall from the sky” (p. 35), emphasizes Melot. It is important, therefore, to “remove the sorcerer power that we bestow upon them” (p. 36). And how do we remove this power?

By describing what we think we see in them? No, Melot replies, we remove this power from the image “by raising the current of meanings which have been attributed to the image, and deducting from the image the meanings that which we give to it (p. 19).

Does this mean deciphering images, as if they were word games? No, writes Melot, we must first understand what they conceal through that which they show (p. 35), since “the entire image is simultaneously a means of access to an absent reality, which symbolically evokes it, and yet is an obstacle to that reality” (p. 14).

Does this imply “that the meaning brought to an image remains perpetually open?” (p. 25). And does this mean that images aren’t encoded? In that case, what causes us to be able to recognize an image as an image?

IMAGES AND OURSELVES, A BOUNDLESS PASSION

Michel Melot invites us to see images not as things but as relations. In the 1960s, Guy Debord affirmed: “the spectacle is not a set of images, but a social relation between people, mediated by images” (1967, thesis 4).

To see images as relations, therefore means that we frame them, that we look for their *raison d’être* in the diverse communities of producers and consumers of images and in the relations between them. It also means understanding that the lifetime of each image lies in the hands of the viewers. They are the true sorcerers, rather than the images themselves. As Aníbal Alves points out in the translator’s note, to understand images as relations is to understand that they always pertain to something, of which they are an image (p. 6), and therefore shouldn’t be confused with reality, nor be seen as a mere illusion.

If we are disturbed by the images we see on TV or in newspapers why instead of being revolted by the social and human reality that they represent, we want to ban them? Only those who believe in ghosts are afraid of their images, Melot reminds us.

It is true “that the image isn’t learned like a language and escapes the teachers’ instruction”, that “the image is felt before being understood” (p. 67), but books such as

this help render our vision visible, which itself is invisible. They help to render our vision strange, requiring explanation, in order to multiply gazes, because the gaze is not only, as is usually said, a “window on the world”, it is also “a mirror of the soul” (Jay, 1994, p. 10).

The brief history of the image proposed by this book is, in fact, very thick and dense, a true critical and reflective exercise, that challenges us to be demanding in our relations with images. We recommend it to anyone who loves images.

BIBLIOGRAPHICAL REFERENCES

- Benjamin, W. (1936-1939/1992). A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica. In W. Benjamin, *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política* (pp. 71-110). Lisboa: Relógio d`Água.
- Bolter, J. D. & Grusin, R. (1999). *Remediation. Understanding new media*. Cambridge: MIT Press.
- Débord, G. (1967). *La société du spectacle*. Paris: Buchet Chastel.
- Jay, M. (1994). *Downcast eyes: The denigration of vision in the twentieth-century French thought*. Berkeley: University of California Press.
- Martins, M. L. (2011). O que podem as imagens. Trajecto do uno ao múltiplo. In M. de L. Martins, J. B. de Miranda, M. Oliveira & J. Godinho (Eds.), *Imagem e Pensamento* (pp. 129-135). Coimbra: Grácio Editor.
- Mitchell, W. J. (1992). The pictorial turn. *Artforum*, 89-94.

BIOGRAPHICAL NOTE

Zara Pinto Coelho is an Associate Professor of the Department of Communication Sciences at the University of Minho, where she teaches sociology of communication, discourse studies and social semiotics. Her research interests include discourse theories and their critical applications to media studies and cultural studies, on topics related to power and ideology, e.g. in public participation discourses, journalistic coverage of health issues or the intersection between gender issues and heterosexuality.

E-mail: zara@ics.uminho.pt

Communication and Society Research Centre, Instituto de Ciências Sociais, Campus de Gualtar, 4710-057 Braga, Portugal

Submitted: 10/05/2017

Accepted: 30/05/2017

ENTREVISTA | *INTERVIEW*

CADA UM CAMINHA POR ONDE PODE, POR ONDE LHE É POSSÍVEL CAMINHAR: ENTREVISTA A JOÃO RIBEIRO

Ana Cristina Pereira

Encontrei-me o cineasta moçambicano João Ribeiro numa esplanada da cidade de Maputo, numa manhã de abril, cedinho, que a vida por ali não pode esperar até à hora do calor. Durante a conversa tornou-se evidente a forma como os fios da história do cinema moçambicano se imbricam nos da vida do autor e como perceber tudo o que generosamente revela implica compreender o contexto em que se desenvolveu o seu percurso. Filho de pais cabo-verdianos nasceu em 1962, em Quelimane. João Ribeiro tinha 13 anos aquando da Independência de Moçambique.

Durante os primeiros quinze anos da Independência de Moçambique, o cinema esteve integrado na estratégia política do governo do país: entre 1975-1991, o Instituto Nacional de Cinema (INC) dominou o mundo do cinema em Moçambique em todas as suas fases desde a produção e distribuição até exibição de filmes. O cinema, sob tutela do ministério da informação, era controlado pelo secretariado do Departamento de Informação e Propaganda (DIP) e criou-se um circuito nacional de distribuição de filmes, controlado e dirigido pelo partido, dedicado à divulgação de filmes produzidos e realizados pelo INC/DIP e outros filmes (russos, italianos, etc.) com a mesma orientação política (por exemplo, Convents, 2011). João Ribeiro ainda em Quelimane foi Delegado Provincial do INC gerindo um conjunto de 5 salas de cinema espalhadas pela província, ao mesmo que tempo alimentava o *hobby* da fotografia e começava a trabalhar com vídeo.

O governo moçambicano, nesta altura, apoiava os movimentos de libertação da Rodésia e a luta contra o apartheid na África do Sul, o que se traduziu em termos internos numa guerra civil que devastou o país. Quando a Rodésia deu lugar ao Zimbabwe, as forças do país vizinho lutaram ao lado da Frelimo (Coelho, 2004). Em 1987 João Ribeiro muda-se para a cidade de Maputo onde, ainda no INC, foi chefe do arquivo de filmes e mais tarde coordenador de produção. Nos anos 80, a televisão chega a Moçambique e João Ribeiro passou por três dos mais importantes canais nacionais onde foi responsável pelo processo de instalação, modernização, criação de conteúdos nacionais, produção de programas e eventos. Parte para Cuba em 1989 onde, em 1991, se forma em Realização e Produção na Escola Superior de Cinema e Televisão de San Antón de los Baños.

Ao mesmo tempo a guerra e a degradação das condições económicas no país dificultavam, cada vez mais, a produção e a importação de filmes. A falta de investimento levou à deterioração das salas de cinema e na segunda metade dos anos 80 a qualidade e a quantidade do cinema que se podia ver em Moçambique decresceu substancialmente. Para piorar a já de si frágil situação da produção cinematográfica em Moçambique, no início da década, um incêndio deflagrou no INC reduzindo a cinzas praticamente todo o arquivo de filmes, de material de produção e de espaços.

Nos anos 90 do século passado, a economia moçambicana e com ela os meios de comunicação social são liberalizados. Os cineastas oriundos do INC e da Kanemo¹ estão na base da formação das empresas que são a espinha dorsal da produção de cinema no país até aos dias de hoje. O acesso à nova tecnologia digital facilitou o aparecimento de novas oportunidades e, fazendo da união a sua estratégia de sobrevivência, os elementos destas pequenas empresas ocupam-se de tudo: produzem, realizam, filmam, etc., os projetos uns dos outros. João Ribeiro de regresso a Moçambique junta-se à Ébano Multimédia onde, desenvolve, produz e realiza vários documentários para cinema e televisão. É na Ébano que se torna membro fundador da Southern Africa Communication for Development uma das primeiras organizações regionais de produtores independentes. Em 2000 João Ribeiro cria a COOL (produtora independente).

No entanto, a degradação provocada pela guerra, e sobretudo o abandono de políticas protecionistas ao cinema, conduziram o cinema moçambicano a uma crise profunda. Deste modo, torna-se hoje mais difícil estabelecer em Moçambique um centro de produção cinéfila com a importância e a independência que teve nos anos 70 e que afirmava, inclusivamente, uma perceção diferente da história, do mundo e da arte (Por exemplo, Watkins, 1995). O “cinema mundo” produzido em Moçambique – rótulo que é atribuído pelos centros decisórios, ou seja, o norte do continente americano e a Europa (Dennison & Lim, 2006) – encontra-se hoje dependente dos circuitos internacionais de financiamento e do conceito de coprodução. João Ribeiro é o realizador do *Último Voo do Flamingo* (2011) que teve a sua estreia no Pavilhão do Mundo no Festival de Cinema de Cannes e foi selecionado por alguns dos maiores Festivais de Cinema do Mundo tornando-se no primeiro filme Moçambicano a ter estreia comercial além-fronteiras.

ENTREVISTA A JOÃO RIBEIRO – MAPUTO, 19 DE ABRIL DE 2016

Ana Cristina Pereira (ACP) - Como é que começaste a fazer cinema?

João Ribeiro (JR) – Eu comecei a fazer cinema através da fotografia. Eu tinha um laboratório, entrei na imagem através disso... às vezes até costumo dizer que entrei na imagem através de ver filmes. Dantes tu ias ao cinema tinhas os cartazes cá fora, aquelas fotografias de cena e nós, putos, imaginávamos a história que víamos nos cartazes, porque não podíamos entrar. Inventávamos a história vendo cartazes. Parece-me que foi essa a forma de começar a fazer cinema; ver, discuti-lo, conversar e depois então a fotografia e mais tarde comecei a fazer vídeo, depois televisão. Comecei a editar em vídeo em casa, cortava fita magnética e colava... ainda se trabalhava em VHS... em casa, de forma doméstica. E depois tive oportunidade, então sim, de começar a trabalhar num estúdio de cinema. E aí comecei primeiro na distribuição, na exibição, na gestão e depois passei ao arquivo de filmes, passei então à produção, mas sempre ligado à televisão. Fazendo um programa de televisão, ainda antes de trabalhar em produção de cinema propriamente dito, não é? Isso desde... comecei a fazer fotografia cedo, tinha 15 anos ou

¹ A Kanemo foi uma produtora criada oficialmente em 1983 para suprir as necessidades de produção cinematográfica do país, uma vez que o INC não conseguia responder a todas as demandas (Nogueira, 1986).

14 anos quando comecei a fazer fotografia, mas comecei a trabalhar na televisão em 85. No início em televisão fazia matérias, na minha cidade em Quelimane, que eram depois usadas pela TVM na altura, quando dava reportagens daquilo que acontecia lá na província, mas mais do ponto de vista da imagem, não do ponto de vista jornalístico. Até chegamos a fazer um pequeno programa que depois enviávamos para cá.

ACP – E depois foste para Cuba, já no final dos anos 80?

JR – Sim em 89/90 fui para Cuba e aí sim estudei cinema e televisão. Produção e realização.

ACP – Ficaste lá quanto tempo?

JR – O curso era dois anos, não é? São dois anos. Na altura. Agora são três, mas na altura eram dois anos.

ACP – E quando chegaste a Moçambique? Foi numa altura um pouco difícil aqui. Como foi a reintegração?

JR – Sim. Quando cheguei a Moçambique o Instituto de Cinema estava parado. Tinha havido aquele incendio... fazia um ano... quase um ano... aquilo era um marasmo total. Não havia atividade nenhuma no Instituto de Cinema. As pessoas encontravam-se lá fora, mas também ao mesmo tempo essas mesmas pessoas já tinham começado a fazer algumas coisas de forma individual. Tinham aberto uma cooperativa que na altura era a *Copymagem*; tinham feito uma cooperativa onde já estavam a fazer algum trabalho. Havia a *Ébano Multimédia* que já tinha sido constituída pelo Pedro Pimenta, Sol de Carvalho, o José Luis Cabaço e o Licínio Azevedo. Como eu tinha vindo antes fazer a minha curta, porque eu fiz um filme ainda aqui na escola... vim fazer uma coprodução que era a minha tese; vim com colegas fizemos uma curta-metragem aqui em cinema e utilizei... fiz uma coprodução entre a Escola, a Kanema e o INC, porque fui estudante enviado pelo Instituto Nacional de Cinema, não é? Como trabalhador do INC, então fiz esta coprodução, este pequeno filme, com a Escola onde estava em Cuba, a Kanema e o INC. E nesta altura, já conhecia, mas aproximei-me muito do Pedro (Pimenta) que era o diretor geral da Kanema. Mesmo nessa altura ele já tinha dito que já tinha intenções de criar uma empresa com o Licínio e tal e que quando eu regressasse provavelmente me poderia juntar eles, poderíamos trabalhar em conjunto.

Então quando eu venho de Cuba e encontro essa situação, a primeira coisa que me ocorreu foi imediatamente começar a trabalhar e continuar a produzir, não é? Então nessa altura pedi ao Instituto de Cinema férias sem vencimento – havia pessoas a receber, na altura. Sem fazer nada. Havia muitos. Todos os trabalhadores do INC, não tinham trabalho, mas recebiam. Eram profissionais do cinema – Na altura eu pedi, também com mais uma ou duas pessoas, provavelmente, pedi férias sem vencimento e portanto até hoje, estou de férias sem vencimento (risos). Pedi uma licença ilimitada, digamos assim... e comecei a produzir um documentário, na altura, um documentário que tinha montado em projeto e fui trabalhar na *Ébano*. Não *com* a *Ébano*, *na* *Ébano*, portanto eles já tinham o espaço, fiz lá uma... aluguei uma sala e montei uma espécie de uma pequena produtora, mas trabalhando dentro da *Ébano*. Fiz esse projeto, demorei algum tempo, durante esse processo de produção aproximei-me ainda mais do Pedro, do Licínio, do

Cabaço, do Sol... e começamos a trabalhar em conjunto, portanto eu comecei a fazer projetos deles. Depois o Sol saiu da Ébano para abrir a Promarte e na altura eu fiquei com a cota dele na Ébano e então juntei-me a esse grupo. E depois nunca mais... voltei depois para o cinema. Depois fiquei independente... trabalhei na Ébano e depois noutras produtoras. Foi esse o processo de integração pós-escola...

ACP – As questões políticas que envolvem o cinema. És menos ligado a isso do que os outros, talvez por seres mais novo? Ou não é verdade que sejas menos envolvido politicamente?

JR – Isso é uma análise que tu estás a fazer...

ACP – Estou a fazer uma pergunta.

JR – Eu acho que todos nós temos uma responsabilidade política. E eu acho que todos os meus filmes têm uma vertente crítica de análise bastante forte. Eu só faço ficção como realizador, mas como produtor, trabalhei em inúmeros projetos de produção todos eles com grande conotação política. Acho que nenhum filme que eu tenha feito se possa dizer que não tem... todos os documentários, a maior parte dos documentários são sobre “Verdade e reconciliação” paz, guerra... xenofobia... acesso à água... condições de vida... eu tenho duas vertentes, sou produtor e sou realizador. Como realizador gosto de realizar ficção, não gosto de realizar documentário. Sinto que não sou uma pessoa do documentário. Gosto de realizar ficção, gosto de orientar atores, gosto de trabalhar no guião, gosto de trabalhar na preparação. Gosto de trabalhar ficção. Como cineasta, como produtor os meus projetos são vários: trabalho em ficção e trabalho em documentário, portanto fiz inúmeros documentários que produzi eu próprio, que coproduzi ou que prestei serviço para. E mesmo nesses filmes de ficção que faço, as temáticas escolhidas são, tirando uma das curtas, por exemplo *O Último voo do Flamingo* é um filme político, quer dizer, é uma história de ficção, mas é uma história que conta o processo de pós-guerra, onde há críticas bastante fortes à governação, ao passado... portanto acho que todos nós temos essa capacidade ou essa responsabilidade. Digamos assim, portanto o facto de fazer entretenimento ou de fazer um filme de ficção, não quer dizer que ele não possa ter uma conotação política, ou às vezes até ter mais do que um que aparentemente... que o objetivo é essa vertente.

ACP – O Último voo do Flamingo é um filme pós-colonial?

JR – Sim. Essa abordagem... se olharmos para o tempo em que ele foi feito, para o momento em que ele foi feito e a temática que ele aborda, obviamente que ele está numa fronteira, não é? Numa passagem de tempo, nós estamos ali num momento em que viemos das lutas de libertação para uma independência, passamos de uma independência para uma outra luta interna, uma luta fratricida [profere esta última palavra com particular violência], não é? Uma luta... uma guerra civil! Posteriormente a essa guerra há todo um novo renascimento, digamos assim, há uma paz, há a entrada de novos poderes, não é? Desta força das Nações Unidas (ONU), desse poder mundial que vem estabilizar, ou estabelecer uma nova nomenclatura, um novo estado, não é? Uma nova ordem, portanto, obviamente que tem essa leitura, essa é a leitura política, esse é o posicionamento. Sim concordo. Não sei se será pós-colonial [risos – por causa da celeuma

que a palavra provoca nestas paragens...] mas que aborda essa temática obviamente. E que fala de uma nova espécie de colonialismo, de uma nova espécie de poder dominante e do papel desse poder perante a sociedade, obviamente e questiona esse poder. Portanto: quem são vocês, quem são esses que veem com ONU na testa e que veem pôr...

ACP – Seria extrapolar muito dizer que essa reflexão que fazes sobre a sociedade e sobre a política em geral, também se aplica ao cinema... e que o cinema que fazes, neste caso, de agendas internacionais e de poderes e interesses que ultrapassam as tuas necessidades enquanto criador e as necessidades que sentes no público de cá?

JR – [visivelmente gaguejante dada a delicadeza do tema da pergunta] Há posturas... quer dizer... é um pouco... contraditório, no sentido em que se pode fazer um filme sem nada. Já dizia Glauber Rocha... uma câmara no ombro e uma ideia na cabeça e vamos fazer um filme. Esse filme pode ser o melhor filme do mundo, ou seja, não quer dizer que a falta de recursos, ou a falta de meios financeiros, ou meios técnicos impeçam a realização de uma boa obra de cinema. Agora, são percursos, cada um escolhe o seu... cada um caminha por onde pode, por onde lhe é possível caminhar. Se me ponho num projeto de ficção, se me ponho num projeto, quero fazer um filme com este grupo de trabalho, quero ter equipa, quero ter meios, quero ter capacidade de produzir de criar de... quero ter essa experiência de cinema, não essa experiência de uma câmara na mão... e... também já tive essa experiência. Já participei nesse tipo de projeto e gosto. Quando vamos fazer um documentário, gosto de ter essa experiência reduzida de poucas pessoas, de improvisar, etc. mas para fazer o cinema curta-metragem ou longa que eu quero fazer, eu aposto nesse tipo de projeto. Que tem essa implicação que tem essa via, mas não é a única. Não quer dizer que isso seja um carimbo e que essa seja a única forma de fazer.

Portanto eu não estou preocupado com a quantidade de filmes que vou fazer em vida... quero fazer os projetos que eu sinto simpatia por, portanto não tenho problemas em seguir esse caminho: em ir à procura desse financiamento e estar nessa dependência, mas há outros caminhos... é preciso entendermos esta possibilidade, porque se eu tiver uma câmara e eu tiver dois atores e eu tiver o mínimo de condições eu posso fazer um filme. Posso contar uma história e nada contra. Agora este é o caminho que eu quero.

Estou a desenvolver um outro projeto. Este primeiro, esta minha primeira longa demorou 10 anos a aparecer na tela, entre a ideia e a sua exibição, se calhar este segundo projeto vai demorar 8, 10 ou 12, mas não estou preocupado com isso porque quero fazê-lo da mesma maneira, quero ter equipa, quero ter dinheiro, e aí claro não há outra saída porque infelizmente em Moçambique e dentro do nosso horizonte não há formas de financiamento, não há formas de produção, não há formas de exibição que não sejam essas de ir buscar dinheiro lá fora e de estar dependente dessas agendas, das agendas de quem dá. De quem dá o dinheiro, portanto que tipo de filme é que estão à procura de ver na tela, que tipo de países é que vão apoiar. Isso também faz parte do processo de decisão... porque se apoiaram muitos filmes de Moçambique o ano passado não vão apoiar mais este ano. Quer dizer há todo um conjunto de coisas... não é só um projeto bom. Teoricamente é: passa o melhor projeto, mas o júri é constituído por muitas

peessoas, essas pessoas, cada uma dessas pessoas tem a sua agenda, tem o seu objetivo e essas dependências existem, mas é a regra do jogo.

ACP – E depois de conseguir o dinheiro, sentiste muita pressão da produção no teu trabalho, ou foste livre?

JR – Eu acho que isso não existe. Acho que essa liberdade é o sonho, acho que todos nós... o realizador para ter essa liberdade tem que ser ele o detentor da maioria do dinheiro financiado, por isso é que há muitos realizadores americanos e realizadores de ficção que são produtores dos seus próprios filmes, eu também fui só que a minha participação no filme não é maioritária. O dinheiro que eu como Moçambique consegui não é... não me dá essa capacidade, portanto neste jogo de produção, neste conjunto de fatores que implica lidar com vários produtores de todos os países financiadores, cada um com a sua participação, tens que fazer compromissos, tens que saber gerir todo esse processo, do qual tu fazes parte, se calhar, em posição menos importante. Do ponto de vista criativo sim, do ponto de vista estético sim, mas do ponto de vista do financiamento e do dinheiro não. Portanto essa liberdade não existe, não é? E acho que é assim que tem que ser, porque profissionalmente tem que se trabalhar em coordenação e tem que haver dependências de decisões de todas as partes, porque as decisões custam dinheiro, não é? As opções custam dinheiro e é preciso chegar ao fim do projeto e é preciso às vezes comprometer um pouco: isto é o ideal, mas não conseguimos chegar lá. Temos de trabalhar assim porque se não, não vamos acabar. Ou temos que pôr... as pressões vêm de todo o lado, é o tipo de ênfase que dás a uma frase, é o tipo de imagem que mostras numa cena, é no tipo de ator que vais escolher... tudo isso é um jogo complexo...

ACP – As equipas depois também... todos querem meter alguém do seu país... seja ator, caracterizador...

JR – Sim, alguns países que te obrigam a cumprir regras, não é? Por exemplo tens um financiamento francês tens que ter x pontos, para teres esses pontos tens que cumprir certos preceitos, tens que ter um... não quer dizer que tenhas que ter um operador de som, mas tens que ter um operador, tens que ter um técnico, tens que ter um artista, tens que ter uma parte criativa, ou tens que ter fazer qualquer coisa e isto te dá valor dentro da coprodução. Também não faz sentido fazeres uma coprodução para ires buscar dinheiro, achando que não deve ser assim, porque quem dá não vai obter dinheiro de volta. Isso funciona num projeto comercial, vamos fazer um filme para vender, vamos ter muitos bilhetes, vamos ter muitas pessoas e vamos dividir lucro. Aí é óbvio que a participação criativa pode ser um fator de menor importância para quem põe o dinheiro, agora nos casos em que estes filmes são feitos para a nossa audiência e os filmes não têm como objetivo primário fazer um retorno financeiro, os países que investem têm que ter um retorno criativo. Dizem não: nós vamos pôr este dinheiro, mas queremos que também haja franceses a trabalhar, queremos que haja brasileiros a trabalhar, queremos que haja artistas, meios técnicos, serviços de produção que sejam prestados por esses países.

ACP – E a ti dá-te prazer fazer esse tipo de jogo?

JR – Sim, claro. Eu acho que só ganhamos com isso. Eu acho que se também tivesse a possibilidade de financiar alguma coisa onde não vou ter retorno financeiro,

também gostava de ter uma influência sobre esse processo criativo. Quer dizer obviamente dentro do limite desse investimento e respeitando a obra inicial que nos chamou a investir. Portanto, há uma ideia, essa ideia atrai um investidor, há que haver respeito por essa ideia, porque se não também não valia a pena investir, não é? Portanto se respeitas a ideia e se confias na capacidade de liderança, ou na capacidade de execução dessa equipa, vais financiar, a tua participação tem que ser gerida dentro desse princípio, se queres alterar o projeto, se queres fazer outra coisa então é melhor encontrares um outro realizador, ou uma outra equipa de produção, não é? Funciona assim, claro a mim dá-me prazer, porque é uma coisa complexa... é todo um processo. É desde o guião, desde o que tu escreves no guião, até ao processo de pós-produção tudo passa por essa discussão. É preciso que os teus coprodutores estejam contentes com o teu corte, é preciso que os teus coprodutores estejam contentes com a ficha técnica, com a música, com a cor do filme, com... quer dizer há todo um enorme conjunto de fatores que tu tens que saber gerir. Por princípio, A não ser que tenhas a sorte de te dizerem: eh pá faz o que tu quiseres... sorte ou azar, porque às vezes fazes o que tu quiseres e fica uma coisa que não atinge nenhum objetivo... acho que da discussão e da participação coletiva nascem coisas boas, não é? Obviamente que não é o único caminho.

ACP – Moçambique está num momento bom para a ficção... um filme por ano...

JR – Pá... eu não sei se um filme por ano é um ritmo... porque um filme por ano é um realizador a fazer um filme, não é?

ACP – Mas num país que chegou a estar anos e anos sem produzir uma longa de ficção...

JR – Mas também já fizemos cinco e seis por ano, filmes nacionais e estrangeiros... Agora não só não temos produção nacional, como não temos ficção a ser filmada em Moçambique de outros países, não é? Portanto há uma retração grande... isso não considero que seja um bom momento. E se virmos também que esses projetos são oportunidades que acontecem, porque por exemplo, este filme do Sol vem dentro do Doc TV e do Film TV que é uma coisa que aconteceu da última vez faz três anos ou quatro, portanto não sabemos se para o ano vai haver ou se vai demorar outra vez mais três ou quatro anos para haver outra vez essa possibilidade de financiamento. O filme do Licínio vem numa situação diferente há um concurso anual em Portugal onde ele recebeu algum dinheiro e depois foi buscar, como eu fiz da outra vez, a outros fundos internacionais, eu tenho este filme também financiado por Portugal, grandemente por Portugal, tenho que arranjar o resto do dinheiro, aí tu tens um fundo que tu sabes que todos os anos podes concorrer... ganhas ou perdes, mas é uma coisa cíclica. Agora este outro concurso é meramente esporádico, aconteceu. Portanto eu não sei se termos essa média de um filme por ano, nos últimos dois anos, mas de há dois anos para traz não se filmou também nada durante três ou quatro... portanto se fizermos essa conta nos últimos 10 anos, vai dar um filme a cada três ou quatro anos... e isso não é bom para nenhum país do mundo. Acho que o cinema faz parte do processo cultural, do processo de registo da vida do país e a falta desses filmes será uma lacuna para a história do futuro. As pessoas não vão ter essa história, essa memória... da ficção, da fantasia, não é? Desse tipo de crítica,

de sátira, análise de outra forma da vida das pessoas. Eu não acho que seja um bom ritmo, acho que é um ritmo bastante baixo, e acho que a tendência é decrescer porque cada vez há menos financiamento e cada vez a geopolítica mundial também sofre, não é? Estamos cheios de crise, e isso tem influência direta. Por exemplo, o meu filme tem financiamento desde o ano passado e não tem contrato assinado, portanto eu nem sei se vou filmar para o ano ou daqui a dois anos. O ICA² ainda não assinou contrato, portanto não assinou o contrato, não liberou verba, portanto não tendo esse contrato não posso ir a outros financiadores pedir o que falta, porque não tenho como provar que já tenho algum fundo garantido... e já vai fazer um ano, já está a abrir-se um segundo concurso e ainda não assinaram contratos do concurso anterior. Portanto essa crise internacional afeta esta produção, se nós produzimos pouco e se dependemos desse financiamento então menos iremos produzir.

ACP – Estás pessimista em relação ao futuro?

JR – Se falares do cinema sim. Porque não se vê também na televisão nenhum movimento no sentido de criar oportunidade. Portanto a televisão em Moçambique tem 36 anos, tem 10/15 anos televisão privada não há nenhuma iniciativa nessas televisões para criarem uma opção, um caminho para a produção para o incentivo de ficção nacional, não há teatro na TV, não há drama na TV, não há séries nacionais, não há nenhum indicador de que isso possa passar. Não há movimentos do governo, há uma lei de patrocínio que permite que as empresas façam alguns financiamentos na cultura. Essa lei não é divulgada, não tem um regulamento, as pessoas não sabem como utilizar, não acreditam que isso exista, que isso funcione, é preciso fazer um trabalho pedagógico junto das instituições, mesmo assim as instituições não liberam o dinheiro com base nela, não acreditam porque depois as finanças vêm cobrar que eles dizem já ter pago através deste financiamento, portanto enquanto não houver todo um conjunto de leis e de regulamentos que permitam que haja investimento para a área do cinema esta situação não vai mudar.

ACP – Havia uma taxa, que permitia constituir um fundo, mas desapareceu, certo?

JR – Havia uma taxa que era cobrada no bilhete de cinema, o dinheiro dos bilhetes de cinema todo ele ia parar ao INC

ACP – Não tinha a ver com a televisão?

JR – Não, nunca teve a ver com a televisão. Havia o INC que era também distribuidor e exibidor ele próprio, não é? E havia um valor de cada bilhete que iria para constituir um fundo de produção. Mas isso já não existe há 30 anos isso acabou...

ACP – E a escola? Não há uma escola de cinema em Moçambique...

JR – Agora existe dentro da ECA um curso de cinema. Tem um curso de cinema que começou este ano

ACP – Eu perguntei quando lá estive, ninguém sabia desse curso lá... ninguém me falou desse curso lá... de quantos anos é o curso?

JR – Penso que são três anos. Há também uma academia de audiovisual que forma algumas pessoas ligadas mais à parte operacional, mais à parte técnica de produção, do

² Instituto Cinema e Audiovisual (Portugal)

que propriamente à parte criativa ou à parte de gestão de conteúdos, ou à parte de escrita... mas acho que isso não é o caminho... acho que isso é muito importante sim senhora é uma abertura de portas é um sinal mas não pode ser o único, acho que a formação não pode passar só pela criação de um estudo, de um curso superior de cinema, que vai formar uns teóricos, pessoas que não vão ter o mínimo contacto com a produção.

ACP – Por quê? Não fazem filmes lá os alunos?

JR – Não sei vamos ver o que vai acontecer, é o primeiro ano tem um curriculum, vai formar pessoas, mas não acredito que essa seja a única via ou que seja a via mais democrática digamos assim, mais democrática no sentido de espalhar a de massificar a produção. Porque teria que haver outro tipo de formação. Uma formação mais na base, dentro da escola o audiovisual devia fazer parte... temos uma escola de artes visuais, que ensina a desenhar e essas coisas, mas isso devia fazer parte do curriculum desde criança as artes visuais... aqui não é assim.

ACP – Não há educação visual na escola pública em Moçambique?

JR – Não, não há, não há. Portanto se tivesses essas aulas e esses ciclos de formação de interesses e outros cursos paralelos aí a coisa poderia mudar de figura e teres mais pessoas interessadas no audiovisual. Agora só um curso superior... não pode ser visto como a solução do problema... tem que se fazer um investimento anterior. Desde a escola primária, projeções, etc. há todo um trabalho que é importante fazer, se não há cultura visual como é que pode haver cinema? São poucas as escolas que têm esse caminho... talvez uma escola privada ou outra possa ter, projeções de cinema de forma regular, mas o normal é muito esporádico. OK há um filme que passa um dia... não há regularidade que possa despertar um interesse genuíno. Não há cinema em salas comerciais. Só há uma sala comercial a exhibir, uma na Matola outra em Maputo, no resto do país não há. É caro. Portanto, as pessoas veem cinema onde? Na TV... existe pouco. Também é uma forma de ver... mas é raro passarem.

FINANCIAMENTO

Esta entrevista está inserida numa investigação de doutoramento em estudos culturais, cujo tema é “Alteridade e identidade no cinema pós-colonial em Portugal e em Moçambique”, financiada pela Fundação da Ciência e Tecnologia, no domínio das Ciências da Comunicação, com a referência SFRH/BD/110044/2015

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Coelho, J. P. B. (2004). *A “literatura quantitativa” e a interpretação do conflito armado em Moçambique 1976-1992*. Maputo: Universidade Eduardo Mondlane.
- Convents, G. (2011). *Os Moçambicanos perante o cinema e o audiovisual*. Maputo: Dockanema.
- Dennison, S. & Lim, S. H. (2006). Situating world cinema as a theoretical problem. In S. Dennison & S. H. Lim (Orgs.), *Remapping World Cinema* (pp. 1-15). Londres: Wallflower.
- Nogueira, T. S. (1985). Kanemo: um projecto de cinema. *Revista Tempo*, 44-45.

Watkins, C. A. (1995). Le cinema africain lusophone: perspectives historiques et contemporaines de 1969 à 1993. *Ecran d'Afrique*, 13/14, 109-124.

NOTA BIOGRÁFICA

Ana Cristina Pereira é doutoranda em Estudos Culturais no Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade da Universidade do Minho (CECS/UM); Mestre em Ciências da Educação pela Universidade de Aveiro; Licenciada em Teatro pelas escolas de Teatro e Cinema de Lisboa e de Música e Artes do Espetáculo do Porto. Com investigação sobre cinema, raça e género, é Bolseira FCT em regime misto.

Email: ana.c.pereira@outlook.com

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais, Campus de Gualtar, 4710-057 Braga, Portugal

* **Submetido: 12/04/2017**

* **Aceite: 10/05/2017**

EACH OF US WALKS WHERE WE CAN, WHERE WE ARE ABLE TO WALK: INTERVIEW WITH JOÃO RIBEIRO

Ana Cristina Pereira

I talked with the Mozambican filmmaker, João Ribeiro, on an esplanade in the city of Maputo, early one morning in April, since it's inadvisable to wait until the full heat of the day. During our conversation it became clear how different threads of the history of Mozambican cinema are embedded in the director's life and that in order to comprehend everything that he generously reveals requires an understanding of the context in which he has pursued his career. His parents were from Cape Verde and he was born in 1962 in Quelimane. João Ribeiro was 13 when Mozambique gained its Independence.

During the first fifteen years following Mozambique's declaration of independence, cinema was integrated within the political strategy pursued by the country's government. Between 1975 and 1991, the National Film Institute (INC) dominated Mozambique's film industry, in all stages – from production and distribution to film exhibition. Cinema, under the supervision of the Ministry of Information, was controlled by the Secretariat of the Department of Information and Propaganda (DIP). A national film distribution circuit was set up, led by the ruling party, dedicated to the dissemination of films produced and directed by the INC / DIP, together with other films (Russian, Italian, etc.) that had the same political orientation (e.g. *Convents*, 2011). João Ribeiro was the Provincial Delegate of the INC in Quelimane, where he managed five cinemas in the province. At the same time, he pursued his hobby of taking photographs and began to work with video.

At this point, the Mozambican government supported the liberation movements in Rhodesia and the struggle against apartheid in South Africa, which at the domestic level led to a civil war that devastated the country. When Rhodesia became Zimbabwe, the neighbouring country's armed forces fought alongside Frelimo (Coelho, 2004). In 1987 João Ribeiro moved to Maputo where, still working for the INC, he was head of the film archive and later the coordinator of film production. In the 1980s, television broadcasting started in Mozambique and João Ribeiro worked for the three most important national TV channels, where he was responsible for the process of installation, modernisation, creation of national content, production of TV programmes and events. He then left for Cuba in 1989 and in 1991, and graduated in Directing and Production from the San António de los Baños Film and TV School.

At the same time, war and deterioration of Mozambique's economic conditions made it increasingly difficult to produce and import films. Lack of investment led to the deterioration of cinemas and in the second half of the 1980s the quality and quantity of films that could be seen in Mozambique fell substantially. Further intensifying the already fragile situation of film production in Mozambique, a fire broke out at the INC in 1991, and destroyed virtually all of the film archive, production material and spaces.

In the 1990s, the Mozambican economy and the media were liberalized. Filmmakers from INC and Kanemo¹ were at the base of the formation of new companies that continue to be the backbone of Mozambican film production to the present day. Access to new digital technology facilitated the emergence of new opportunities and by uniting to survive, the members of these small companies multi-tasked: they produced, directed, filmed, etc., each other's projects. Returning to Mozambique, João Ribeiro began to work for Ebano Multimédia, where he developed, directed and produced several documentaries for cinema and television. While working for Ebano he became a founding member of Southern Africa Communication for Development, one of the first regional organizations of independent producers. In 2000 he created the independent production company, COOL.

However, the degradation caused by civil war and above all the abandonment of protectionist policies towards the cinema, pushed Mozambican cinema into an even deeper crisis. This means that it is now more difficult to establish a film production centre in Mozambique with the importance and independence that it had in the 1970s, which even affirmed a different perception of history, of the world and art (e.g. Watkins, 1995). The “world cinema” produced in Mozambique – a label attributed by decision-making centres, i.e. the North America and Europe (Dennison & Lim, 2006) – now depends on international financing circuits and co-productions. João Ribeiro directed *The Last Flight of the Flamingo* (2011), which premiered at the World Pavilion in the Cannes Film Festival and has been selected by some of the world's leading film festivals, thereby becoming the first Mozambican film to be released theatrically abroad.

INTERVIEW WITH JOÃO RIBEIRO – MAPUTO – APRIL, 19, 2016

Ana Cristina Pereira (ACP) – How did you start making films?

João Ribeiro (JR) – I started making films as a result of photography. I had a photography lab, and I got into to moving images through it... I sometimes even say that I got into the pictures by watching films. In those days going to see a film, you could see the posters outside, photographs of individual scenes. As kids, we had to imagine the story that we saw on the posters, because we were not allowed to go inside [they were too young]. We invented stories by looking at the posters. It seems to me that this was a good way to start making films. To watch, discuss it, talk and then take photographs. Later I started making videos, then television. I started editing videos at home, I cut the magnetic tape and glued it together ... I still worked with VHS ... at home. And then I had the opportunity, a big step forward, to work in a film studio. There I began in distribution, in exhibition, in management and then moved to the film archive. Then I moved into production, but always connected to television. Making a television program, even before working in a film production, understand? I started ... I started taking photographs when I was very young, I was 15 or 14 years old when I started taking photographs, but I started working in television in 1985. At first I was making television in my home city, in Quelimane, which was

¹ Kanemo was an official film production company established in 1983 to meet the country's film production needs, since the INC was unable to meet all the demands (Nogueira 1986).

then used by the public TV channel, Televisão de Moçambique, when reporting on events in the province, but more from the point of view of the image, not from a journalistic perspective. We even produced a short programme that we sent here.

ACP – And then you went to Cuba, in the late 1980s?

JR – Yes I went to Cuba in 1989/90 where I studied film and television. Directing and production.

ACP – How long did you stay there?

JR – It was a two-year course. Two years. Back then. Now it's a three-year course, but at the time it was only two years.

ACP – And when you returned to Mozambique? It was a difficult time in the country. How was your reintegration?

JR – Yes. When I arrived in Mozambique, the Film Institute had closed down. There had been a fire ... a year before ... almost a year before ... that was a complete disaster. There was no activity at the Film Institute. People met outside, but the same people had started to do some things individually. They had started a cooperative, that at the time was called Copymag. They had made a cooperative where they were already producing some work. There was Ébano Multimédia that had already been set up by Pedro Pimenta, Sol de Carvalho, José Luís Cabaço and Licínio Azevedo. Since I had returned before producing my short film, because I made a film while I was still here at school ... I returned to make a coproduction that was my thesis project. I came with some colleagues. We made a short film here and I used ... I put together a co-production between the School, Kanema and INC, because I had been sent by the National Film Institute to study in Cuba, understand? As an INC worker, I made this co-production, this little film, with the School where I was in Cuba, Kanema and INC. And at this point, I already knew him, but I got very close to Pedro [Pimenta] who was the managing director of Kanemo. Even at that time he had already said that he aimed to create a company with Licínio and that therefore when I returned I could probably join them – we could work together.

So when I came back from Cuba and encountered this situation, the first thing that occurred to me was to start working and keep on producing, right? I asked the Film Institute for leave without pay. There were people who were being paid at the time. Without having anything to do. There were many people in that situation. All of the INC's employees had no work, but they were nonetheless paid. They were film professionals. At the time I asked, together with one or two people, probably, for a period of leave without pay, which was granted. Therefore, until today, I'm still on leave without pay (laughs). I asked for unlimited leave, so to speak ... and I started to produce a documentary, at the time, that I had set up as a project and I went to work in Ébano. Not with Ébano, in Ébano. They already had the production space, I made there ... I rented a room and set up a kind of a small production company, but working inside Ébano. I produced this project, which took me quite a long time. During the production process I got even closer to Pedro, Licínio, Cabaço, Sol ... and we started to work together, so I started to produce some projects for them. Then Sol left Ébano to open Promarte and at the time I received his stake in Ébano and then I joined this group. And then I never went back ... later I returned to

the cinema. Then I started working as an independent ... I worked in Ébano and then in other producers. This was my integration process after finishing film school...

ACP – In relation to political issues that, whether one likes it or not, involve the cinema. Are you less politically involved than your other fellow workers and colleagues, perhaps because you are younger? Or isn't it true that you're less politically involved?

JR – That's your opinion...

ACP – I'm asking a question.

JR – I think we all have some political responsibility. And I think that all my films have a fairly strong component of critical analysis. I only make fiction films as a director, but as a producer I have worked on countless projects, all with a major political dimension. I don't think that any film I've made can be said to lack a political element... all the documentaries, most of the documentaries are about "truth and reconciliation", peace, war ... xenophobia ... access to water ... living conditions ... I have two strands in my career. I'm a producer and a director. As a filmmaker, I like to make fiction, I don't like to make documentaries. I feel that I'm not a documentary person. I like to make fiction. I like to direct actors. I like to work on the script. I like to work on the preparation. I like to work with fiction, as a director. As a producer, I work on several different projects. I work in fiction and documentary. I have made numerous documentaries that I have produced myself, that I have coproduced or for which I provided services. And even in my fiction films, the themes chosen are political, except for one of the shorts. For example, *The Last Flight of the Flamingo* is a political film, i.e. it's a fictional story. But it's a story that counts the post-war process, including fierce criticism of the governments, of the past ... so I think we all have that capacity or responsibility. Let's say, then, the fact of producing entertainment or making a fiction film does not mean that it can't have a political connotation, or sometimes even have more than one that its apparent connotation ... the objective is this dimension.

ACP – Is *The Last Flight of the Flamingo* a postcolonial film?

JR – Yes. This approach ... if we look at the time in which it was made, at the moment when it was made and the subject matter it addresses, obviously it rests on a threshold, right? In a passage of time, we are there at a time when we have emerged from the liberation struggles to independence, from independence to another internal struggle, a fratricidal struggle [he says "fratricidal" with particular violence], right? A struggle ... a civil war! After this war there was a kind of complete rebirth, so to speak, there was peace, the entrance of new forces, right? The United Nations peacekeeping force. From that world power that comes to stabilise the country, or establish a new nomenclature, a new state, right? A new order, therefore, can obviously have this interpretation, this is the political interpretation, that is the positioning. I agree. I don't know whether we can call this *postcolonial* [he laughs – because of the excitement that the word engenders in this part of the world ...] but which obviously addresses this theme. And it talks about a new kind of colonialism, a new kind of dominant power and the role of that power before society, obviously and it questions that power. Therefore: who are you, who are those who look at the country with the UN symbol emblazoned on their foreheads and who see...

ACP – Would we be extrapolating if we said that this reflection on society and on politics in general also applies to cinema? That the cinema you produce depends on international agendas, powers and interests that surpass your requirements as an artist and the needs you sense in the audience here?

JR – [Visibly stuttering, given the delicacy of the question] There are postures ... I mean ... it's a bit ... contradictory, in the sense that you can make a film without anything. Glauber Rocha once said ... with a camera on your shoulder and an idea in your head you're ready to make a film. It may be the best film in the world, i.e. the lack of resources, or the lack of financial or technical resources doesn't prevent you from making a great film. Now, these are different paths. Each person chooses his own path... each of us walks where we can, where we are able to walk. If I'm working on a fiction project, if I immerse myself in a project, I want to make a film with this working group, I want to have a team, I want to have resources, I want to have the capacity to produce, to create ... I want to have this experience of cinema – this experience of holding a camera in my hand – ... and ... I've also had that experience. I have already participated in this type of project, and I really enjoyed it. When we're going to make a documentary, I like to have this experience of working with a few people, to improvise, etc., but to make the short films or feature films that I want to direct, I believe in this type of project. This implies this path, but it's not the only path. It doesn't mean that this is a rubber stamp and is the only way to do this.

So I'm not worried about the number of films I'm going to make in my life ... I want to make the projects that I identify with, so I don't have any problem following this path: to look for this funding and be dependent upon it. But there are other paths. It's necessary to understand this possibility, because if I have a camera and two actors and have the minimum conditions, I can make a film. I can tell a story and nothing can stop me: that's the path I now want.

I'm now developing another project. This first film, this first feature film took me ten years to complete, between the idea and its final screening. Maybe this second project will take eight, ten or twelve years. But I'm not worried about it, because I want to do it the same way. I want to have a team, I want to have money, and of course there is no other alternative, because unfortunately in Mozambique and within the options available to us, there are no forms of financing, there are no forms of production, there are no possibilities of exhibition other than raising finance abroad, which makes us dependent on these agendas, the agendas of the funding bodies. Who gives the money, what kind of film do they want to see on the screen, what kind of countries are they going to support. This is also part of the decision-making process ... because if they supported many films from Mozambique last year, they won't support more this year. I mean there are many different issues... it's not just a question of whether it's a good project. In theory that's the key issue: the best project will be chosen. But the jury consists of many people, and these decision makers, each one has his or her agenda, his or her objectives, and these dependencies exist. That's how the game works.

ACP – And after raising the money, did you feel a lot of pressure from the production in your work, or were you free?

JR – I don't think that applies in these cases. I think that this concept of freedom is utopian. I think that all of us ... in order for a filmmaker to have this freedom he must own most of the money raised, which is why so many American directors and directors of fiction films produce their own films. I also produced this film but my investment wasn't the majority stake. The money that I raised in Mozambique is not ... it doesn't give me this ability, so in this production game, with this set of factors, that involves dealing with several producers, from all the countries which funded the film, each with its own stake, you have to make different commitments. You have to know how to manage the entire process, of which you are part, but perhaps, assume a less important position in the overall funding. From the creative point of view, yes, from the aesthetic point of view, yes, but not from the point of view of the financing and the money. So this freedom doesn't exist, does it? And I think that's the way it has to be. Because professionally you have to work in coordination, and you have to depend on decisions taken from all sides, because every decision costs money, right? Each option costs money and you have to get to the end of the project and sometimes you have to make a few compromises: you have to accept that sometimes you can't attain the ideal solution. We have to work like this because otherwise, we won't be able to finish the film. Or we have to compromise ... we receive pressures from everywhere, it's the kind of emphasis you have to give to a specific phrase, the kind of image you show in a scene, the type of actor you're going to choose ... all this is a complex game...

ACP – Later the teams also ... everyone wants to bring someone from their country ... whether an actor, a make-up artist ...

JR – Yes, some countries make you enforce rules, right? For example, if you have financing from France you have to achieve x points. In order to get these points, you have to satisfy certain precepts, you have to have one ... that doesn't mean that you have to have a sound operator, but you have to have an operator, you have to have a technician, you have to have an artist, you have to have a creative element, or you have to do something and that gives you points within the coproduction. It also doesn't make sense to make a coproduction to raise funding, thinking that things should be otherwise, because the entity funding the film won't get any money back. It's different in a commercial project, we're going to make a film to sell, we predict so many tickets, we and so many people and will divide up the profits. In that case it's obvious that creative participation may be a minor factor for those who put up the money. But in cases where these films are made for our audience and are not primarily intended to make a financial return, the countries that invest require a creative return. They may say otherwise: but if they're going to put up the money, they want French people to work on the project, they want Brazilians to work, they want artists, technical resources, production services to be provided by these countries.

ACP – And do you enjoy this kind of game?

JR – Yes of course. I think that we all benefit from this. I think if I also had the possibility to fund something from which I wouldn't have any financial return, I would also like to have an influence on the creative process. Obviously within the limit of my investment

and respecting the initial work that led me to invest. So there is an initial idea, which attracts an investor, and this idea has to be respected, because otherwise it also wouldn't be worth investing, would it? So if you respect the idea and trust the team's leadership capacity or ability to implement the project, you will fund it, your participation has to be managed within this principle. If you want to change the project, if you want to do something else, then you should find another director, or another production team, right? It works like that, of course it gives me pleasure, because it's a complex thing ... it's an entire process. It starts with the script, from what you have written in the script, to the post-production process, everything depends on this discussion. It is necessary that your co-producers are happy with your edit, it is necessary that your co-producers are happy with the film's cast and crew, music, colour, with ... in other words there is a tremendous set of factors that you have to learn how to manage. In principle, unless you are fortunate enough to be told: hey, do whatever you want ... luck or bad luck, because sometimes you do what you want, and there's something that does not attain any objective ... I think that discussion and collective participation generates fruits, right? Obviously it's not the only way.

ACP – Mozambique is enjoying a good period in terms of fiction films ... with one film a year ...

JR – Well ... I don't know if one film per year counts as a rhythm ... because one film per year means one filmmaker, right?

ACP – But in a country that experienced years and years without producing a fiction feature film ...

JR – But in the past we've already produced five/six films a year, including national and foreign films ... Now not only do we have no national production, we have no fiction to be filmed in Mozambique from other countries, right? So this is a major retraction ... I don't think that means we're enjoying a good period. And if we also see that these projects are opportunities that arise, because for example, Sol's film was produced within the context of Doc TV and Film TV, which is something that happened three/four years ago, so we don't know if it will happen again next year, or if it will take another three/four years to have this funding possibility again. Licinio's film comes from a different situation. There is an annual call for proposals in Portugal from which he received some money and then he went to raise, as I did on another occasion, other international funds. My film was also financed by Portugal, largely by Portugal. I had to raise the rest of the money, then you have a fund that you know that you can apply for every year... you may or may not get the funding, it's a cyclical thing. Now this other call for proposals is sporadic. It happened on one occasion. So I don't know whether we really have had an average of one film a year over the last two years. But if we go back two years ago, nothing had been filmed for three or four years ... so if we count the last ten years, that means we've made one film every three or four years. And that's not good for any country in the world. I think cinema is part of the cultural process, the process of recording a country's life and the lack of films constitutes a gap for the history of the future. People won't have this history, this memory ... of fiction, of fantasy, will they? They won't have this kind of criticism,

satire, a different way of looking at people's lives. I don't think it's a good rhythm, I think it's a pretty low rhythm, and I think there's a downward trend because there is less and less funding, and every time the geopolitical situation worsens in the world, right? There are crises everywhere, and this has a direct influence. For example, my film was funded last year and but we haven't signed the contract yet, so I don't even know if I'm going to shoot in one or two years from now. ICA² hasn't yet signed a contract, and because it hasn't signed the contract, it hasn't released any money, so since I don't have the contract, I can't go to other financiers to ask for completion funding, because I can't prove that I already have some guaranteed funding ... and it'll soon be a year since the funding was approved. A second call for proposals is already open and they haven't yet signed contracts for the previous call. So the international crisis affects production. If we produce little and if we depend on this funding we will produce less.

ACP – Are you pessimistic in relation to the future?

JR – If you talk about cinema, yes. Because there also isn't any movement on television to create new opportunities. Television broadcasting began in Mozambique around 36 years ago, and private television began around 10-15 years ago. There is no initiative on these national television channels to create alternatives, a path for production that will encourage national fiction. There are no theatre productions on TV. There is no drama on TV. There are no national series. There are no signs that this might happen. There are no steps being taken by the government. There is a sponsorship law that allows companies to provide some funding for culture. This law hasn't been enacted yet, it doesn't have any regulations yet. People don't know how to use it. They don't believe that it exists, that it works. It is necessary to educate the institutions. But even then the institutions won't release the money based on the law. They don't believe in it, because the tax authorities will charge them for what they say have paid through this sponsorship law. So until there is a whole set of laws and regulations that make it possible to invest in the film industry, this situation won't change.

ACP – There was a levy, which made it possible to set up a fund, but it disappeared?

JR – There was a levy which was charged on the film ticket, and the money raised from film tickets was entirely channelled to the INC.

ACP – It wasn't related to television?

JR – No, it was never about television. There was the INC, that was also a film distributor and exhibitor? And there was a value of each ticket that was channelled to a production fund. But this hasn't existed for around 30 years, this system ended...

ACP – And in terms of schools? There is no film school in Mozambique ...

JR – Now there is a film course within the ECA³. There is a film course that began this year.

ACP – I asked when I was there, nobody knew about this course there ... no one told me about this course ... how many years does the course last?

² Instituto do Cinema e do Audiovisual, I. P. (Portugal).

³ ECA – Escola de Comunicação e Artes (Arts and Communication School) of Universidade Eduardo Mondlane.

JR – I think it's a 3-year course. There is also an Audiovisual Academy that trains some people linked more to operational issues, more to technical aspects of production, than to the creative dimension or content management, or screenwriting ... but I don't think that's the right path...I do think it's very important, it opens doors, it's a sign, but it can't be the only way. I think that training can't go beyond just creating a study plan, a university cinema course, that will train theorists, people who won't have any contact with production.

ACP – Why? Don't the students make films at school?

JR – I don't know, we will see what will happen. It's the first year. It has a curriculum, it will train people. But I don't believe that this is the only way or that it's the most democratic path, shall we say, the most democratic path in the sense of spreading and generalising production. Because there would have to be another type of training. A more basic training, audio-visual studies should be included within school curricula ... we have a school of visual arts, that teaches drawing and other artistic practises, but this should be part of the school curriculum from childhood, the visual arts ... but not in Mozambique.

ACP – There is no visual education in public schools in Mozambique?

JR – No, there isn't. None at all. So if you had these classes and these cycles that will foster interests and other parallel courses, the situation might be very different, and you would have more people interested in audiovisual questions. Now only one university course ... that can't be seen as the solution to the problem. You have to make a prior investment. From primary school onwards, with film projections, etc., there is a whole body of work that has to be done. If there isn't any visual culture how can there be cinema? There are very few schools that pursue this path ... maybe a private school or another school may have, film projections on a regular basis, but it's normally very sporadic. Okay, a film is projected from time to time... but there's no regularity that might spark genuine interest. Commercial screens don't show cinema. There is only one commercial screen that shows cinema – one in Matola and another in Maputo – in the rest of the country there's nothing. It's expensive. So where can people see cinema? On TV ... there are very few film screened. That's another way of seeing films ... but it's rare for them to be shown.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

- Coelho, J. P. B. (2004). *A "literatura quantitativa" e a interpretação do conflito armado em Moçambique 1976-1992*. Maputo: Universidade Eduardo Mondlane.
- Convents, G. (2011). *Os Moçambicanos perante o cinema e o audiovisual*. Maputo: Dockanema.
- Dennison, S. & Lim, S. H. (2006). Situating world cinema as a theoretical problem. In S. Dennison & S. H. Lim (Orgs.), *Remapping World Cinema* (pp. 1-15). London: Wallflower.
- Nogueira, T. S. (1985). Kanemo: um projecto de cinema. *Revista Tempo*, 44-45.
- Watkins, C. A. (1995). Le cinema africain lusophone: perspectives historiques et contemporaines de 1969 à 1993. *Ecran d'Afrique*, 13/14, 109-124.

FUNDING

This interview is part of a doctoral research in Cultural Studies, whose theme is “Alterity and identity in postcolonial cinema in Portugal and Mozambique”, funded by Portugal’s Foundation for Science and Technology (FCT), with the reference SFRH/BD/110044/2015.

BIOGRAPHICAL NOTE

Ana Cristina Pereira is a doctoral student in Cultural Studies at the Communication and Society Research Centre at the University of Minho (CECS/UM); She has a M.Sc. in Education from the University of Aveiro. She has a B.A. Hons degree in Theatre from the Lisbon Film and Theatre School and the Porto Music and Performing Arts School. She has a scholarship from the FCT to pursue research in the fields of cinema, race and gender.

E-mail: ana.c.pereira@outlook.com

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais,
Campus de Gualtar, 4710-057 Braga, Portugal

Submitted: 10/05/2017

Accepted: 25/05/2017

VARIA | VARIA

ENTRE A CRISE DA DIALÉTICA E A DIALÉTICA DA CRISE

Alexandre B. Weffort

RESUMO

O conteúdo deste texto está estruturado em três passos. No primeiro, assume parcialmente a forma de recensão do livro de Moisés de Lemos Martins *Crise no Castelo da Cultura. Das Estrelas para os Ecrãs*¹. O caráter parcial da recensão resulta do enfoque dado por mim ao tema da dialética, que surge no livro em apreço inserido numa análise alargada da transformação da cultura contemporânea, da sua subordinação aos processos mediáticos e aos ambientes tecnológicos do nosso tempo. No segundo passo, sublinhando passagens da argumentação exposta, questiono algumas das conclusões propostas pelo autor. No terceiro, no quadro daquele questionamento, apresento algumas propostas e ensaio um primeiro momento de síntese.

PALAVRAS-CHAVE

Crise; cultura; dialética

ABSTRACT

The content of this article is structured in three steps. The first step is assumed as a partial recension of the book *rise no Castelo da Cultura. Das Estrelas para os Ecrãs* [Crisis in the castle of culture. From the stars to the screens] by Moisés de Lemos Martins². It is a merely a partial recension due to the focus I assume on dialectic, which appears in the above mentioned book as a part of a more extended analysis on contemporary culture technology, its subordination to media processes and the technological environments of our time. In the second step of this text, I underline some of the stated arguments and question some of the author's conclusions. In the third step, as a result of this questioning I present some proposals and essay a synthesis's first gesture.

KEYWORDS

Crisis; culture; dialectic

¹ Editado em Coimbra, pela Grácio Editor. O texto foi acedido na sua versão digital, retirado de <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/29167/1/CriseCastelodaCultura.pdf> Aquando das citações, estas serão assinaladas na forma convencional, seguidas do número de página.

² The text was accessed in its digital version, retrieved from <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/29167/1/CriseCastelodaCultura.pdf>. The quotations will be indicated in the conventional form, followed only by the indication of the page number.

PRIMEIRO PASSO

O livro em questão, editado em 2011, apresenta-se simultaneamente enquanto súmula do pensamento teórico desenvolvido no âmbito dos estudos culturais e da comunicação e, também, do posicionamento que nesses dois âmbitos o autor colige dos seus textos, ali reunidos e integrados sob a forma de ensaio.

Cruzam-se, assim, no texto, o pensamento de diversos autores em que Lemos Martins apoia o seu questionamento e as suas propostas, bem como textos do próprio, onde o tema da crise cultural é abordado. O tema da crise é tratado na perspectiva da comunicação, tendo por base uma postura hermenêutica, onde a interpretação de textos se assume como método privilegiado de observação e análise. Mas, o interesse que nos prende especialmente relaciona-se com a dialética e o modo como esta é tratada.

Lemos Martins apresenta uma perspectiva da cultura contemporânea mergulhada num *pathos trágico*, resultante das mutações que a cultura globalizada introduziu nos comportamentos sociais por via da crescente tecnologização da existência. A tecnologia digital, nomeadamente aquela que se impõe nos processos comunicacionais, está associada a mutações profundas nos modos de agir individuais e colectivos, determinando o seu sentido prático. A sua ação não se realiza, no entanto, determinada unicamente pelos critérios da técnica. Realiza-se em práticas sociais determinadas por um *campo de forças sociais*, e também por *estados de poder* (p. 42).

É no quadro desta relação, da técnica e das práticas sociais, que é afirmada a crise da cultura, numa leitura abrangente que não esquece as implicações da tecnologia na prática docente, nomeadamente no que refere à Universidade, problema ao qual dedica largo espaço reflexivo (pp. 135-150).

A *praxis* social, tomada como uma categoria do existente, é assumida na sua dinâmica global e num tempo marcado pela globalização que tem na tecnologia digital um dos seus suportes materiais fundamentais. Lemos Martins desenvolve uma análise que tem em consideração a natureza da experiência sensível e a crescente importância que esta assume nos processos discursivos. Assinala a transformação que se observa na sociedade contemporânea, na prevalência da *ordem sensológica* sobre a *ordem ideológica* (p. 64), onde os apelos à emoção, ao desejo é à sedução, se afirmam a nível da produção cultural, sobretudo no que refere aos meios de comunicação, defendendo a “ideia de que os *media* são ‘o pensamento da nossa modernidade trágica’” (p. 68).

Refere Lemos Martins que “as tecnologias ligam globalmente os indivíduos em tempo real, criando neles o cérebro de que elas precisam, o de indivíduos empregáveis, competitivos e performantes no mercado, mas desarticulam-nos ao mesmo tempo como cidadãos, impondo-lhes um destino de ora em diante fragmentário, caótico e nomádico” (p. 27). Este será um traço que caracteriza o momento presente, de confluência das “tecnologias da informação, que suportam o mercado global” e das “bio-tecnologias, que fantasiam melhorar a vida humana” por via da alteração dos processos perceptivos onde se combinam “a alienação e a expropriação da sociabilidade, a imobilidade e a desterritorialização, a perda de consciência histórica e a dissolução da memória” (p. 28).

São sublinhadas as dinâmicas sociais que estão associadas ao papel da técnica na configuração da “crise da época” e enfatizadas as suas consequências mais profundas, mas

estas são equacionadas já num plano de generalização e em comparação com as épocas históricas precedentes. Mas, segundo Lemos Martins, a “crise é desencadeada pelo autotelismo da técnica” (p. 28), a qual conduz à afirmação de um pensamento de “meios sem fins”. A questão é colocada na mutação da natureza da técnica, que deixa de ser instrumental, entendida enquanto prolongamento do “braço humano”, e passa a “atravessar” o humano, “investindo-o, produzindo também o braço e ameaçando produzir o homem por inteiro” (p. 18).

Lemos Martins evoca Walter Benjamin quando este dizia que “os dispositivos de imagens causavam comoção e impacto generalizado e que, portanto, a nossa sensibilidade estava a ser penetrada pela aparelhagem técnica, de um modo simultaneamente óptico e táctil” (p. 80). Por outro lado, refere McLuhan, quando aquele indicava não ser “ao nível das ideias e dos conceitos que a tecnologia tem os seus efeitos; são as relações dos sentidos e os modelos de percepção que ela transforma a pouco e pouco, e sem encontrar a menor resistência” (p. 117).

A televisão, enquanto dispositivo tecnológico, cumpre a função de nos ligar e desligar do mundo, enquanto efeito do funcionamento da máquina, através da imagem. E, diz ainda Lemos Martins, a “imagem de produção tecnológica reconforta-nos numa calda de emoções” (p. 81). O resultado será um anestesiamiento da consciência social, que passa a existir sem “nenhuma espécie de compromisso com a época e com as ideias que a motivam” (Benjamin, citado na página p. 81).

O poder dos dispositivos tecnológicos é também estético e, segundo Lemos Martins, reorganizam “a nossa experiência em torno da nossa subjectividade e emotividade, modelam em nós uma sensibilidade artificial (...) uma vez que esses dispositivos tecnológicos funcionam em nós como próteses de produção de emoções, como maquiagem que produzem e administram afectos” (p. 81). No entanto, ainda segundo Lemos Martins, “a imagem tecnológica tem poder, mas não é o poder; (...) a imagem tecnológica apenas representa o poder e o simboliza” (p. 82).

Lemos Martins assinala a transformação identitária que se observa na sociedade em rede, de uma hibridação cultural onde, segundo o autor, se enfraquecem os traços distintivos das classes sociais (nomeadamente, o proletariado e a burguesia) (p. 85). A tecnologia afirma-se capaz de gerar “expressões de uniformidade à escala global, e inscreve-se, por outro lado, na lógica da produção de conformidade (...) sendo que aquilo em que a maioria concorda é o que subjectivamente se exprime como real, racional e moral” (p. 86). Assinala ainda a existência de “uma espécie de sincretismo, onde novas tribos sócio-técnicas coexistem com estruturas de dominação ligadas ao capitalismo” (p. 86), pois, “conectado em permanência ao sistema informativo, o indivíduo é mobilizado infinitamente para o mercado” (p. 87).

Lemos Martins sublinha o “afundamento das nossas crenças tradicionais” e, na sequência, um “consequente processo de deslegitimação geral” (p. 90). As ambivalências nas escolhas dos atores sociais, as “atitudes ‘não lógicas’ aparecem ao lado das acções lógicas” (p. 93), da mesma forma em que se acentuam também “a intensidade precária das relações, as variações dos sentimentos amorosos, as incoerências ideológicas e as mobilidades existenciais e profissionais” (p. 94). Esta ambivalência é

marcada pela mobilidade e pela “errância” (...) pontuada por múltiplas separações e ambivalências, por múltiplas transições e “passagens” (...) no permanente movimento de uma viagem de travessias sem fim, que compreende exílio, solidão e “clandestinidade”, e da mesma forma, excitação, efervescência, emoção. (p. 93)

Os traços caracterizadores da nossa época apresentam, segundo Lemos Martins, a “ideia de um trágico social” associado “à ruína do corpo na sociedade contemporânea” (p. 102), sendo esta imagem extensiva à ideia de “um corpo social também em efectiva ruína: a persistente abstenção eleitoral traduz e aprofunda a crise do sistema representativo; o rotativismo dos partidos no poder não traz nenhuma nova política, nenhuma alternativa; os indicadores de participação e de cidadania estão no seu ponto mais baixo” (p. 102), afirmando ainda que “é indiscutível o contributo dos media, tanto pelas suas encenações, simulacros e euforias, como pelos seus silêncios, esquivas e evasivas, para um fechamento da democracia” (p. 110).

Lemos Martins desenvolve o seu pensamento em torno do conceito de crise, da “crise da razão histórica, crise do sentido, enfim, crise do humano. E também a irrupção da vertigem do fim” (p. 90). Assim, as “vertigens da crise e do fim andam associadas, entretanto, ao risco, uma vertigem do começo dos tempos modernos, que assinala um traço geral da vida humana (...). O risco indica que as nossas decisões podem ter resultados inesperados” (p. 92).

Segundo Lemos Martins, a “generalização da vertigem do risco em todos os sectores da experiência — risco tecnológico, ecológico, capital de risco, risco nos investimentos, risco no casamento, no relacionamento íntimo, comportamento de risco — coloca o homem perante os seus limites e impede-o de confiar na vida eterna e nas instituições que lha garantiam” (p. 92), e relaciona o “trágico da modernidade” com o fantasma do “risco zero”, onde conclui: a “tolerância zero e o risco zero dão conta do ‘íntimo terror’ (...) de uma ordem pragmática e civilizada, uma ordem que sonha com o sucesso e fecha um condomínio para o fruir à vontade. Este fantasma é hoje metaforizado na perfeição pelo centro comercial” (p. 155).

Lemos Martins apresenta assim uma reflexão sobre a crise na sociedade contemporânea e aponta algumas das suas causas, sublinhando a relação causal que a tecnologização da comunicação apresenta no âmbito da crise cultural. Assinala ainda o surgimento de uma ideologia estética, que “corresponde à proposta de um pensamento ontológico e despolitizado, configurando uma espécie de ‘situacionismo, disposto a fruir daquilo que se apresenta, daquilo que se dá a ver, daquilo que se dá a viver’” (Maffesoli, citado na p. 110)

SEGUNDO PASSO

Moisés de Lemos Martins estabeleceu o quadro de uma crise cultural à qual haverá que dar uma resposta política. E, no seu entendimento explicitado nas conclusões do ensaio, essa resposta política irá requerer a reinvenção de uma “filosofia do acontecimento: a filosofia de um devir abismado pela espontaneidade daquilo que está em acto,

abismado pela inquietação de tudo jogarmos na historicidade do presente” (p. 209). Aponta para uma “dialética materialista” (p. 211) mas que, na sua perspetiva, terá que ser também reinventada: já não se trata, propõe Lemos Martins, “da dialética que conhecemos de Hegel e de Marx, uma dialética que realiza historicamente uma dada finalidade narrativa e se realiza numa fusão de contrários”, antes apontando para “uma dialética tensional” definida como “uma dialética que nenhuma síntese redime” (p. 209).

O texto acima citado, extraído das conclusões, coloca-nos perante um problema: as relações causais, estabelecidas ao longo da análise da relação entre a tecnologia e a crise cultural, são apresentadas num quadro lógico em que não encontramos plenamente suportada a discussão sobre a dialética patente no texto. Embora Lemos Martins se remeta para uma lógica materialista, não deixa de se fazer sentir algum *a priori* teórico na afirmação: “tanto a lógica da identidade de Aristóteles, como a lógica da contradição dialética de Hegel, são hoje completamente incapazes para explicar o que se passa connosco” (p. 180).

Por outro lado, a noção de *risco* surge como o elemento desencadeador da ação, onde o *instante* dá conteúdo à definição de *momento*, mas de um *momento* desprovido de uma medida do tempo, imediato, onde não há lugar à ação reflexiva. E será nesse *instante* que situará a ação concreta. O *instante* escapará assim à possibilidade de uma ação controlada pela consciência.

No entanto, podemos considerar que o *instante* na ação não representa necessariamente a ausência de tempo em absoluto, antes a ausência da sua percepção, havendo lugar a uma distinção entre os conceitos de *ato* e de *ação*, onde a ação se desenrola em atos sucessivos. E é nessa sucessão que situaremos a possibilidade da consciência do tempo.

Assim, não será tanto o *instante*, mas a *fragmentação* que ele representa, que marcará o pensamento contemporâneo, fragmentação do humano que, na sociedade contemporânea, é produto da mesma tecnologia que suporta e promove a globalização cultural. O tempo e a consciência em torno do tempo acompanham permanentemente o questionamento científico e filosófico, considerando-o nos seus extremos, do tempo ínfimo do *instante* ao largo ciclo histórico de uma época. Ao estabelecer o fundamento prático da tecnologia enquanto “*novum* da experiência contemporânea” (p. 115), teremos de considerar o impacto sobre o conceito de *tempo* nesse espetro amplo, do ínfimo à amplitude incomensurável.

Como assinala Edward Hall na sua digressão sobre os diferentes *tipos de tempo* (explanados em *A dança da vida, a outra dimensão do tempo*), *tempo* é um “agregado de conceitos, de fenómenos e de ritmos que recobrem uma muito ampla realidade” (1983, p. 23), do tempo *biológico* ao *metatempo*, passando pelo tempo individual, o tempo *físico*, o tempo *sagrado* e o *profano*, o *microtempo* (com a *policronia* e a *monocronia*), a *sincronia* e o *ritmo*.

O *microtempo*, definido por Hall como um “sistema temporal próprio do nível de cultura primário de que constitui um produto” (Hall, 1983, p. 35) específico de uma dada cultura, será aquele que mais se aproxima à realidade analisada por Lemos Martins,

de um tempo produzido tecnologicamente, ao qual o ser humano se submete sem ter consciência disso.

A tecnologia enquanto “*novum* da experiência contemporânea” será, como a definição proposta evidencia, algo temporal, paradigma que poderá ser delimitado por um ciclo histórico largo que não nos oferece ainda a oportunidade de reconhecer os seus contornos e limites (possibilidade essa que a dialética, nomeadamente uma dialética materialista, não a podendo de momento explicar, também não a pode recusar aprioristicamente).

Essa possibilidade, do ciclo histórico largo, pode também ser colocada no que refere ao foro político, enunciado por Lemos Martins em relação à “configuração de um novo espaço democrático” (p. 82), entendido enquanto espaço que assume o outro como “sendo o excluído, o iletrado, o iliterato, o marginalizado, o desqualificado” (p. 82). Um alargamento de horizontes nesse sentido foi observado em meados do séc. XX em Portugal, num processo cultural e político de descoberta do *outro*, sendo então o *outro* o habitante do mundo rural, o camponês, bem como aquele que, abandonando o campo, migrava para a cidade em busca de trabalho assalariado.

Situando-nos no espaço cultural dominante do mundo ocidentalizado, vivemos numa época em que se afirma a preponderância da validade intersubjectiva enquanto critério de verdade. E, estando esse critério sujeito às possibilidades culturais que a sociedade constrói, aquele critério deverá ser assumido também como parte integrante do problema, que se estende à *praxis* da tecnologia e da cultura e, nesse quadro, à consideração do carácter dominante do pensamento contemporâneo que afirma “o afundamento das nossas crenças tradicionais” (p. 90).

As mutações demográficas estão correlacionadas com as mutações culturais observáveis nas sociedades contemporâneas. Podem mesmo ditar mutações sociais e políticas drásticas no sentido do aprofundamento da crise existente, como se observa hoje em relação às migrações, à questão religiosa e também de organização social³.

No mesmo sentido, os indivíduos que hoje constroem os seus modos de relação enformados pela tecnologia mediática poderão também ver-se privados do usufruto dessa tecnologia (como acontece, aliás, ainda com a maioria dos seres humanos à escala mundial) e subitamente excluídos do ambiente tecnológico que hoje assumimos como traço da cultura global.

A tecnologia enforma as nossas ações no plano social, os nossos comportamentos no plano individual, interferindo no modo de percepção do meio envolvente através da alteração do processo sensorial, sendo a percepção do tempo uma das facetas em que essa alteração se manifesta de forma mais incisiva, até à necessidade da sua consideração a nível epistemológico. O *instante* impõe-se como elemento de análise, como foi já referido, a par da *fragmentação* da ação e da afirmação do conceito de *diferença*.

A *lógica da diferença*, correspondendo à época atual de afirmação da individuação, diz Lemos Martins: “o pensamento da individuação inscreve-se na lógica da diferença”

³ Neste processo migratório assinala-se, por exemplo, a progressiva afirmação da matriz islâmica na sociedade ocidental (quadro em que o pensamento ocidental dominante, que afirma o afundamento das crenças tradicionais, poderá deixar de o ser).

(p. 25), vai ser contraposta tanto aos “conceitos lógicos de diversidade e oposição”, como aos “conceitos dialéticos de distinção e contradição” (p. 45), conduzindo ao questionamento da perenidade da dialética como a conhecemos hoje, visto a *lógica da diferença* afirmar a superação das oposições pela tecnologia “que desmaterializa as coisas e dilui a diferença entre cópia e modelo” (p. 210).

O facto de o reconhecimento da *diferença* se poder contrapor ao da *identidade* ou da *conciliação* e, segundo Lemos Martins, nos situar num “*conflito maior* do que aquele que é autorizado, tanto pelos conceitos lógicos de diversidade e oposição, como pelos conceitos dialéticos de distinção e contradição” (p. 53), não nos exime de, nesse reconhecimento, nos situarmos num posicionamento que é também ideológico. Esse posicionamento transparece, por exemplo, na observação de que, hoje, como diz Lemos Martins,

a nossa experiência já não é comandada pelas exigências de perfeição e conciliação que caracterizaram o pensamento moderno. Pelo contrário, a sua fonte de inspiração está neste género de sensibilidade aparentado com os estados psicopatológicos e os êxtases místicos, um género de sensibilidade que se manifesta nas “alucinações” próprias da interacção electrónica, e também nas toxicomanias e nas perversões, em situação de *handicap* e de deficiência, nas culturas ditas “primitivas” e nas culturas “outras” (culturas *underground* e suburbanas). (p. 45)

Podemos, no texto citado, procurar possíveis correlações superficiais com outros discursos (formulados sob lógicas sobretudo de ordem moral) que não reconhecem ou não aceitam naturalmente a diferença, como acontece com os discursos dogmatizados, produzidos no âmbito das crenças tradicionais (religiosas e políticas) que ainda hoje se afirmam como “verdades” (na expressão de contradições inerentes à crise que marca o contemporâneo).

Presente no discurso filosófico moderno, a *diferença* afirma-se hoje também como valor ideológico dominante, penetrando na estrutura mais profunda do discurso sobre o conhecimento e condicionando-o. O mesmo foi possível observar no passado recente em relação à *dialética*. Mas a dialética não é um conceito unívoco nem estático: em Marx, por exemplo, pode-se assinalar uma diferenciação de categorias, entre a dialética enquanto *conteúdo* – a contradição interna que se manifesta em cada fenómeno – e enquanto *método*, no modo como os fenómenos são perscrutados⁴.

Marx reconheceu, e estabelece como seu critério metodológico⁵, a necessidade de conhecimento dos limites da dialética enquanto forma de exposição, assinalando que

⁴ Essa é, por exemplo, a leitura proposta por José María Ripalda (2005, p. 77), enquanto Norberto Bobbio discute duas acepções de dialética (dialética da reciprocidade e dialética do movimento), no capítulo dedicado à dialética de Marx, citado em Abbagnano et al. (1971, pp.266-269).

⁵ Dizia Marx (2008, p. 264): “as categorias mais abstratas, apesar de sua validade – precisamente por causa de sua natureza abstrata – para todas as épocas, são, contudo, no que há de determinado nessa abstração, do mesmo modo o produto de condições históricas, e não possuem plena validade senão para essas condições e dentro dos limites dessas mesmas condições”.

aqueles limites resultam vinculados ao processo histórico de configuração da sociedade. A dialética é aqui também entendida enquanto produto histórico, sendo sujeito a limitações e transformações, isto é, passível de interrogação e de evolução.

Podemos correlacionar a dialética em Hegel ou Marx com os contextos filosóficos e científicos dominantes ao tempo da sua formulação e encontrar, nas correlações observáveis, justificações para as diferenças que apresentam.

O tempo presente também coloca, no plano científico-técnico, novas questões e novas formas de equacionar os problemas no plano da física ou da matemática, da química, da geometria, da cibernética ou da neurologia. Todas as áreas científicas apresentam transformações fundamentais. É nesse quadro que fazemos a leitura da conclusão a que chega Lemos Martins quando afirma a necessidade de reinvenção da dialética, necessidade que radica nas transformações científico-técnicas mais atuais e nas suas implicações sociais (sendo estas consideradas sobretudo no que refere ao seu impacto na comunicação humana).

Mas, da mesma forma que a transformação científica não oblitera integralmente a tecnologia precedente – antes a sujeita a um processo de transformação (que passa pela sua desconstrução e reaproveitamento) – o conhecimento, que em cada momento se formula em função do estado de desenvolvimento técnico-científico, é também desconstruído para poder ser depois reaproveitado, certamente com novas significações, onde a obliteração momentânea do conhecimento precedente assume uma dimensão ideológica.

TERCEIRO PASSO

Regressamos ao problema inicial, da crise da cultura contemporânea enunciado por Lemos Martins, onde o *pathos trágico* não se situará tanto no conteúdo de denúncia ínsito a cada exemplo dado mas, sobretudo, no assumir da impossibilidade lógica de a explicar e de, prospetivamente, a procurar enfrentar e resolver.

O nosso caminho de leitura, realizado através de uma apropriação crítica do ensaio sobre a *crise cultural contemporânea* de Moisés Lemos Martins, percorreu a crise da dialética até uma dialética da crise, da crise de uma época marcada pela «alienação e a expropriação da sociabilidade, a imobilidade e a desterritorialização, a perda de consciência histórica e a dissolução da memória colectiva» (p. 28), que tem como traço dominante a imposição de uma “lógica da conformidade, com o político drasticamente reduzido a reino do consenso” (p. 86).

Diz Lemos Martins que “existe uma contradição radical entre acontecimento e cultura”. Que “a cultura é integradora e totalizadora, une aquilo que apenas existe disperso e fragmentado” (p. 212), e que à crise do existente (do que está em ato) haverá que ser dada uma resposta não cultural mas política. Lemos Martins sublinha um pensamento dialéctico que importa reter: a cultura é um acontecimento que “unifica e totaliza o que todavia existe em estado de dispersão e fragmentação” (p. 208). E, recorrendo ao pensamento de Bragança de Miranda, completa o raciocínio: “a cultura é o modo actual

de controlar o acontecimento. Do ponto de vista crítico dir-se-á mesmo que cultura e acontecimento são antitéticos” (p. 208).

No entanto, se, à luz de uma *filosofia do acontecimento*, a resposta a dar à crise for, como afirma Lemos Martins, não cultural mas política, “uma resposta política, que nos permita agir com tudo o que temos à mão, jogando-nos na historicidade do presente” (p. 211), assumindo a ação política como uma forma de realização do conhecimento onde as contradições lógicas do pensamento são atravessadas pelas contradições inerentes aos acontecimentos que se pretende conhecer, aquela resposta acabará por ser também cultural.

A conclusão proposta afirma a permanência da dialética como método necessário de análise de uma realidade que se manifesta e apreende nas suas contradições, a par da presença da sua discussão, tendo em vista a adequação a uma realidade em permanente transformação.

Mas a afirmação da perenidade da dialética não poderá resumir-se a uma mera afirmação de princípio ou basear-se simplesmente na perspectiva de uma finalidade última, gestos que a reduziriam a uma caricatura dogmática. O conceito de dialética aqui considerado assume que o pensamento dialético não cultiva o dogma de um futuro previsto, antes procura o caminho para um futuro possível.

Por fim, o caminho de argumentação percorrido no texto analisado, discorrendo sobre o modo como o *viver tecnologizado* marca o pensamento contemporâneo, permite colocar em questão a afirmação já referida de McLuhan, quando este dizia não ser “ao nível das ideias e dos conceitos que a tecnologia tem os seus efeitos”. E Lemos Martins assinala também o momento em que aquela transformação conceptual se impõe: a *transição do analógico ao digital*, momento que se definirá plenamente com o surgimento do acesso virtual.

O surgimento da tecnologia de reprodução digital expandiu um processo já observado aquando da tecnologia analógica: o objeto torna-se reproduzível (no sentido benjaminiano), mas conserva a sua distinguibilidade física. A tecnologia digital exponenciou a repetição do objeto no sentido que esclarece Deleuze: “a repetição se diz de elementos que são realmente distintos e que, todavia, têm, estritamente, o mesmo conceito. A repetição aparece, pois, como uma diferença, mas uma diferença absolutamente sem conceito e, neste sentido, uma diferença indiferente” (1988, p. 43).

A repetição conserva a singularidade material de cada objeto. No entanto, o acesso virtual alterou qualitativamente aquele sentido reprodutivo (já não se processa a repetição do objeto, apenas a repetição da sua inscrição).

Lemos Martins refere a desmaterialização das coisas pela tecnologia e a diluição da “diferença entre cópia e modelo” (p. 210). Importa sublinhar que no acesso virtual ocorre algo substancialmente novo, trata-se de um dado objeto, que é acedido em múltiplos momentos por múltiplos indivíduos, ou mesmo simultaneamente, sem que, naquele acesso múltiplo e simultâneo, tenham de se encontrar ou reconhecer na qualidade de usufruidores comuns de um mesmo objeto.

O processo tecnológico de individuação na comunicação foi iniciado ainda na fase analógica da tecnologia, com o implemento das tecnologias portáteis e de individualização

dos postos de escuta, e estendido, já pela tecnologia digital, ao visionamento individual, aprofundando assim uma mudança comportamental de reforço da individuação.

O processo de identificação (do indivíduo com a comunidade) passa a ser guiado preferencialmente por estratégias de publicidade, da mesma forma que o discurso publicitário se impõe como modelo dominante⁶. Mas, arriscamos dizer (contrariando o discurso também dominante e do *marketing* acerca da construção de novas formas societárias com recurso à tecnologia cibernética), o *usufruto virtual* não se tem revelado, por si só, capaz de construir um sentido de comunidade consistente como o que se processa na interação humana, podendo ser esse um dos seus limites.

A transição do analógico ao virtual sinaliza uma mudança de paradigma, uma alteração do conceito de *tempo vivido* que se impõe tanto ao nível das sociedades como dos indivíduos que as constituem. Alteração que, sendo histórica, não se processa de forma simultânea em todas as sociedades e em relação a todos os indivíduos, antes correspondendo a uma tendência dominante e que, nessa condição, não será nem absoluta, nem definitiva.

Arauto (também da crise) dos tempos modernos, McLuhan desenvolveu inicialmente o seu pensamento em torno do processo comunicacional do *marketing* enquanto traço dominante da economia que enformou a cultura da sociedade de consumo em meados do séc. XX, mas acabou por colocar a essência dos problemas humanos na esfera da tecnologia.

Nas suas conclusões, Lemos Martins desloca o eixo do problema da esfera técnica para a política e aponta o papel dos media na construção de uma existência regulada pela metáfora do “centro comercial”, onde uma parte da Humanidade se isola no seu padrão de segurança, conforto e, também, de consumo.

Neste passo, podemos conjugar o pensamento de Lemos Martins com o de Zygmunt Bauman, quando este último sublinha a dimensão política do problema:

o governo desregula tudo o que pode, para que nada possa continuar a ser percebido como duradouro e digno de confiança, previsível, susceptível de ser garantido e antecipado; (...) redefine o cidadão, em termos teóricos e práticos, como o consumidor satisfeito. (Bauman, 2007, p. 287)

No entanto, Bauman situa a génese da crise do existente não na técnica mas na política, e assume uma possibilidade optimista afirmando:

a vida não tem de ser assim. O espaço onde coabitamos pode perfeitamente ser estruturado em termos de concertação: num espaço assim concertadamente estruturado em que numerosas coisas da maior importância para a vida de cada um de nós (...) serão *partilhadas*, poderemos ver os outros

⁶ Diz Lemos Martins: “nas salas de aula generalizou-se o estilo comercial, num caso o estilo do *spot*, noutro o do filme de promoção, modos distintos para um mesmo objectivo: a busca da comunicação imediata e a proposta de um sentido à maior velocidade. As aulas não podem, de facto, desmerecer na comparação com o ritmo da comunicação publicitária” (2011, p. 152).

mais como condições do que como obstáculos no que se refere ao nosso bem-estar tanto colectivo como individual. (Bauman, 2007, p. 288)⁷.

Remetendo-nos para a esfera da ética, Bauman interroga-se: “<Podem...> Mas a questão é: poderiam e quererão fazê-lo?” (2007, 289). Cabe-nos então perguntar: será esta uma outra face da crise contemporânea, do seu *pathos trágico*, à qual deverá também responder uma *filosofia do acontecimento*?

Situando o seu discurso na especificidade temática da comunicação, Lemos Martins adianta uma parcela da resposta no que respeita aos média: “se alguma promessa eles podem hoje realizar será exactamente essa, a de se colocarem de raiz no horizonte de uma comunidade partilhada” (p. 54).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abbagnano, N. et al. (1971). *La evolución de la dialéctica*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.
- Bauman, Z. (2007). *A vida fragmentada. Ensaio sobre a moral pós-moderna*. Lisboa: Relógio d'Água.
- Deleuze, G. (1988). *Repetição e diferença*. Rio de Janeiro: Graal.
- Hall, E. (1983). *A dança da vida, a outra dimensão do tempo*. Lisboa, Relógio d'Água.
- Martins, M. L. (2011). *Crise no castelo da cultura. Das estrelas para os ecrãs*. Coimbra: Grácio Editor.
- Marx, K. (2008). *Uma contribuição à crítica da economia política*. São Paulo: Editora Expressão Popular.
- Ripalda, J. M. (2005). *Los límites de la dialéctica*. Madrid: Editorial Trotta.

NOTA BIOGRÁFICA

Músico/Professor na Escola de Música do Conservatório Nacional. Doutorando em Estudos da Comunicação: Tecnologia, Cultura e Sociedade, no Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade da Universidade do Minho (CECS/UM).

E-mail: abweffort@gmail.com

Escola de Música do Conservatório Nacional
R. Caetanos 29, 1200-079 Lisboa, Portugal

Submetido: 23/03/2017

Aceite: 25/04/2017

⁷ Seguidamente Bauman aponta: “é demasiado fácil apresentarem-se as esperanças de outras pessoas como insuficientemente fundadas, e as suas soluções como insuficientemente realistas. É muito mais difícil propormos os nossos próprios pressupostos de esperança e as nossas próprias soluções em termos que ponham uns e outras ao abrigo de acusações da mesma ordem” (p. 290).

BETWEEN THE CRISIS OF DIALECTIC AND THE DIALECTIC OF CRISIS

Alexandre B. Weffort

ABSTRACT

The content of this article is structured in three steps. The first step is assumed as a partial recension of the book *Crisis in the castle of culture. From the stars to the screens* by Moisés de Lemos Martins¹. It is a merely a partial recension due to the focus I assume on dialectic, which appears in the above mentioned book as a part of a more extended analysis on contemporary culture technology, its subordination to media processes and the technological environments of our time. In the second step of this text, I underline some of the stated arguments and question some of the author's conclusions. In the third step, as a result of this questioning I present some proposals and essay a synthesis's first gesture.

KEYWORDS

Crisis; culture; dialectic

RESUMO

O conteúdo deste texto está estruturado em três passos. No primeiro, assume parcialmente a forma de recensão do livro de Moisés de Lemos Martins *Crise no Castelo da Cultura. Das Estrelas para os Ecrãs*². O carácter parcial da recensão resulta do enfoque dado por mim ao tema da dialética, que surge no livro em apreço inserido numa análise alargada da transformação da cultura contemporânea, da sua subordinação aos processos mediáticos e aos ambientes tecnológicos do nosso tempo. No segundo passo, sublinhando passagens da argumentação exposta, questiono algumas das conclusões propostas pelo autor. No terceiro, no quadro daquele questionamento, apresento algumas propostas e ensaio um primeiro momento de síntese.

PALAVRAS-CHAVE

Crise; cultura; dialética

FIRST STEP

¹ The text was accessed in its digital version, retrieved from <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/29167/1/CriseCastelodaCultura.pdf>. The quotations will be indicated in the conventional form, followed only by the indication of the page number.

² Editado em Coimbra, pela Grácio Editor. O texto foi acedido na sua versão digital, retirado de <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/29167/1/CriseCastelodaCultura.pdf> Aquando das citações, estas serão assinaladas na forma convencional, seguidas do número de página.

The book in analysis was edited in 2011 and presents simultaneously a summary of the author's theoretical thoughts, developed in the scope of cultural and communication studies, and also reflects his positioning collected from his texts about those two matters, which are gathered in an essay form.

M. L. Martins supports his questioning and his proposals by cross-referencing several authors' thoughts in book, and also using his own texts in which the cultural crisis' theme is approached. The crisis theme is handled in a communication perspective, with a hermeneutical basis, where the textual interpretation is assumed as a privileged method of observation and analysis. Nevertheless, what captures our interest the most is dialectic and the way it is treated and reflected.

M. L. Martins brings forward a perspective of contemporary culture immersed in a tragic *pathos*, as a result of the mutations introduced in social behaviour by globalized culture, through an increasing technologization of existence. Digital technology, namely the one imposed in communicational processes, is associated to profound mutations in individual and collective ways of acting, and determines its practical meaning. Technology's action is, however, not merely achieved through technical criteria. It is accomplished in social practices determined by a *field of social forces* and also by *states of power* (p. 42).

It is within the framework of the relationship between technique and social practices that the crisis of culture is affirmed, in particular with regard to the University, a problem to which M. L. Martins devotes considerable space of reflection (pp. 135-150).

The social *praxis*, as a category of the existent, is assumed in its global dynamics and in a time marked by globalization, in which digital technology is the fundamental material support. M. L. Martins' analysis takes in account the nature of the sensitive experience and the increasingly importance it assumes in discursive processes. He points out the observed transformation in contemporary society, where the *sensologic order* prevails over the *ideological order* (p. 64), and where the calls for emotion, desire and seduction are affirmed in a cultural production level, particularly in the means of communication, and defends the "idea that the *media* are 'the thought of our tragic modernity'" (p. 68).

It is also stated that "technologies globally connect people in real time, creating in individuals the brain they need, the brain of employable, competitive and performing individuals for the labour market, but at the same time disarticulate those individuals as citizens, imposing, from that time on, a fragmentary, chaotic and nomadic destiny" (p. 27). This will be a feature that characterizes the present moment, of confluence of "information technologies which support the global market" and of "bio-technologies that enhance human life", in a process of change of perceptive processes, where "the alienation and expropriation of sociability, the immobility and the deterritorialization, the loss of historical conscience and the dissolution of memory" are combined (p. 28).

Social dynamics are associated to the role of technique, in the configuration of the "epoch's crisis", emphasizing its profoundest consequences. However, they are put in equation in a generalization level and in comparison with their previous historical epochs. Still, according to M. L. Martins, "this crisis is triggered by technique's autotelism" (p. 28) which leads to the proposition of a "means without ends" thinking. The question

is” the technique’s nature mutation – it is no longer an instrument, as an extension of the “human arm”, but it “goes through” the human, “investing in it, producing also the arm itself and menacing to produce the whole man” (p. 18).

Evoking Walter Benjamin in the statement “imaging devices cause commotion and a generalized impact and, thus, our sensitivity is penetrated by the technical apparatus in an optic and tactile manner simultaneously” (p. 80), M. L. Martins also refers to McLuhan when he states that it is not “at an ideal and conceptual level that technology has its effect; it transforms, little by little, the relation between senses and perception models, without the least resistance” (p. 117).

Television, as a technological device, has the capability of turning us on and off from the world, and does it as an effect of the machine’s operation through image. M. L. Martins further claims that “technologically produced image comforts us in a broth of emotions” (p. 81). The outcome is an anesthetization of social consciousness, which begins to exist without “any sort of commitment to the era and ideas which motivated that social consciousness” (Benjamin quoted in p. 81).

The power of technological devices is also aesthetic and, according to M. L. Martins, they “reorganize our experience around our subjectivity and emotionality, modelling an artificial sensitivity (...) since those devices work for us like prosthetics of the production of emotions, like gadgets that produce and administer affection” (p. 81). Still, according to him, “the technological image has power, yet it is not the power; (...) it just represents the power and symbolizes it” (p. 82).

M. L. Martins signals that it is observed in the network society an identity transformation, a cultural hybridization where the distinctive features of social classes are weakened (especially of the proletariat and bourgeoisie) (p. 85). Technology is capable of generating “uniformity expressions at a global scale and inscribes itself, on the other hand, in the logic of conformity production (...) in a way that what is agreed by most people is in fact subjectively expressed as what is real, rational and moral” (p. 86). And it even points to the existence of “a kind of syncretism, in which new socio-technical tribes coexist with the structures of domination linked to capitalism” (p. 86), because being “connected permanently to the information system, the individual is mobilized infinitely for the market” (p. 87).

“The wreckage of our traditional beliefs” and “the sequential process of general delegitimization” (p. 90) are underlined by M. L. Martins. Ambivalences are detected in the choices of social actors, in which the “‘non-logical’ attitudes appear side by side with the logical actions” (p. 93), and also “the precarious intensity of relationships, the fluctuation of feelings of love, in the ideological incoherencies and the existential and professional movability” (p. 94) are emphasized. This ambivalence is “stressed by mobility and the ‘wander’ (...) punctuated by multiple separations and ambivalences, by multiple transitions and ‘passages’ (...) in a perpetual movement of a journey of endless crossings, which comprehend exile, loneliness, ‘clandestinity’, and at the same time excitement, effervescence, emotion” (p. 93).

The traits our time, according to M. L. Martins, present the “idea of a ‘social tragic’”

associated to “the ruin of body in the contemporary society” (p. 102), considering this image also extensive to the idea of “a social body in effective ruin too: the persistent electoral abstention reflects and deepens the crisis of the representative system; the alternation of ruling parties bring no new policy, no alternative; the indicators of participation and citizenship are at their lowest point” (p. 102), alleging further that “it is undeniable the *media* contribution, both for their staging, simulacra and euphoria, and for their silences, elusive and evasive for the closure of democracy” (p. 110).

This author develops his thinking around the concept of crisis, “the crisis of historical reason, the crisis of sense, and ultimately, the crisis of the human condition. And also reflects about the eruption of the vertigo of the end” (p. 90). Therefore,

the vertigo of crisis, and of the end, is associated, meanwhile, to the risk, a kind of vertigo of the beginning of modern time, which is a general characteristic of human life (...). The risk indicates that our decisions may have unexpected outcomes. (p. 92)

Still according to M. L. Martins “the generalization of the vertigo of risk in every sector of experience – technological risk, venture capital, investment risk, the risk in marriage, risk in intimate relations, risk behaviour – places man before his limits and prevents him from trusting in eternal life and in the institutions that guaranteed it” (p. 92), and relates “the tragic of modernity” to the shadow of “zero risk”, concluding:

the zero tolerance and the zero risk account for the ‘intimate terror’ (...) of a pragmatic and civilized order, an order which dreams about success and closes a condominium to fully enjoy it. This shadow is nowadays perfectly metaphorized by the shopping center. (p. 155)

Thus is presented by M. L. Martins a reflection on the crisis in contemporary society and points out some of its causes, highlighting the causal relation the technologization of communication has in the context of cultural crisis. It is also signaled the emergence of an aesthetic ideology, which “corresponds to a proposal of ontological and depoliticized thinking, configuring a kind of ‘situationism, willing to enjoy what is presented, what is seen, what is given to live’” (Maffesoli quoted in p. 110).

SECOND STEP

Moisés de Lemos Martins has established the framework of a cultural crisis, to which a political response has to be given. In his understanding, explicit in the conclusions of the essay in question, that political response will require the reinvention of a “philosophy of the event: the philosophy for a future astonished by the spontaneity of what is in action, astonished by the restlessness of playing all in the historicity of present time” (p. 209). It makes way to a “materialist dialectic” (p. 211), which must also be reinvented: M. L. Martins claims it is no longer about “the dialectic we know from Hegel and Marx, a dialectic which, historically, accomplishes a given narrative purpose and that

is performed in a fusion of opposites”, only points to a “tensional dialectic” defined as “a dialectic which no synthesis redeems” (p. 209).

The text quoted above, taken from the conclusions of the book, confronts us with a problem: the causal relations, established during the analysis of the relationship between technology and the cultural crisis, are presented in a logical framework in which we do not find the discussion of dialectic fully supported in the text. Although M. L. Martins takes a materialist logic on, we have a certain theoretical *a priori* in the statement: “both Aristotle’s identity logic and Hegel’s dialectic of contradiction are, nowadays, completely incapable of explaining what is happening to us” (p. 180).

On the other hand, the perception of *risk* appears as the triggering element of action, where the *instant* gives meaning to the definition of *moment*, though *moment* devoid of measure of time, the immediate time, where there is no place for reflexive action. And it is in that precise *instant* that the concrete action takes place. The *instant* escapes thus from the possibility of a conscience-controlled action.

We can, however, consider that the *instant* in action does not necessarily represent absence of time, in an absolute manner, but the absence of its perception, providing a distinction between the concepts of *act* and *action*, in a meaning that the action unfolds in successive acts. And it is in this succession of acts we have the possibility of time consciousness.

Thus, it will not be so much the *instant* but the *fragmentation* it represents, which will determine the contemporary thought, fragmentation of the human who, in contemporary society, is the product of the same technology which supports and promotes the cultural globalization. Time and the consciousness about time follow permanently the scientific and philosophical questioning, leaning over its limits, from the tiniest time of the *instant* to the large historical cycle of an epoch. Establishing the practical basis of technology, in terms of a “*novum* of contemporary experience” (p. 115), we will have to consider the impact it will have on the concept of *time*, in that broad spectrum, from the very least to the incommensurable extent.

Edward Hall, in his tour about different *types of time* (which are explained in *The dance of Life, the other dimension of time*), defends that *time* is an “aggregation of concepts, phenomena and rhythms retrieved from a very broad reality” (Hall, 1983, p. 23), which go from, for instance, the *biological time* to the *meta-time*, passing through the individual time, the *physical time*, the *sacred* and *profane time*, the *micro-time* (with its *polychrony* and *monochrony*), the *synchrony* and *rhythm*. The *micro-time* (as defined by Hall, “a temporal system inherent to a primary culture level which is part of a [specific] product” (Hall, 1983, p. 35) of a given culture), is the one closest to the reality analysed by M. L. Martins, of a technologically produced time, to which the human being submits himself without being aware of it.

Technology, as a “*novum* of contemporary experience”, as the proposed definition implies, something temporal, a paradigm that can be delimited by a long historical cycle, and which does not yet offer the opportunity to recognize its outlines and boundaries (however, even if it cannot be explained by dialectic, and specifically by the materialist

dialectic, neither can it be refused *a priori*).

Still in a long term historical cycle, this concept can be likewise applied to political issues, as enunciated by M. L. Martins, concerning the “configuration of a new democratic space” (p. 82), understood as a space where the other is assumed as “being the excluded, the illiterate, the outcast, the unskilled” (p. 82). The same broadening of horizons was observed in the middle of the twentieth century, in Portugal, in a process of discovering the other, where the other was the inhabitant of the rural world, the peasant, as well as the ones who left the countryside migrating to the city in search of hired wage labour.

Back to the dominant culture of the western world, we live in an epoch where the intersubjective validity rules and is affirmed as a truth criterion. And, if it is subjected to the cultural possibilities built by society, then this criterion should be assumed as part of the problem, which is extended to technology and culture *praxis*, and therefore, should be questioned considering the dominant thinking that claims the “wreckage of our traditional beliefs” (p. 90).

The demographic mutations, for instance, are correlated with the cultural mutations perceived in contemporary societies. They can even determine drastic social and political mutations which deepen the existent crisis, as we can observe nowadays in issues such as migrations, religion and also social organization³.

In the same sense, individuals who build their modes of relationship shaped by *media* technology could also be deprived of the use of that technology and thus suddenly excluded from the technological environment we assume as a common feature of our global culture, as in fact happens with the majority of human beings, in a worldwide scale.

Technology shapes our social actions, our individual behaviours, and interferes in the way we perceive the environment, through a modification of sensorial processes, in which the perception of time is one of the processes where those modifications manifest more sharply. This induces a necessity of considering this question in an epistemological level. The *instant* imposes itself as an element of analysis, as mentioned before, as well as the *fragmentation* of action, which leads to the proposition of the concept of *difference*.

The *logic of difference*, in the current context of individuation, is argued by M. L. Martins both in the “logic concepts of diversity and opposition” and in the “dialectic concepts of distinction and contradiction”, leading to the questioning of the perenniality of dialectics as we know it today, since the logic of difference affirms the overcoming of oppositions “that dematerializes things and dilutes the difference between copy and model” (p. 210).

The fact that the recognition of *difference* may be opposed to the recognition of *identity* or *conciliation*, places us in a “*greater conflict* than authorized, both in logical concepts of diversity and opposition, and as well as in dialectic concepts of distinction and contradiction” (p. 53), and does not exempt us from placing ourselves in a positioning that is

³ With the progressive growth in affirmation of an Islamic matrix in western society, for instance, the dominant western thinking – that claims the wreckage of the traditional beliefs – might no longer maintain the dominant role.

also ideological. That positioning is visible, for instance, in the words of M. L. Martins, in the observation that nowadays

our experience is no longer commanded by the perfection demand and the conciliation which characterize the modern thinking. On the contrary, its source of inspirations resides in this type of sensibility, very similar to psychopathological states of the mind and with mystic ecstasy, a kind of sensibility that expresses itself in «delusions» frequently found in electronic interaction and also in drug addictions and perversions, in *handicap* or disability situations, in the so called 'primitive' cultures as well as in the 'other' cultures (*underground* and suburban cultures). (p. 45)

We can, still in the above mentioned text, observe possible and superficial correlations with other discourses formulated under other logics (mostly in moral contexts) that do not recognize – or do not naturally accept – the difference, as in dogmatic speeches, produced within a traditional (both religious and political) believes' framework, which today still stand as 'truths', and express the contradictions inherent to the crisis that marks the contemporary.

Difference, as part of the modern philosophical discourse, is affirmed as dominant ideological value, penetrating in the deepest structure of discourse about knowledge, and determining it. It was possible to observe the same phenomenon, in a recent past, on the subject of dialectic. However, the concept of dialectic is neither univocal nor static. In Marx's conceptualization, for instance, it can be signaled a category differentiation between dialectic as a *content* – the internal contradiction evidenced in each phenomenon – or as a *method*, the way phenomena are scrutinized.⁴

Marx acknowledged, and established as his methodological criterion⁵, the necessity of knowing the limits of dialectic as form of enunciation, pointing out that these limits are linked to the historical process of the configuration of society. Dialectic is, thus, also understood as a historical product, subjected to limitations and transformations, that is, susceptible of questioning and evolution.

We can correlate Hegel's or Marx's dialectics formulations with the dominant philosophical and scientific contexts of their time, and find – in the observable correlations – justifications for their differences.

In a scientific-technical level, the present time also raises new questions and new forms of equating problems, both in physics, in mathematics, chemistry, geometry, cybernetics or neurology, and all these scientific areas have undergone fundamental transformations. It is in this assumption we understand the conclusion reached by M. L. Martins, in which the need for a reinvention of dialectics is reaffirmed, a need that lies

⁴ That is the interpretation proposed by José Maria Ripalda (2005, p. 77) while Norberto Bobbio discusses both meanings of dialectic (dialectic of reciprocity and dialectic of movement), in the chapter dedicated to Marx (Abbagnano, 1971, pp. 266-69).

⁵ As stated by Marx (2008), p. 364: "the most abstract categories, in spite of their validity – indeed, as a result of their abstract nature – for every epoch, and for what is determinable in each abstraction, is also a product of historical conditions and does not have full validity except for these conditions and within the limits of these precise conditions".

in the most current scientific and technical transformations and in their social implications (these social implications being considered, above all, with regard to their impact on human communication).

In the same way, just as scientific transformation does not entirely obliterate the precedent technology – but rather subjects it to a process of transformation, which comprehend deconstruction, re-signification and reuse – knowledge, which at each moment is formulated according to state of the scientific and technical development, is also deconstructed so that it can then be reused (certainly with new significations) and, beyond that, the momentary obliteration of the preceding knowledge assumes an ideological dimension.

THIRD STEP

We return to the initial problem, the one of contemporary culture crisis enunciated by M. L. Martins, where the *tragic pathos* is not expressed in the denunciation contained in each given example but, mainly, in the assumption of the logical impossibility of its explanation and, prospectively, try to face it and resolve it.

We have sought a deep understanding of Moisés Lemos Martins' essay on the *contemporary cultural crisis*, by undertaking a critical appropriation that led us from the crisis of dialectic to the dialectic of the crisis, and to the crisis of an epoch characterized by the “alienation and the expropriation of sociability, by the immobility and deterritorialization, the loss of historical consciousness and the dissolution of collective memory” (p. 28), and which dominant trait is the imposition of a “logic of conformity, with the political action drastically reduced to a real of consensus” (p. 86).

M. L. Martins also states that “there is a radical contradiction between event and culture”. And that “culture is integrative and has a totalizer function, unites what only exists in a dispersed and fragmented form” (p. 212), and that for the crisis of the existent (of what is in action) an answer, not cultural but political, has to be given (it is necessary to give an answer, not cultural but a political one). M. L. Martins underlines a dialectic thought to be kept in mind: culture is an event that “unifies e totalizes what exists only in a state of dispersion and fragmentation” (p. 208). And he also calls upon Bragança de Miranda's thinking to complete his argument: “Culture is the current way of controlling the event. From a critical point of view, we can even say that culture and the event are antithetical” (p. 208).

On the other hand, if in the light of a *philosophy of the event*, the response to the crisis of culture is indeed political, as M. L. Martins defends, it would have to be “a political response that allow us to act with everything within our reach, throwing ourselves in the historicity of the present” (p. 211), assuming the political action as a means of fulfilment of knowledge where the logical contradictions of thought are crossed by the contradictions inherent in the event that are intended to be known, this response will also become cultural.

The proposed conclusions reinforces the validity of dialectic as a necessary method to analyze a reality that is manifested and apprehended in its contradictions, together

with the urgency of its discussion, in view of the needed adequacy to an ever changing reality.

But the affirmation of perennality of dialectic cannot be restricted to a mere statement of principle or be simply supported in the prospection of an ultimate purpose, which would reduce it to a dogmatic caricature. The considered concept of dialectic assumes that the dialectic thinking does not cultivate the dogma of a foreseen future, rather it seeks the way for a possible future.

Finally, the path of argumentation covered in the analysed text, discussing how the *technologized living* marks contemporary thinking, makes it possible to question McLuhan's statement when he says that it is not "at the level of ideas and concepts that technology has its affects". And M. L. Martins also identifies the moment in which the conceptual transformation occurs: *the transition from analogue to digital*, which will be fully defined with the emergence of virtual access.

The emergence of digital reproduction technology has expanded a process already observed in analogue technology: the object becomes reproducible (in the Benjaminian sense), but retains its physical distinction. The digital technology as an exponential effect on the repetition of the object, in the sense suggested by Deleuze (1988, p. 43): "a repetition of elements, which are indeed distinct, and nevertheless have strictly the same concept. Repetition appears thus as a difference, yet an absolutely concept less difference, hence an indifferent difference".

Repetition preserves the material singularity of each object. However, virtual access has qualitatively altered that reproductive sense (it is no longer a repetition of the object, only a repetition of its inscription).

M. L. Martins refers the dematerialization of things by technology and the dilution of "the difference between copy and model" (p. 210). It is important to underline that in virtual access something substantially new occurs: a given object can be accessed in multiple moments by multiple individuals, of even simultaneously, with no need that, in this multiple and simultaneous access, those the individuals have to meet or recognize themselves in the quality of common users of the same object.

The technological process of individuation in communication was initiated launched in the analogue phase of technology, with the implementation of portable technologies devices and the individualization of listening spots and, afterwards, extended by with digital technology to the individual viewing, thereby deepening a behavioural change that reinforced the individuation.

The process of identification (of the individual with his community) becomes preferentially guided by strategies of publicity, in the same way that the advertising discourse imposes itself as the dominant mode⁶. But we dare to say (going against the current dominant and *marketing* discourse about the construction new social forms appealing

⁶ According to M. L. Martins: "in classrooms the commercial style become generalized, in one case the spot style, in another the style of a promotional film, different modes for the same purpose: the search for immediate communication and the proposal of a meaning at the highest speed. Classrooms cannot, in fact, be diminished in the comparison with the rhythm of advertising communication" (p. 152).

to cybernetic technology) the *virtual usufruct* has not proved, by itself, to be able to build a sense of community consistent with what occurs in human interaction, and that may be one of its limits. ’

The transition from analog to virtual signals a paradigm shift, a change in the concept of lived time, that is imposed to the society and to the individuals that constitute them. This change, which, being historical, does not take place simultaneously in all societies and in relation to all individuals, but corresponds to a dominant tendency and which, in this condition, will be neither absolute nor definitive.

This is the material base and the historical moment of a technological paradigm shift, an alteration of the concept of *lived time* that is imposed both at the level of societies and the individuals who constitute them. An alteration which, however historical it may be, does not happen simultaneously in all societies and in relation to all individuals, but rather corresponds to a dominant tendency which, in this condition, will neither be absolute nor definitive.

McLuhan developed his thinking around the communicational *marketing* process as a hallmark feature of the economy and shaped the culture of the consumer society. The herald of modern times (and of crisis too), he ended up putting the essence of human problems in the sphere of technology.

In his conclusions, M. L. Martins, shifts the axis of the problem from the technical sphere to the politics, and points out the role of *media* in the construction of an existence regulated by the metaphor of the “commercial center”, where a part of Humanity isolates itself in its security standard, comfort and, also, consumption.

At this point, we can conjugate the thought of M. L. Martins with the statement by Zygmunt Bauman, when he denounces the political dimension of this issue: “government deregulates everything it can, so that nothing can continue to be perceived as lasting and trustworthy, predictable, susceptible of being assured a anticipated; (...) it defines the citizen, in theoretical and practical terms, as the satisfied consumer” (Bauman, 2007, p. 287).

Nevertheless, Bauman situates the genesis of the problem (of the crisis of the existent) not in technique but in politics and assumes an optimistic possibility, declaring that

life does not have to be this way. The space in which we all live can be perfectly structured en terms of concerted action: in a space structured in such a concerted basis in which multiple things of the greatest importance for the life of each of us (...) will be *shared*, we can look to and see the others more as opportunities than as obstacles in terms of our collective and individual well-being”⁷.

But, in an ethical sphere, we interrogate: “‘they can...’. But the question is: they could and will want to do it?” (Bauman, 2007, p. 289) Could it be the other side of

⁷ Then Bauman points out: “it is too easy to present the hopes of other people as insufficiently well-founded (reasoned/substantiated) and their solutions as insufficiently realistic. It is much more difficult for us to propose our own assumptions of hope and our own solutions in terms of putting one and the other under accusations of the same order” (Bauman, 2007, p. 290).

contemporary crisis, of its *tragic pathos*, to which a *philosophy of the event* must also respond?

Placing his discourse in the thematic specificity of communication, M. L. Martins advances a parcel of the response to the *media*: “if any promise can be made by them today, it will be exactly that: to place themselves in root on the horizon of a shared community” (p. 54).

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

- Abbagnano, N. et al. (1971). *La evolución de la dialéctica*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.
- Bauman, Z. (2007). *A vida fragmentada. Ensaio sobre a moral pós-moderna*. Lisboa: Relógio d'Água.
- Deleuze, G. (1988). *Repetição e diferença*. Rio de Janeiro: Graal.
- Hall, E. (1983). *A dança da vida, a outra dimensão do tempo*. Lisboa, Relógio d'Água.
- Martins, M. de L. (2011). *Crise no castelo da cultura. Das estrelas para os ecrãs*. Coimbra: Grácio Editor.
- Marx, K. (2008). *Uma contribuição à crítica da economia política*. São Paulo: Editora Expressão Popular.
- Ripalda, J. M. (2005). *Los límites de la dialéctica*. Madrid: Editorial Trotta.

BIOGRAPHICAL NOTE

Musician/Teacher at Escola de Música of Conservatório Nacional. Doctoral student in Communication Studies: Technology, Culture and Society at the Communication and Society Research Centre at the University of Minho (CECS/UM).

E-mail: abweffort@gmail.com

Escola de Música do Conservatório Nacional
R. Caetanos 29, 1200-079 Lisboa, Portugal

Submitted: 25/04/2017

Accepted: 25/05/2017

RELIGIÃO E ECONOMIA COMO CULTURAS UNIVERSALISTAS¹

Joaquim Costa

RESUMO

A ideia deste artigo persegue-me desde o momento em que, preparando um colóquio, li, num artigo de um economista, que “a economia é uma teologia”; especificava ele, ainda, que Marx, Hayek e Keynes foram “os teólogos mais influentes do século XX”. Aos poucos, comparando a expansão dos grandes monoteísmos universalistas com a da moderna economia de mercado, apercebi-me de que o paralelismo entre religião e economia é mais do que um ocioso exercício de analogia. No expansionismo universalista que os alimenta, na linguagem com que invadem e descrevem o mundo, ambas impregnam as nossas vidas e tornam-se a infraestrutura somática das sociedades que conquistaram. Não por acaso, o problema da pobreza e do seu valor teológico tem gerado cismas na Igreja Católica. É coisa atávica e não nos deveria surpreender, pois a pobreza é, a um tempo, economia e teologia.

PALAVRAS-CHAVE

Economia; mercado; pobreza; religião

ABSTRACT

I have been wrestling with the core idea behind this article ever since, while preparing for a colloquium, I read an article by an economist who claimed that “economics is a theology”, and added that Marx, Hayek and Keynes were “the most influential theologians of the twentieth century”. By comparing the expansion of the great universalist monotheisms with that of the modern market economy, I slowly realised that the parallelism between religion and economy is more than an idle exercise in analogy. Through the universalistic expansionism that drives them, and the language with which they invade and describe the world, they both permeate our lives and serve as the somatic infrastructure of the societies they have conquered. It is no accident that the problem of poverty and its theological value has generated schisms within the Catholic Church. This is an atavistic question and should come as no surprise, because poverty is related to both economics and theology.

KEYWORDS

Economics; poverty; market, religion

Ser é tudo aquilo que um
capitalista gostaria de ter
(Afonso Cruz, *Enciclopédia da História Universal*)

¹ Este artigo é o desenvolvimento de uma comunicação feita no IX Congresso da Associação Portuguesa de Sociologia (Faro, julho de 2016), vertida nas respectivas Actas (Costa, no prelo). Por opção pessoal, escrevo de acordo com as regras anteriores ao Acordo Ortográfico de 1990.

I. Há algum tempo, fui convidado a participar num colóquio sobre religião. Aceitei e, sem saber bem porquê, fui colocado num painel sobre as relações entre o *global* e o *local*. Confesso que o primeiro significado que me ocorre com a palavra “globalização” é económico; só depois penso em religião e noutras coisas (cultura, etc.). Daí nasceu este artigo, fruto do embaraço que então senti.

Manuela Silva, economista católica, tem uma perceção oposta à minha. “Num primeiro momento, [a globalização] evoca um desígnio de unidade e comunicação entre todos os povos, abarcando a totalidade do nosso planeta, e lembra expressões como a universalidade do destino humano ou a construção da família humana universal. Neste sentido, merece todo o acolhimento à luz da fé cristã que, na senda de Jesus Cristo, nos abre caminhos de fraternidade e comunhão com toda a criação” (Silva, 2006, p. 28).

Só num segundo momento Manuela Silva fala do significado económico da globalização, vista como “um estádio de evolução da economia”: mercado mundial desregulado que apaga fronteiras geográficas, processos de produção e consumo também concebidos à escala mundial, circulação acelerada de recursos materiais e de informação, *marketing* sem precedentes, peso crescente das transações financeiras em relação àquelas que envolvem bens e serviços (chamadas de “economia real”). Tudo isto, diz ela, transformado pelo “pensamento económico dominante” num paradigma sem alternativas que subestima as suas disfunções e as suas vítimas (Silva, 2006, pp. 29-30).

Outro economista católico, Américo Mendes, entende a globalização económica de modo semelhante: “alargamento, à escala mundial, do predomínio da economia de mercado” (a qual é, em si mesma, de “natureza expansionista”), com progressivo ascendente da componente financeira sobre a real². Num balanço sobre o expansionismo da *relação de mercado* e os seus efeitos, recorre a uma imagem religiosa – vislumbra quer o projeto divino do Éden, quer “sombras potencialmente infernais” (Mendes, 2005, pp. 89, 104-105; 2006, pp. 39-45).

Talvez não nos devamos admirar com esta linguagem cruzada entre religião e economia, e possamos vê-la como mais do que um recurso retórico.

Christian Arnsperger, também economista, intitula uma secção de um seu artigo assim: “A economia é uma teologia”. Para ele, “o económico é profundamente religioso”, não institucionalmente, mas antropologicamente, seja pelo facto de *religare* as pessoas, seja pela ânsia humana de nos libertarmos da “absurda matéria que nos prende à morte” através da escassez real (e não da imaginária – às vezes opulentamente imaginária – inventada pelo capitalismo). O pensamento económico recebe o impulso do Éden da abundância e aponta à salvação da humanidade: vencer a pobreza, a miséria, a morte. Marx, Hayek e Keynes terão sido, em sentido literal, “os teólogos mais influentes do século XX”. Claro que, em se tratando de teologia, não tardaram a pulular heresias e hereges (Arnsperger, 2012, pp. 40-42).

² Para Américo Mendes, a globalização envolve também a expansão da democracia e dos direitos humanos (2005, pp. 89, 98-99).

II. Olhando para as duas maiores religiões mundiais, vemo-las como universalistas na natureza e expansionistas na história. O impulso da fraternidade universal de Cristo soltou-se no mapa da Antiguidade animado pelo *discurso de inclusão* paulino: “não há judeu nem grego; não há escravo nem livre; não há homem e mulher, porque todos vós sois um só em Cristo Jesus” (Gálatas 3, 28).

Ao libertá-los das prescrições judaicas, Paulo tronou possível aos gentios converterem-se ao cristianismo sem, antes, terem de se fazer judeus; com isso, afirma Hans Küng, abriu o caminho para que o credo de uma pequena seita judaica se transformasse numa religião universal a unir Oriente e Ocidente (Küng, 2007, p. 129). Mas a tarefa levou o seu tempo, entretida em múltiplas comunidades, teologias e controvérsias. Constantino, receoso de que a diversidade religiosa dividisse a unidade política, convocou o Concílio de Niceia (325 AD), converteu as decisões conciliares em leis do Império, colou as províncias eclesiásticas às imperiais. Teodósio o Grande (392 AD) fez do Cristianismo religião de Estado e da heresia um crime de Estado. Mais ou menos por essa altura, Prisciliano e seus companheiros foram decapitados – “pela primeira vez, cristãos matam cristãos por divergências na fé. Apesar de vozes de protesto, depressa as pessoas se habituaram a isso” (Küng, 2007, p. 198). O paganismo autóctone foi sumindo da vida pública e o título de sumo sacerdote (*Pontifex Maximus*), antes imperial, passou para o bispo de Roma. O anti-judaísmo cristianizou-se. A queda do Império não encontrou o vazio (Küng, 2007, p. 198; Vaneigem, 1995, p. 77).

De certa maneira, a cristianização consistiu na expansão da Igreja, a tal ponto que alguns autores a veem como uma corporação global já em séculos recuados ou, talvez melhor, tendo em conta a sua evolução posterior, integrada na formação de impérios coloniais, como uma instituição europeia transplantada para outros continentes (Berger, 2014, pp. 22-23; Furseth & Repstad, 2006, p. 81).

Pelo caminho, fabricou-se uma identidade cristã (e/ou católica) universal, sob a forma de unidade doutrinária, que deixou muitos escombros heréticos. O edifício, deste ponto de vista, não era muito sólido. Uma religião, escreve Bourdieu, é, de facto, muitas religiões, “sob a capa de um mínimo de dogmas e ritos comuns”, enquanto um dogma é vários dogmas, por via das (re)interpretações com que é recebido (Bourdieu, 1987, pp. 51-53). O modelo tem as suas virtualidades e limitações: se, por um lado, transportou a figura una do cristão universal, por outro lado, travou-a. Um dos mais importantes revezes da expansão cristã ocorreu na China, nos princípios do século XVIII, com a proibição, por Clemente XI, de os convertidos chineses incorporarem no cristianismo ritos, espiritualidade e ética da sua cultura: a veneração dos antepassados e de Confúcio, bem como nomes tradicionais dados a Deus ou ao céu, foram banidos da *praxis* católica local, debaixo da ameaça de excomunhão. A resposta imperial não tardou muito: “expulsão dos missionários, proibição do cristianismo, destruição das igrejas, abjuração forçada da fé cristã”, nos dizeres de Hans Küng, que comenta: se, na China, a veneração dos antepassados é a base do laço social, e se a ética confuciana norteia o sistema de valores em geral, então, quem quisesse ser cristão teria de deixar de ser chinês (Küng, 2007, p. 687). Ou seja, ter-se-á anulado o *discurso de inclusão* paulino. De uma perspectiva mais

ampla, foi este *cristão normativo* que guiou a missionação do moderno colonialismo europeu. Aí, a conversão ao cristianismo costumava ser mais do que uma mudança de religião para se tornar numa conversão à cultura europeia, inclusive em assuntos como a arquitetura das missões (Forbes, 1998, pp. 121-122).

Entretanto, dado que o mundo mudou, e muito, a teologia católica abrigou um neologismo nos anos 1970: “inculturação”. Não se trata já de traduzir uma teologia eu-rocêntrica em linguagens locais (teologia da adaptação), senão de ir mais além e aceitar as culturas locais como fonte de inspiração teológica (e pastoral) ou, até, de recriação. Afinal, dizem alguns, nada de novo estaria a ocorrer na história do cristianismo, o qual teria sido o resultado de inculturações várias na sua origem, a começar pela helenização dos primeiros séculos. De qualquer modo, as teologias da inculturação geraram desconfianças mútuas. Pelo lado do Vaticano, receou-se que o processo, deixado em roda livre, desse lugar a simples sincretismos; pelos outros lados (muitos, na Ásia, em África, na América Latina), que a inculturação fosse uma nova estratégia missionária de dominação, o que levou a que se cunhasse outro neologismo: “interculturação”, inserta no que parece ser o espírito do diálogo inter-religioso (Teixeira, 2002).

Com mais ou menos querelas interpretativas, a Igreja universal do *homo catholicus* acabou por receber no seu seio as teologias da inculturação. E fê-lo porque a vida é local, os crentes são locais, as culturas continuam a ter raízes locais. Noutras palavras: a doutrina pode ser extraterritorial, mas as pessoas são territoriais.

Este impulso, digamos, de correção progressista, também transporta em si a tensão oscilatória fundamental de que nasceu. É o mesmo Christian Arnsperger de há pouco quem o diz: nos meios cristãos mais progressistas quer-se o universal como horizonte do cristianismo num mundo pluralista e democrático, embora se tema, com isso, a dissolução da identidade cristã “numa nebulosa laicizada” (Arnsperger, 2012, p. 38).

III. O percurso islâmico na senda do universalismo foi diverso do cristão, logo desde a origem: é que o “fundador do Islão foi o seu próprio Constantino”, tendo criado o seu Estado e o embrião do seu Império. Na qualidade de chefe-de-Estado, “governou um lugar e um povo, exerceu a justiça, cobrou impostos, comandou exércitos, declarou a guerra e fez a paz”. Não houve *regnum* separado de *sacerdotium* (Lewis, 2006, p. 31).

Além disso, a expansão muçulmana não teve paralelo na espantosa rapidez com que foi conquistando território. Em poucas décadas, nas rotas dos exércitos e dos mercadores, tornou irreconhecível o mapa do Mediterrâneo e da Ásia, conquistou civilizações como a egípcia e a persa. Ainda nem um século decorrera após a morte do profeta e um império árabe ia da Índia à Península Ibérica. Parecia que o cristianismo fora atropelado à escala mundial (Küng, 2010, pp. 267-269)³. Nos séculos seguintes, o afã prosseguiu, com avanços e recuos por terras asiáticas e europeias.

³ Tal como acontecera com Jesus Cristo, os contributos de Maomé para a História nada tinham de material (conhecimento ou tecnologia). Daí, em parte, as limitações das explicações materialistas para a expansão árabe-islâmica. Na procura de explicação melhor, Bertrand Russel fala em “fanatismo” (1990, p. 97), Hans Küng em “motivação religiosa” (2010, pp. 212-213). Creio que ambos querem dizer o mesmo.

Existe um terceiro aspeto peculiar na afirmação do islão como grande religião mundial: o fulgor das primeiras conquistas árabes foi mais expansionista do que universalista. O fito das investidas militares era o da arabização política e não o da islamização religiosa. Por isso, não ocorreram conversões forçadas em massa nos territórios submetidos à nova soberania política. O islão, à época, “era entendido principalmente como religião árabe, uma religião para árabes, e assim deveria continuar” (Küng, 2010, p. 218). Os conquistados, se cristãos ou judeus, são deixados em paz e segregação: devem pagar, por serem dessa condição, um imposto especial aos novos soberanos, o que leva Küng a afirmar que as “conversões não são desejadas; (...) significam perda de receitas de impostos”, além de acabarem por conduzir “a exigências de igualdade de privilégios financeiros” (Küng, 2010, p. 218). Raras vezes com acesso a altos cargos civis (não faziam serviço militar), são “cidadãos de segunda classe”, em geral com liberdade de religião⁴. Frequentemente, são maioria ou grande maioria nesses territórios invadidos.

Foi no tempo dos Abássidas, já bem entrado o segundo século da era islâmica, que a arabização cedeu à islamização de carácter universal. A demografia refletiu-se no exército: turcos, corasanos, persas vão adquirindo peso e subindo ao topo da hierarquia militar e administrativa. É a igualdade de todos os crentes que o profeta idealizara. Na Pérsia, o zoroastrismo quase desaparece; no Magrebe, o cristianismo segue a mesma sorte, mas com nichos significativos. Nos séculos subsequentes, quer no Sudeste asiático, quer na África subsaariana, será este o modelo universalista a prevalecer no islão.

Curioso é que a desarabização político-militar e do estatuto dos crentes não tenha sido acompanhado da correspondente desarabização na identidade religiosa e, até, cultural. O Egipto arabizou-se, o árabe tornou-se a língua franca até dos cristãos do Próximo Oriente (frequentemente, da sua liturgia também) (Küng, 2010, pp. 293-296).

Os convertidos adotam nomes árabes. O grande cisma sunita/xiita é da história árabe relativa à sucessão de Maomé. Para todos, o árabe é a língua do Alcorão. A tradição (*suna*) é árabe. De certa maneira, reproduziu-se, *mutatis mutandis*, o caminho cristão: transplantou-se *uma* instituição árabe para outros cantos do mundo e fabricou-se uma identidade muçulmana universal. Do mesmo modo que no cristianismo, foi preciso, muitas vezes, prensá-la à força. Logo o primeiro califa, Abu Bakr, percebeu que a fé não era suficiente; foi pela tropa que estancou a vaga de apostasia que se seguiu ao falecimento de Maomé em algumas tribos árabes. Da sua estratégia político-militar, faziam parte as pilhagens na Síria, no Iraque e na Pérsia. Foi também nesse tempo ainda primordial que exércitos muçulmanos combateram entre si pela primeira vez. De resto, a violência sectária cedo se manifestou. As várias fações guerreavam-se e isso viu-se no número de califas assassinados, cujos envolvimentos não se resumiam a golpes palacianos, antes chegando a envolver carnificinas. Os secessionistas carijitas, por exemplo, foram massacrados por Ali, que retribuíram assassinando-o no ano de 661 (Küng, 2010, pp. 208, 229, 230). Os politeísmos arábicos foram extintos.

Se no cristianismo o misticismo engendrou desconfianças, assim também no islão. A partir do século VIII, o sufismo adquiriu relevo crescente no mundo muçulmano,

⁴ Estas condições eram, em princípio, aplicadas a cristãos, judeus e zoroastras. A situação dos “politeístas” era diferente, para pior. A tolerância, para quase todos, desaparecia na Península Arábica, “terra muçulmana” (Küng, 2010, pp. 216-219).

com um raio de implantação intercontinental. Nos séculos X e seguintes, vários sufis proeminentes foram executados, para exemplo (Küng, 2010, pp. 383-393).

No cerne da identidade universal muçulmana está o Alcorão, ou seja, a própria Palavra de Alá transmitida diretamente em árabe a Maomé, que a terá reproduzido, *ipsis verbis*, aos escribas. O exame crítico do texto identifica-lhe fontes cristãs e hebraicas, com etimologias várias, ou seja, que é “fruto de um trabalho colectivo” (Costa, 2007, p. 297; Gilliot, 2006). O que espanta não é esta conclusão, trivial em si mesma, mas, sim, a rapidez com que o islão fixou o Alcorão. Como era inevitável, os diversos registos não eram exatamente iguais entre si, o que maculava a perfeição da Revelação e desunia a comunidade dos crentes. Um quarto de século após o falecimento do profeta, estava estabelecido o cânone do Alcorão e, em consequência, atribuído carácter apócrifo às restantes versões, mandadas destruir pelo terceiro califa, Othman, porém ainda a circular furtivas talvez até ao século X. Só com a imprensa foi assegurado o rigor das reproduções (a do Cairo, de 1923, é a definitiva)⁵. No meio de todas as suas dissensões, a canonicidade corânica é indisputada entre os muçulmanos (Alili, 2006; Costa, 2007, pp. 297-298; Gilliot, 2006).

É fascinante ver, na história das grandes religiões, como se alimentam reciprocamente movimentos centrípetos e centrífugos, uniformizadores e diversificadores, repressivos e de resistência. Regressamos à tese de Bourdieu, de que uma religião é muitas religiões, e à ideia de que foi construído um edifício não muito sólido. A relação com a *suna* divide sunitas e xiitas, as prescrições alimentares acabam por ser territoriais, o jejum também, o Ramadão é adaptado localmente ou eliminado, a oração segue regras diversas (a inculturação não parece ser mera opção). Formaram-se dezenas de minorias dentro do islão, não sendo raro acusarem-se de heréticas umas às outras.

Politicamente, o edifício também tem brechas, sob a fachada do califado e do islamismo. Califas, tivemos-los de 632 a 1924, com estatutos muito vários. Os regimes islamistas sucederam a duas ou três décadas de regimes seculares, se não laicistas, de esquerda e de direita, no Egipto, na Argélia, na Tunísia, na Turquia, no Irão (Costa, 2012). Mesmo a intuição, não descabida de todo, segundo a qual o laicismo é estranho à cultura política muçulmana, merece atenção; para John Gray, pelo menos até há muito pouco tempo a cultura política turca era mais laicista do que a dos Estados Unidos⁶. Se existe uma tradição de regime na Arábia Saudita, existe outra, muito diferente, na Indonésia.

Entretanto, entra-nos violentamente na vida de todos os dias aquele universalismo fundamentalista que quer dissociar-se de qualquer cultura para impor um código de conduta uno, a aplicar na Holanda, no Afeganistão, em toda a parte, na caracterização que Olivier Roy faz dos talibãs afegãos⁷.

⁵ Deixo de lado a controversa questão dos *versículos revogados*, bem como a dos *versículos satânicos* (relativos à 53ª surata), que mereceriam, talvez, secção à parte, devido à sua complexidade (que não domino inteiramente).

⁶ Vale a pena transcrevermos o trecho: “a religiosidade característica da América está a tornar-se cada vez mais notavelmente acentuada. Possui o movimento fundamentalista que é de longe o mais poderoso de todos os países desenvolvidos. Não há nenhum outro país que de alguma maneira se lhe possa comparar em que os políticos invoquem tão frequentemente o nome de Jesus. Em mais nenhuma parte existem movimentos para banir o darwinismo das escolas públicas. Na realidade, os Estados Unidos são um regime menos laico do que a Turquia” (Gray, 2004, p. 38).

⁷ Entrevista ao *Público*, 2010, 6 de Março.

Tanto Hans Küng como John Gray, nesta matéria, separam o judaísmo do cristianismo e do islamismo. Após o ano de 135 AD, o judaísmo terá abandonado eventuais pretensões universais, além de só muito recentemente ter voltado a poder fazer política e guerra com referente religioso (mas étnico). Pelo contrário, cristianismo e islamismo terão cultivado, praticamente desde a origem, uma “pretensão universal agressiva” (Küng, 2007, p. 356) ou um “universalismo militante” (Gray, 2004, p. 122) depressa caído numa “ideologia de guerra” missionária até à “vitória da própria religião em todo o mundo como objectivo final” (Küng, 2007, p. 356). Salvação universal, para todos; a única e verdadeira.

A tese parece ter algum fundamento⁸. Muitos dos líderes religiosos fundamentalistas islâmicos comportam-se como Olivier Roy os descreve. Ainda que possam parecer anticosmopolitas, fizeram-se atores globais envolvidos em debates globais. Muitas das suas organizações religiosas são multinacionais, o que as leva, mais tarde ou mais cedo, a criar tensões com variados governos nacionais. Contra ou a favor da globalização, as religiões ganham influência pública em toda a parte.

Não soa disparatada a tese de Roland Robertson: o que faz o sistema mundial é menos a economia e mais a cultura – as culturas nacionais com os seus encontros e desencontros, as suas identidades, as suas religiões (Furseth & Repstad, 2006, pp. 80-81). No meio deste cadinho, tanto irrompem os urros fundamentalistas como as iniciativas inter-religiosas globais e locais.

IV. Assim como a grande religião, a grande economia é universalista e expansionista. Para Américo Mendes, é isso a globalização económica: “o alargamento, à escala mundial, do predomínio da economia de mercado sobre outras formas de organização económica. (...) explica-se este predomínio através da ‘natureza expansionista da relação de mercado’” (Mendes, 2006, p. 39). À medida que avança, a conquista deixa marcas no território. A nova economia desmantela muitas economias locais regidas por outras regras, sem lhes dar recursos suficientes para sobreviverem no *mercado* (Silva, 2006, p. 32). Servida pelo desmantelamento de obstáculos à sua implantação, é impulsionada pelas novas tecnologias da informação, também expansionistas, de modo que estimula a disseminação de conhecimento, o fluxo de capitais, a especialização, a complementaridade de cadeias de produção e distribuição por diversos países, o aumento da produção e do consumo. O desmantelamento não atinge apenas economias pré-industriais – mesmo economias já com experiência industrial, no embate com a grande indústria expansiva propriamente capitalista, sofreram processos de desindustrialização, algumas logo nos séculos XVIII e XIX⁹.

Não tardou muito até que outro universalismo fundamentalista nos entrasse ostensivamente na vida de todos os dias, para impor um código de conduta uno, a aplicar

⁸ Com cautela, não vá levar à identificação entre fundamentalismo agressivo e monoteísmo (universalista). Também o hinduísmo tem o seu fundamentalismo violento. Igualmente, com outra natureza, o confucionismo manifesta sinais inquietantes (Küng, 2007, pp. 646-647; a imprensa internacional, uma vez por outra, traz-nos estes sinais).

⁹ Ver, para o caso da Índia, Clingingsmith e Williamson (2005); os autores, para a desindustrialização indiana, consideram também fatores políticos internos à então possessão britânica.

na Holanda como no Afeganistão: produzir, trocar, consumir, distribuir, redistribuir, sempre do mesmo modo. Se quisermos recorrer ao novo vocabulário invasivo: *gerir* o mundo sem discriminar nada nem ninguém, a menos que alguém não aceite o código de conduta uno. O código é universalista, sim, mas *excludente*, não inclusivo, pois é o único e verdadeiro. Iguatário, este universalismo tem vindo a impregnar o ambiente dos nossos melhores negócios, daí se disseminando para os outros, o que é visível nas *declarações de missão*, nos *códigos de boas práticas*, etc.: não há homem e mulher, não há judeus e gentios, não há negros e brancos, porque todos os *colaboradores* e todos os consumidores nos são iguais e a todos servimos por igual. Parece a igualdade cristã invocada por Hannah Arendt: igualdade de almas, indiferente à escravatura durante séculos (1996, p. 143)¹⁰.

Robert Heilbroner e William Milberg, ambos economistas, parece que descobriram o ovo de Colombo: folheamos revistas inteiras de economia e raramente encontramos uma referência à natureza capitalista (e às classes) das economias estudadas; é como se isso fosse inconcebível, visto que economia existe só aquela. Contudo, se em revistas de História Medieval não se usasse, nunca, a palavra *feudalismo*, a omissão seria ostensiva. Os economistas modernos têm este tabu, que se tornou no “segredo mais bem guardado da profissão” (o vínculo entre esta economia e capitalismo); tão bem guardado que muitos economistas o desconhecem (Heilbroner & Milberg, 1998, pp. 20, 145, 146, 149). Os que o conhecem e o nomeiam são colocados no lugar dos recalcitrantes, isto é, ficam sem lugar nos seminários onde se ensina a ciência económica¹¹. A própria palavra *neoliberalismo* é evitada por ser “reducionista” e mal-intencionada; para quê nomear a *realidade* com outra palavra?

Formou-se uma cultura imperial, “uma cultura que engendra os organismos e as personalidades de que precisa”. Tornámo-nos “seres capitalistas”, no dizer de Arnsperger, outro economista (2012, p. 58); seres imersos num “senso comum” capitalista que molda o discurso quotidiano, das pessoas ou das instituições, de governantes e governados, invocando a “realidade” da verdadeira natureza humana (Carvalho & Rodrigues, 2006, p. 344). Alan Wolfe fala de um “ethos de mercado” invasivo, atraente não só na esfera económica, mas também na social e moral. Rodney Dobell vê nisto tudo uma espécie de religião legitimadora dum *statu quo* que, de outro modo, nos pareceria descaradamente injusto (Haddorf, 2000, pp. 488, 491).

Houve quem interpretasse o fim da *crístandade* como a derrocada da “religião infraestrutura”; quando a fé cristã deixou de ser a principal “força produtiva” da ordem da economia, entrámos na modernidade secular, cuja superestrutura absorve bem as

¹⁰ Eis por que este credo, ao contrário de tantos outros, não tem qualquer problema em defender os *direitos humanos* e a não discriminação: de facto, pouco tem a opor-lhes.

¹¹ A nova inquisição vem retratada por Laura Raim em “A polícia do pensamento económico na universidade” (2015). Sucintamente, a universidade, por todo o lado (França, Inglaterra, Estados Unidos, Austrália), desfaz-se de tudo o que é professor e investigador de economia que não seja neoclássico. As disciplinas ou módulos de história do pensamento económico tendem para zero. As revistas económicas mais cotadas rejeitam artigos heterodoxos e chegam a recomendar aos seus autores que tentem publicar em revistas de sociologia (suspeito que, dentro de pouco tempo, nem isso poderão fazer). Da primazia da teologia passou-se à primazia da economia, quero dizer, daquela economia.

religiões da vida privada. A tese não é humorística – de modo nenhum – e, na sua verossimilhança, atualizou-se. Agora, a produção e o controlo da subjetividade como sustentação somática da economia convocam toda a constelação do mercado, da mercadoria ao consumo, sem esquecer nem o crédito nem o desejo. Fredric Jameson vê à sua volta o pior da fetichização da mercadoria, teorizada por Marx: o consumo “tornou-se completamente espiritual”, sendo “a materialidade um mero pretexto para o exercício de novos prazeres mentais”. A aquisição do bem volatiliza-se depressa, de modo que se pode *ir às compras* sem comprar nada, *fazer shopping* sem gastar dinheiro, desde que empenhados na *performance* certa. O que fica de tudo isto? O Apocalipse como alternativa. Jameson recorda, então, alguém que dissera ser mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo¹². A fé é assim.

Já noutro lugar expus exemplos recortados da imprensa noticiosa ilustrando que o modelo de mercado atingiu um estatuto transcendente ou, quiçá, metafísico, como fundamento das políticas públicas e das decisões éticas. Segurança rodoviária, consumo de estupefacientes, eutanásia, imigração, aborto, etc., são – e por que não?! – âmbitos cujos enquadramentos político-legais não podem escapar ao crivo inelutável do custo/benefício económico-financeiro sem disfarce (Costa, 2014).

Dembinski (novamente, um economista) conclui que os mercados são “o único modo de regulação social”, o “fundamento do laço social”, a “dimensão normativa (...) dos comportamentos” (Dembinski, 2009b, pp. 312-313, 324). Mais: reificaram-se ao ponto de serem fonte e sujeito de Direito, orientarem legislação desreguladora, reclamarem direitos, litigarem por reparação de prejuízos causados por terceiros que desrespeitem os dogmas do livre comércio definidos na Organização Mundial do Comércio (Branco, 2012, pp. 31-32).

A *críandade* tinha a sua linguagem. Reconhecemo-la quando visitamos um museu de arte antiga ou quando lemos literatura das mesmas épocas. Impressiona-nos a fixação em motivos sacros e, nos profanos, o recurso a linguagem religiosa que os tornasse persuasivos. Era o que Michel Zink chama “impregnação cristã”, uma atmosfera omnipresente que levou os modernos filólogos ao afã de, nos textos medievais, lobrigarem excertos que lhe escapassem. Esta atitude tem o seu quê de anacrónico, pois é muito moderna (Zink, 2003, pp. 1-5).

O *ser capitalista* também tem a sua linguagem, saturada de impregnação dos mercados, no léxico como nos recursos retóricos. É uma linguagem que descreve um mundo, os seus papéis, a sua legitimação. Toda a gente a conhece: cliente, consumidor, contribuinte, acionista, custo, receita, dívida, credores, empresa, empresário, empreendedorismo, negócio, modelo de negócio, remuneração, crescimento, eficiência, investimento, sucesso, sustentabilidade, escolha, concorrência, inovação, cadeia de valor, mais-valia, mérito, mercado, risco, gestão, marca, qualidade, produto.

As analogias foram atualizadas. As da *críandade* caíram na obsolescência. Deixou de se comparar a ordem terrena com a divina, a corte da sociedade com a corte celestial.

¹² A ideia da “religião infraestrutura” encontrei-a em Gauchet (1997, p. 236); a da “subjectividade infraestrutura” mercantil, em Lazzarato (2013, p. 49). As reflexões de Jameson sobre a espiritualidade do consumo e o fim do capitalismo, em Jameson, 2010, pp. 195-199.

A tripartição *oratores/bellatores/laboratores* desfez-se porque todos são *(co)laboratores*. Milionários exibem o número de horas em que trabalham todos os dias, para exemplo de todos os *(co)laboratores*. Criou-se um novo elogio fúnebre: “trabalhou até ao último dia com entusiasmo”. Quanto menos trabalho existe, mais ele disciplina as mentes, numa renovação do regime de trabalho obrigatório; mesmo que não se possa praticar o trabalho, temos de ser praticantes. Tal como o consumo, o trabalho “tornou-se completamente espiritual”, devendo nós ser trabalhadores mesmo sem a materialidade do posto de trabalho desde que nisso empenhados com a *performance* certa: reproduzir os gestos do trabalho dia após dia, fazer formação profissional sem cessar, entrar e sair de locais de trabalho comprovadamente à procura de trabalho, acorrer a entrevistas individuais que afiancem a nossa fidelidade ao regime laboral (inclusive na nossa intimidade, aberta a perguntas de inspeção). De ordálio em ordálio, o trabalhador praticante talvez receba um óbolo para continuar a peregrinar sem descanso.

Nos atuais arroubos estilísticos, o Estado é uma empresa cujos acionistas são os contribuintes e que está no mercado em concorrência com outras empresas – privadas ou públicas, algumas delas sendo outros Estados-empresa. O mercado entra no Estado, o Estado entra no mercado. Hermínio Martins anuncia-nos o nascimento de um verdadeiro mercado de Estados. As grandes empresas já escolhem os Estados onde instalam as suas sedes¹³; os Estados concorrem entre si, baixando os impostos para captarem grandes clientes. Os milionários escolhem “no mercado internacional a melhor oferta estatal” para se registarem como contribuintes e, até, como cidadãos (Martins, 2012, pp. 34-35). Estados relapsos, reincidentes na heterodoxia, vêem-se rebaixados ao estatuto de párias, com as respetivas represálias.

Também a universidade se atualizou. Desembarçou-se das tralhas kantiana (razão) e humboldtiana (cultura) para abraçar a *excelência* (Readings, 2003). As suas designações foram desertando da antiga hagiografia: institutos, centros, anfiteatros vão adotando nomes de empresas e de empresários; a boa reputação exige que estes integrem os órgãos de governo universitário como conselheiros, curadores, ou como qualquer outra coisa¹⁴. Cursos, departamentos, etc., sem clientes têm de encerrar; os viáveis têm de fazer *benchmarking*. O *campus* deve ser um ninho de empresas. As universidades públicas vão entrando no *sector empresarial do Estado* (como Fundações ou não – pouco interessa). As entrevistas dos reitores são entrevistas de CEO. Moisés Martins entra em mais detalhes deste processo: diretores de Escola ou Faculdade são “diretores comerciais” empenhados no seu ministério de “mobilização acelerada de professores e alunos para o mercado e para o *ranking*”, submetidos a mecanismos de controlo processual/tecnológico de *garantia da qualidade* que não passam de “procedimentos corretivos e ortopédicos” tanto do ensino como da investigação (Martins, 2015, pp. 407-408, 412, 414). Nem os descrentes podem escapar às liturgias e aos responsórios deste credo.

¹³ Frequentemente, são instalações muito pequeninas.

¹⁴ Por exemplo, Ricardo Espírito Santo Silva Salgado foi membro do Conselho de Curadores da Universidade de Aveiro, conforme se verifica no Diário da República, 2ª série, nº 199 de 14 de Outubro de 2009.

O vocabulário espontâneo de todos os dias dá-nos a verosimilhança ontológica em que vivemos: um mercado para tudo, tudo como um mercado. Há *mercado* financeiro, laboral, religioso, artístico, etc. Há *gestão* do crédito, dos afetos, do luto, do casamento, etc. O verbo *negociar* tornou-se muito introneto.

Certas palavras vão deslizando para outra. Doreen Massey seguiu o lastro de algumas. *Pacientes, leitores, estudantes* evoluem para *cliente*. Diz que, assim, em cada deslizamento, uma relação que víamos de uma maneira, com as suas conotações, “é apagada e substituída por uma relação de compra e venda à qual se dá preferência sobre a anterior” (Massey, 2013, p. 3). Diversos papéis são substituídos por um, adequado ao que Jung Mo Sung chama “tratamento de loja” (Sung, 2006, p. 83). Dembinski sustenta que a cupidez foi reabilitada no discurso moral contemporâneo, sob uma máxima: “não há almoços grátis”; misto ambíguo de lei positiva e exortação normativa, alcançou o estatuto de recomendação política (2009b, pp. 328; 2009a, p. 89). Os gestores públicos parecem gostar dela.

Em matéria de educação moral, no Reino Unido há escolas que ensinam às suas crianças muito pequenas as vidas edificantes de empresários de sucesso. Algumas dessas escolas são religiosas e estão “muito em moda (...) mesmo entre famílias irreligiosas”. A ideia é tornar o *enterprise curriculum* obrigatório (Martins, 2012, pp. 20-25). Por cá, já despontou o ensino, em experiências na escolaridade obrigatória, da *literacia financeira* e do *empreendedorismo*. Tem prosélitos, porque o analfabetismo é execrável, mas ainda não se sabe quando é que será obrigatório nos currículos para todos. De qualquer maneira, já foi ministrada em mais de 400 escolas públicas no ano de 2015, a crianças e jovens a partir dos sete anos de idade, promovida pela *Junior Achievement Portugal* (integrada por Sonae, Grupo Mello, Citibank, entre outros) e, em iniciativa ambiciosa, a bebés entre os quatro e os dezoito meses num instituto lisboeta na versão *empreendedorismo para bebés*¹⁵.

E temos uma cosmogonia: “há mercado desde sempre”. A cosmogonia não é inteiramente mítica. De facto, desde que há divisão do trabalho e cidades, que se impôs a necessidade de viver em ambiente de trocas comerciais internas e externas. A autosuficiência campesina é uma pré-História da verdadeira vocação humana, revelada no correr do processo civilizacional, avançando na direção certa, mas às vezes com recuos.

No caso do Ocidente, a revolução urbana-mercantil iniciada por volta do século XIV anunciou a moderna civilização burguesa. A autocelebração da nova ordem estigmatizou a era das trevas que a antecederia. A Igreja, à cabeça dessa era, teve, então, como nos recorda Raoul Vaneigem, de se ajustar aos alvares do capitalismo de livre-empresa, incompatível com o conservadorismo da economia agrária; grande latifundiária, “dispendiosa e improdutiva”, não servia “a fé do empresário, artesão, banqueiro, industrial”, assente em “dinamismo, rendibilidade, parcimónia e espírito inventivo” (Vaneigem, 1995,

¹⁵ *Público*, 2015, 7 de abril; Soeiro, 2015. No meu ensino básico, salazarista e marcelista, também havia missionários que visitavam as escolas; lembro-me de um que me comoveu e me fez escrever uma biografia de S. Domingos Sávio e de S. João Bosco, como figuras edificantes.

pp. 106, 137). Ajustou-se como pôde, quero dizer, com lentidão e resistências internas. A Reforma acabou por chegar¹⁶.

A nova economia de mercado, crescentemente monetarizada, reflete-se nos movimentos religiosos que nela surgem. O seu *habitat* são as cidades. Mesmo ordens, como as dos franciscanos e dominicanos, no início desconfiadas dos centros urbanos, acabam por ir para lá. A pobreza que cultivam já não é a eremita. Os pobres que querem servir tão-pouco são os então tradicionais: os sem trabalho, os devastados pela guerra, os camponeses fugidos à servidão e caídos na vagabundagem; os novos pobres são gente moderna, que trabalha, artesãos precários sem representação corporativa, operários de construção mal pagos, trabalhadores à jorna. Não tardam medidas para impedir o aumento dos custos salariais (começadas em meados do século XIV – Aragão, Inglaterra, França), para sujeitar os ociosos ao trabalho obrigatório, para proibir hospitalidade aos vagabundos que cresciam de dia para dia a par das sublevações populares. Como as transações tendem para a forma monetarizada, a esmola segue a tendência (Boccardo, 2014, pp. 233-236; Fiore, 2014, pp. 219, 220).

Os mercadores ganham protagonismo religioso. Uns são elevados aos altares, outros declarados heréticos. Omobomo de Cremona foi o primeiro mercador *protomoderno* alçado à santidade, nos meados do século XIII. Pela mesma altura, outro mercador, Pedro Valdo, leva à letra o preceito evangélico de Mateus (19, 21: “Vai, vende o que tens, dá o dinheiro aos pobres e terás um tesouro no Céu”) e funda o movimento herético dos valdenses, adepto da pobreza voluntária, que alimenta muitas fogueiras por essa Europa fora (Fiore, 2014, pp. 221-222; Vaneigem, 1995, pp. 112-113). Era assim o espírito da época. Francisco de Assis, filho de um mercador rico, revolta-se contra o pai e funda uma ordem de pobreza voluntária, desta vez com a bênção de Inocêncio III; não tarda que os franciscanos vivam um cisma entre moderados (*conventuais*) e intransigentes (*espirituais*) na interpretação do que deve ser a pobreza (Fiore, 2014, pp. 221-222; Vaneigem, 1995, p. 113). O século foi cheio de pauperistas radicais e o seguinte igualmente. Houve de tudo: profetas inspirados, bandos armados, chacinas de ricos, albergues para mendigos, doutrinadores (e doutrinadoras), fogueiras de livros e de gentes, autorização eclesiástica da tortura, nascimento da Inquisição. A velha ideia atávica de fixar a Igreja na sua pobreza original encontrava novo estímulo numa ordem socioeconómica que se legitimava combatendo os privilégios da aristocracia, bradando a *jacquerie* da igualdade. Nesse meio, floresceram as utopias igualitárias, as denúncias do clero em conúbio com os ricos; partiam de gente vária: monges, mercadores, leigos filhos de mercadores, plebeus pobres, pastores de gado, etc.

No ano de 1323, o papa João XXII, pela bula *Cum inter Nonnullus*, declara herética a proclamação de que Cristo e os apóstolos eram pobres e não possuíam quaisquer bens

¹⁶ Em termos gerais, esta é a tese weberiana, de que Michael Novak discorda, não tanto pelas ideias reformadoras na sua generalidade (que não interpreta exatamente como Weber) mas pelo que ele considera ter sido um enviesamento quanto ao “calvinismo” e ao (não) contributo católico para o capitalismo (Novak, 2001). Num texto inédito até 1940, Marx estabeleceu a conexão ascética do capitalismo (Löwy, 1995, p. 43). Mas, no próprio *O Capital*, já numa nota de pé-de-página aparecia um esboço dessa ideia aludindo à “transformação de quase todos os dias santos tradicionais em dias de trabalho” (Marx, 1990, p. 314).

(Fiore, 2014, p. 222; Sodano, 2014, p. 232). A Igreja adaptava-se ao panteão dos tempos novos. Para Leonardo Boff, era o começo da moderna “divisão no espaço religioso”, que oferecia ao mercado a vida pública e à(s) outra(s) religião(ões) a vida privada. “Uma não interfere nem deve interferir na outra” (Boff, 1992, p. 380). De um lado, deve-se evitar a tentação da cobiça; do outro, a tentação do bem. Eis por que tanta gente boa, capaz de se preocupar com o próximo na devoção, é capaz de se comportar como *profissional* no dever, ou seja, cega a um próximo que não é nem pode ser variável de mercado¹⁷. No mercado, o bem pode ser o diabo. Peter Drucker escreveu um romance moral em que uma personagem sucumbiu à tentação de fazer o bem na vida profissional. Ajudou os que ficaram para trás, promoveu a ineficiência e, com isso, fez muito mal porque acabou por destruir valor, o que não é coisa que se faça (Sung, 2006, p. 76).

Está aqui, julgo, o cerne da secularização. Dois mundos separam-se, cada um com as suas autoridades e legitimidades, que não se intersectam (e não se disputam). No limite, teríamos a fórmula de Marcel Gauchet – indivíduos religiosos, sociedade atea (1985, p. 12; 1997, pp. 133, 235-236). Podemos corrigi-la: indivíduos muito religiosos, sociedade agnóstica (segundo aquela religião individual)¹⁸. Sabemos que a tese clássica da secularização tem sido matizada, mas não deixa de ser curioso observar que as forças religiosas que se opõem firmemente a tal *divisão do espaço religioso* sejam *radicais: cristãos da libertação e islamistas fundamentalistas* (Boff, 1992, p. 380).

Sem muita entorse, podemos ver na expansão capitalista o que Hans Küng viu na história do cristianismo e do islamismo: uma “pretensão universal agressiva”, um “universalismo militante” até à vitória mundial (Boff, 1992). Recentemente, Jonathan Crary (2014) diagnosticou a saturação dessa conquista total. Vencido o espaço, resta o tempo, paulatinamente em processo de conquista, com o que Crary designa de *regime 24/7*: o mercado tende a funcionar 24 horas durante 7 dias por semana. O sono representa capacidade ociosa, isto é, inutilização intolerável da capacidade instalada em cada produtor/consumidor. A nova *economia dos recursos ociosos* visa combater o flagelo da subutilização dos recursos, incluindo os humanos. Kenichi Ohmae, o guru desta evolução, fala de “instalações, equipamentos ou tecnologia” e de “profissionais qualificados”, tudo coisas que, em subutilização, podem e devem ser alugadas, porque “a sociedade, como um todo, não ficará satisfeita se tiver de se contentar com a segunda melhor opção, que não otimiza a alocação dos recursos de uma economia”. Teve uma epifania: “no momento em que uma empresa nasce, ela deve ter a ambição de servir toda a sociedade. E a sociedade é global. Essa é a beleza do ambiente *mobile*: há dois sistemas operativos dominantes, iguais em todo o lado. Isso representa um enormíssimo potencial de crescimento”. Denunciou as tentações: “a Europa tem de se tornar mais competitiva, não se enredar numa vida confortável. Pensem em férias quando ficarem velhos”. Devemos

¹⁷ Bichot aplica a este tipo de comportamento o conceito (da Doutrina Social da Igreja) de *estrutura de pecado* – a cultura financeira e de mercado seria estrutura de pecado (Bichot, 2009, pp. 73-85; Costa, 2014, pp. 54-55).

¹⁸ Talvez seja mais fiel falar de agnosticismo (social) em vez de falar de ateísmo. Parece-me que se aplica aqui a ideia que Hannah Arendt fazia do comunismo: é, de raiz, a-religioso, vocacionado para que, no futuro, nem se coloquem questões religiosas (Arendt, 1996, p. 143).

treinar a competição conosco próprios: “se alguém surgir para destruir o nosso modelo de negócio, então que sejamos nós próprios (...) [garantindo] a sobrevivência do negócio sob outras formas”¹⁹.

O molde é, como se vê, universal. Na sua génese, é moderno, quero dizer, está, no íntimo, ligado à própria palavra *moderno*, que é moderna, surgida no século XVI a significar o estado de coisas “do presente”, mas pouco depois a significar o futuro, que “seria diferente do passado” e melhor, sempre melhor, no dizer de John Gray. Estava acabada a conceção cíclica da História dos antigos, bem como a medieval, mais dada à ideia de repetição até ao fim do mundo e de salvação no outro mundo (2004, pp. 119, 120). Esse mundo melhor, na filosofia da História que o sustentava, expandir-se-ia ao mundo inteiro. Desde os portugueses e espanhóis dos séculos XVI e XVII até aos americanos desde “há muito”, que medrou a ideia de uma modernidade única, igual em toda a parte do mundo, com enorme influência ao acompanhar a expansão do Ocidente (Gray, 2004, pp. 15, 65-66). A noção de um único capitalismo não é original, pois também houve a de um único cristianismo, a de um único socialismo, etc. Segundo Gray, o sucesso do positivismo, que queria fundar uma nova igreja, abriu o caminho ao marxismo e ao neoliberalismo como “cultos pós-cristãos” de ambição universal com um “resíduo de monoteísmo”. No fim da História, resume Gray, os positivistas viam o fim da política, eliminadas a escassez e as causas de conflito; haveria “administração racional” das coisas²⁰. O mesmo para o comunismo, extintas as classes e o Estado. O mesmo para o neoliberalismo, uma vez triunfante a mão invisível coordenadora das escolhas racionais que vence as paixões da política; é salvação, neste mundo, e sem alternativa – não em latim, não em árabe, senão em inglês.

V. Nas narrativas do(s) Deus(s) misericordioso(s), onisciente(s) e onipotente(s), a aporia do mal no mundo arrasta-nos para a questão da teodiceia. Como explicar o sofrimento de inocentes?

Na narrativa do mercado gerador de riqueza, dotado de onipresença, a pobreza persistente arrasta-nos para a questão da plutodiceia. Como explicar os círculos viciosos da pobreza, com os seus inocentes (ao menos, os que nela nascem)?

O problema tem os seus espinhos, porquanto não se reduz a uma consequência virtuosa do sistema: na competição económica, os que perdem ficam para trás, caindo na pobreza relativa; e bem poderia ser que os perdedores fossem os últimos no mérito. Contudo, a situação é mais arrelhiadora.

Se quisermos uma fórmula, ei-la: as novas tecnologias são expansionistas, mas os altos salários não o são – antes pelo contrário. Américo Mendes expõe o mecanismo de dois movimentos inversos: os países subdesenvolvidos aproximam-se dos desenvolvidos na capacidade tecnológica, ao passo que nos custos do trabalho tende a ocorrer o contrário. O círculo virtuoso dos segundos desaparece em nome da competitividade;

¹⁹ Entrevista de Kenichi Ohmae a Victor Ferreira, *Público*, 2016, 20 de março.

²⁰ Ideias dispersas no livro de John Gray (2004), por exemplo, nas páginas 121-124.

então, desloca-se o emprego para economias de baixos salários, baixas contribuições e baixos impostos sobre o capital (desmantelam-se, onde elas existiam, conquistas sociais dadas por adquiridas) (Mendes, 2005, pp. 97-98). Ocorre um desequilíbrio em favor de uma das partes, por, usando uma perspectiva de Bauman, o capital se ter tornado extraterritorial ao passo que as pessoas, apesar de todas as mobilidades, se mantêm territoriais; assim, a acumulação de capital corre para ser independente de qualquer compromisso local com o trabalho (Bauman, 2004, pp. 148-149). Na imprensa quotidiana, aliás, não são raras as notícias de que a compulsão para a redução dos custos do trabalho à escala global origina não baixos salários, mas, sim, muito baixos salários. São as “sombras potencialmente infernais” faladas no início deste texto.

Os alertas contra a pobreza deixam de se centrar apenas nas disparidades internacionais, resvalando para uma linha de disparidades global, alheia a qualquer “nacionalismo metodológico”; a desigualdade de rendimentos não para nas fronteiras e alastra-se pelos países ricos. A riqueza produz tudo em toda a parte, até pobreza.

John Gray enegrece ainda mais o quadro: “os utopistas neoliberais esperavam que a globalização enchesse o mundo de repúblicas liberais, unidas pela paz e pelo comércio. A história está a responder com o florescimento da guerra, da tirania e do império” (Gray, 2004, pp. 131-132). Não parece exagero.

O mercado, se visto como religião terrena, é compelido a desenvolver uma teologia terrena. Salvação, retribuição justa e plutodiceia têm os pés bem assentes na terra. É uma pena, pois, assim, foge-lhe a solução da retribuição extraterrena, muito atraente para o sofrimento imerecido quando na forma de ordem invertida (“os últimos serão os primeiros”)²¹.

A solução dos *electi* traz algum embaraço. Em rigor, trai o universalismo, além de sugerir o mundo extraterreno e de se conotar com outra religião (da vida privada) que repeliria muitos crentes de outras religiões e aqueles que não as têm de todo. Ademais, estabelece a pobreza como uma fatalidade, o que incumprimento a promessa de prosperidade generalizada aos empreendedores. Porém, tem o seu conventículo, confirmando as teses weberianas da oposição entre virtuosos e simples fiéis (ou massas) e da necessidade religiosa de os privilegiados legitimarem o seu privilégio. O teólogo Hayek fixou a doutrina: a satisfação do consumo ordinário é “o natural para o simples assalariado”, mas não, e de maneira nenhuma, para o grande empreendedor que, na acumulação infinita, vê o meio de “exercitar a sua vocação” (Hayek, 1991, pp. 391-392). Ecoa-nos, dos claustros de Wall Street, o refrão que dá sentido à vida: “ganha aquele que morrer mais rico”.

Não saindo do âmbito terreno, existe aquilo que Weber considerava “a solução formalmente mais perfeita do problema da teodiceia” – a doutrina *karma* que afiança a retribuição das obras passadas, boas ou más, através da transmigração das almas. “O indivíduo cria o seu próprio destino, exclusivamente, no sentido mais rigoroso” (Weber, 1983, p. 416). É, porém, solução muito imperfeita, já que, além de apelar a outra religião, promete retribuição terrena, sim, mas pós-morte. Se usarmos linguagem de

²¹ Para uma abordagem sociológica clássica do problema da retribuição e da teodiceia, ver Costa, 2009, pp. 67-69 e Weber, 1983.

Stark e Bainbridge, o mercado retribui com *recompensas* (efetivas, tangíveis) e não com *compensadores* (substitutos intangíveis de recompensas que não existem neste mundo, *maxime* a promessa de triunfo sobre a morte) (Stark & Bainbridge, 1980).

De outras tradições religiosas, é possível deitar-se mão à ideia do *deus absconditus*. Os caminhos do mercado, com a sua mão invisível, seriam insondáveis. A ideia fica como Pilatos no Credo, deslocada num mundo de escolhas racionais desvendadas por uma economia de matemáticos. Friedrich Hayek, o influente teólogo (como lhe chama Arnsperger), deu um passo adiante. Ele, que achava as discussões sobre *preço justo* e *salário justo* ociosidades escolásticas, passou da escolástica para a estocástica. O mercado livre maximiza as oportunidades de todos os empreendedores e as probabilidades de o mérito ser recompensado, mas não reduz a zero o estrangulamento de oportunidades nem os casos, talvez aleatórios, de mérito sem o merecido prémio. Quanto melhor funcionar o mercado, menos disfunções destas existirão, as quais derivam de um mecanismo impessoal, não tendo, portanto, nada a ver com justiça ou injustiça (conceitos antropomórficos) (Hayek, 1982, pp. 77-78, 108-110). É uma versão de “precisamos de mais e melhor mercado” a bem da afluência e da cooperação pacífica.

Michael Novak adota tese semelhante: o capitalismo será o sistema que menos pobreza gera e o que mais se apoquentam com ela. Quanto mais e melhor for, menos pobres haverá, e nisto se mostra à saciedade que a pobreza em larga escala não é uma fatalidade. O próprio padrão de riqueza capitalista acaba por ter o efeito perverso de sobreavaliar em muito o número de pobres reais. Grande parte dos falsos pobres parasita as imperfeições do capitalismo, preferindo viver da assistência estatal do que do trabalho honesto; fora esses, restaria uma pequena minoria, incapaz, de facto, de se autossustentar. (Novak, 2001, pp. 215-230). Pobres haverá sempre.

Em falta neste breviário teológico está o que Weber designou de *religiosidade de ressentimento*, que é de retribuição vingativa (1983, pp. 395-397). Na sua aplicação à religião da vida pública que aqui trato, é sumariamente descartada porque muito dela provém daqueloutro teólogo que foi Karl Marx, rejeitado desde logo por ser *materialista*.

VI. Nem a *divisão do espaço religioso* de que fala Leonardo Boff impediu o conflito entre religiões de espaços diferentes; elas evitam-se sempre que podem e querem, mas, como se intersectam de facto, tarde ou cedo entram em litigância.

A bula *Cum inter Nonnullus* constituiu uma tentativa, na Igreja, de abolir potenciais conflitos entre a religião da vida pública e a da cura privada de almas. Foi um argumento de autoridade, com as suas limitações – os cristãos vivem neste mundo, pelo que acabam por ter de enfrentar as teologias deste mundo. As utopias quiliásticas e igualitárias continuaram a emergir do solo cristão, sob muitas formas. Ânimos mais moderados engendraram ideias ecuménicas de conciliação entre os dois mundos, de modo a que um não paralise o outro, evitando excessos de pauperismos regressivos, bom como ressentimentos de guerra civil entre ricos e pobres. Daqui nasceu a moderna Doutrina Social da Igreja, que, desde o começo, teve em mira a reconfiguração do mundo operada pelo capitalismo. A fundadora *Rerum Novarum* (1891) irrompeu assim, do “gosto

das coisas novas” e das suas “graves implicações”: “a abundância da riqueza nas mãos de um pequeno número e a indignação da multidão” (nº 1). De então para cá, a mesma ferida purulenta continua a alimentar o pensamento social dos sucessores de Leão XIII, vista como “um facto de ordem moral” por João Paulo II (*Sollicitudo Rei Socialis*, 1987, nº 9), isto é, como um facto “moralmente inaceitável” (Bento XVI, *Caritas in Veritate*, 2009, nº 32). A acompanhar os tempos, os documentos papais têm vindo a redefinir a natureza da ferida, causada não apenas pela indignação absoluta, mas, em muito, pelas “diferenças de riqueza”, pelo “aumento sistemático das desigualdades entre grupos sociais, no interior de um mesmo país e entre populações dos diversos países, ou seja, [pelo] aumento maciço da pobreza, em sentido relativo” (Bento XVI, *Caritas in Veritate*, nº 32). O Pontifício Conselho “Justiça e Paz”, em Nota de 2011, reforçou o diagnóstico do Papa, em linguagem muito dura para com as ideologias liberais, utilitaristas e tecnocráticas²².

Na mesma encíclica, Bento XVI, o *papa conservador*, encarou sem rodeios alguns efeitos locais do capital global, para os quais Manuela Silva e Américo Mendes chamavam a atenção. Os Estados encarniçam-se para atraírem investimento estrangeiro, sabendo que só o conseguirão através da redução de custos, ligados ao trabalho e não só: salários, contribuições para a segurança social, impostos sobre os lucros. Daí a denúncia da *Caritas in Veritate*: ocorre “desregulamentação do mundo do trabalho”, com “grave perigo para os direitos dos trabalhadores, os direitos fundamentais da pessoa humana e a solidariedade realizada nas formas tradicionais do Estado Social”, extensível às “liberdades sindicais” e à “capacidade negociadora dos próprios sindicatos” (um bem a ser “honrado, hoje ainda mais do que ontem”) (nº 25).

Tão-pouco foram esquecidos os protagonistas extraterritoriais da nova ordem, nem as suas lealdades: “Nos últimos anos, notou-se o crescimento duma classe cosmopolita de gestores, que muitas vezes respondem só às indicações dos acionistas da empresa, constituídos geralmente por fundos anónimos que estabelecem de facto as suas remunerações” (nº 40)²³. No n. 21 denunciara os “efeitos deletérios sobre a economia real duma atividade financeira mal utilizada e maioritariamente especulativa”²⁴.

Talvez por ter sido, além de *papa conservador*, *papa intelectual*, é que Ratzinger desmontou a “indústria do *consensus*”²⁵ imperante no atual pensamento económico: “o mercado, em estado puro, não existe”: é uma construção cultural e ideológica, moralmente não neutra, que pode ser bem ou mal dirigida e que tem as suas disfunções carentes de recta correcção (*Caritas in Veritate*, nº 36).

Provavelmente, ter-se-á inspirado noutra *papa conservador* que, quase oitenta anos antes, quis restaurar e aperfeiçoar a ordem social “em conformidade com a lei evangélica”. Em 1931, Pio XI publicava a encíclica *Quadragesimo Anno*, preocupado com o rumo

²² Ver *Para uma Reforma do Sistema Financeiro e Monetário Internacional na Perspectiva de uma Autoridade Pública de Competência Universal*. Retirado de http://www.vatican.va/roman_curia/pontifical_councils/justpeace/documents/rc_pc_justpeace

²³ Inquietação já presente na *Quadragesimo Anno*, de Pio XI (nº 105).

²⁴ Também neste ponto a *Quadragesimo Anno* revelava preocupações (nº 106 e 109).

²⁵ Expressão usada por Assmann e Hinkelammert (1993, p. 83) para designar o atual pensamento económico dominante e o que ele contém de esquecimento de outros pensamentos económicos.

do mundo (na sequência da crise de 1929). Aí, no nº 88, sentenciou: “A prepotência económica, que sucedeu à livre concorrência”, é “indómita e violenta por natureza, [e] precisa, para ser útil à humanidade, de ser energeticamente refreada, e governada com prudência; ora, não pode refrear-se nem governar-se a si mesma”. Também outro *papa conservador*, além de *anticomunista* – João Paulo II – já invetivara, na *Centesimus Annus*, a “idolatria do mercado” (1991, nº 40)²⁶.

A doutrina, que era clara, tinha-se acelerado nos últimos tempos. Todavia, parecia que não existia, à parte uma ou outra polémica circunstancial²⁷. Foi então que um novo Papa a exibiu, gritando “Esta economia mata”. De repente, toda a gente deu conta de que se esquecera de alguma coisa. Dir-se-ia, pelas reações havidas, que publicara uma *Cum inter Nonnullus* ao contrário, quando, em verdade, nestes pontos apenas escancarara a doutrina já fixada pelos seus antecessores. Escancarou-a bem, de facto, na Exortação Apostólica *Evangelii Gaudium* (2013): o nº 202 proclama que “a desigualdade é a raiz dos males sociais”, enquanto no seguinte a anáfora não esconde a intenção de repetir até à exaustão uma ideia –

incomoda que se fale de ética, incomoda que se fale de solidariedade mundial, incomoda que se fale de distribuição dos bens, incomoda que se fale de defender os postos de trabalho, incomoda que se fale da dignidade dos fracos, incomoda que se fale de um Deus que exige um compromisso em prol da justiça.

O papa Francisco incomodou a sério porque o fez com a Doutrina Social da Igreja e não com a “teologia”. Destarte, interferiu sem diplomacia nenhuma na tutela de outra religião, que respondeu com ímpetos de guerra religiosa pouco ou nada diplomáticos – o Papa é um ignorante em economia, desconhece as virtudes da desigualdade distributiva e da competição, abraça a utopia de um comunismo cristão presente no continente de onde veio sob a forma de *teologia da libertação*, esquece-se de que o samaritano foi misericordioso porque era rico. Corolário: Francisco “só tem a oferecer aos pobres compaixão e esmola”²⁸. Esta última reprimenda é curiosa porque um sistema de esmola generalizada, que substitua as quermesses de caridade pelas campanhas de solidariedade, é tudo o que o Papa não quer. E, nisto, segue a *Caritas in Veritate* de um Bento XVI que não foi acusado de ignorante: a justiça distributiva deve reger o mercado (nº 35), e “os cânones da justiça devem ser respeitados desde o início, enquanto se desenrola o processo económico [globalizado], e não depois ou marginalmente” (nº 37). Sem tais escrúpulos, cair-se-á “no assistencialismo que humilha o sujeito necessitado” (nº 58).

Na homilia de Ano Novo de 2015, Francisco condenou todas as formas de escravatura moderna. No mês anterior, tinha-se dirigido aos consumidores, quase sempre esquecidos na avaliação moral da cadeia económica; pediu-lhes que não comprassem

²⁶ Para exposição um pouco mais desenvolvida destes aspetos da Doutrina Social da Igreja ver Costa (2014).

²⁷ Por exemplo, aquando da saída da *Caritas in Veritate*.

²⁸ Ver Hengsbach (2014), que faz um bom apanhado destas reações à Exortação Apostólica.

produtos de baixo preço assentes em trabalho de muito baixo custo, próximo da servidão ou da escravatura, imerso na imensa teia de produção, troca e consumo da globalização (*Público*, 2015, 2 de janeiro). Será uma “escravatura” moderna, com negreiros globais e capatazes locais.

Estava traçada, irreversivelmente, a reputação de Papa. É ela que faz as suas mensagens. Em meados de 2015, publicou a Encíclica *Laudato Si*, depressa vista como a *encíclica ecológica*. Retomou ensinamentos de diversos antecessores, mas a reputação do próprio sobrepôs-se-lhes em absoluto, pelo que ganhou novo fôlego o velho conceito de destino universal dos bens, a começar pela Terra como casa de todos, à qual não se devem sobrepor os interesses dos grandes grupos económicos nem relações de propriedade perversas.

O título da encíclica é uma pobreza franciscana. Conventual ou espiritual?

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alili, R. (2006). La naissance du livre. *Le Monde des Religions*, 19, 26-29.
- Arendt, H. (1996). Religion et politique. In H. Arendt, *La Nature du Totalitarisme* (pp. 139-168). Paris: Payot.
- Arnsperger, C. (2012). De l’homme réel à l’homme possible en économie – Une transgression chrétienne de l’identité capitaliste?. In B. Bourguine, J. Famerée & P. Scolas (Eds.), *La Transgression Chrétienne des Identités* (pp. 37-59). Paris/Louvain: CERF/U.C.Louvain.
- Assmann, H. & Hinkelammert, F. J. (1993). *L’idolâtrie du marché – Critique théologique de l’économie de marché*. Paris: CERF.
- Bauman, Z. (2004). *Liquid modernity*. Cambridge: Polity Press.
- Bento XVI (2009). *Caritas in Veritas*. Retirado de http://w2.vatican.va/content/benedict-xvi/pt/encyclicals/documents/hf_ben-xvi_enc_20090629_caritas-in-veritate.html
- Berger, P. (2014). *The many altars of modernity – Toward a paradigm for religion in a pluralist age*. Boston/Berlin: De Gruyter.
- Bichot, J. (2009). *Sollicitudo rei socialis*: Finance et structures de péché. In Paul H. Dembinsky (Ed.), *Pratiques Financières, Regards Chrétiens* (pp. 59-87). Paris: Desclée de Brouwer.
- Boccardo, G. (2014). Os pobres, os peregrinos e a assistência. In U. Eco (Ed.), *Idade Média, Castelos, Mercadores e Poetas* (vol. III, pp. 232-236). Alfragide: Dom Quixote.
- Boff, L. (1992). El mercado y la religión del mercantilismo. *Concilium (Espanha)*, 241 (*El Fundamentalismo en las Grandes religiones*), 375-381.
- Bourdieu, P. (1987). Gênese e estrutura do campo religioso. In P. Bourdieu, *A Economia das Trocas Simbólicas* (pp. 27-78). São Paulo: Editora Perspectiva.
- Branco, M. C. (2012). Economics against democracy. *Review of Radical Political Economics*, 44(1), 23-39.
- Carvalho, L. F. & Rodrigues, J. (2006). On markets and morality: Revisiting Fred Hirsch. *Review of Social Economy*, LXIV(3), 331-348.

- Clingingsmith, D. & Williamson, J. G. (2005). India's deindustrialization in the 18th and 19th centuries. Retirado de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.500.7037&rep=rep1&type=pdf>
- Costa, J. (2007). Sentido da vida, desespero e transcendência. *Revista Lusófona da Ciência das Religiões*, VI(12), 287-308. Retirado de http://recil.ulusofona.pt/bitstream/handle/10437/4179/sentido_da_vida_desespero_e_transcendencia.pdf?sequence=1
- Costa, J. (2012). Fé e narrativas de progresso. *Revista Lusófona da Ciência das Religiões*, XI(16/17), 331-339.
- Costa, J. (2014). *O que é uma universidade católica? Estudo sociológico sobre o ensino de economia e gestão na Universidade Católica Portuguesa*. Braga: Centro de Estudos De Comunicação e Sociedade. Retirado de <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/36847>
- Costa, J. (no prelo). Religião e economia: globalização e extraterritorialidade. *Actas do IX Congresso da Associação Portuguesa de Sociologia*, Faro.
- Crary, J. (2014). *24/7 – Late capitalisme and the ends of sleep*. Londres/Nova Iorque: Verso.
- Dembinski, P. H. (2009a). *Caritas in veritate: De l'incomplétude de la pensée et de la pratique économique*. In Paul H. Dembinsky (Ed.), *Pratiques Financières, Regards Chrétiens* (pp. 89-93). Paris: Desclée de Brouwer.
- Dembinsky, P. H. (2009b). La financiarisation: un enjeu de civilisation. In P. H. Dembinsky (Ed.), *Pratiques Financières, Regards Chrétiens* (pp. 311-331). Paris: Desclée de Brouwer.
- Ferreira, V. (2016, 20 de março). O ano de 2015 marca o big bang da economia ociosa. *Público*, pp. 32-33.
- Fiore, C. de (2014). Aspirações de renovação religiosa da igreja e heresias. In U. Eco (Ed.), *Idade Média. Castelos, Mercadores e Poetas* (vol. III, pp. 219-228). Alfragide: Dom Quixote.
- Forbes, J. D. (1998). *Colombo e outros canibais*. Lisboa: Edições Antígona.
- Francisco (2013). *Evangelii Gaudium*. Retirado de https://w2.vatican.va/content/francesco/pt/apost_exhortations/documents/papa-francesco_esortazione-ap_20131124_evangelii-gaudium.html
- Francisco (2015). *Laudato Si*. Retirado de http://w2.vatican.va/content/francesco/pt/encyclicals/documents/papa-francesco_20150524_enciclica-laudato-si.html
- Furseth, I. & Repstad, P. (2006). *An introduction to the sociology of religion – Classical and contemporary perspectives*. Aldershot (Reino Unido)/Burlington (EUA): Ashgate.
- Gauchet, M. (1985). La religion de la sortie de la religion. *Autrement*, 75, 12-17.
- Gauchet, M. (1997). *Le désenchantement du monde – Une histoire politique de la religion*. Paris: Gallimard.
- Gilliot, C. (2006). Les sources du coran. *Le monde des religions*, 19, 30-33.
- Gray, J. (2004). *Al-Qaeda e o significado de ser moderno*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Haddorf, D. W. (2000). Religion and the market: Opposition, absorption or ambiguity?. *Review of Social Economy*, LVIII(4), 483-504.
- Hayek, F. A. (1982). *Droit, législation et liberté – 2 – Le Mirage da la justice sociale*. Paris: P.U.F.
- Hayek, F. A. (1991). *Los fundamentos de la libertad*. Madrid: Unión Editorial.
- Heilbroner, R. & Milberg, W. (1998). *La crisis de cisión en el pensamiento económico moderno*. Barcelona/Buenos Aires: Ediciones Paidós Ibérica.

- Hengsbach, F. (2014). El Papa se equivoca – el Papa tiene razón. *Selecciones de Teología*, 53(212), 253-260. Retirado de http://www.seleccionesdeteologia.net/selecciones/l/lib/vol53/212/212_Hengsbach.pdf
- Jameson, F. (2010). A cidade do futuro. *Libertas*, 10(1), 181-200.
- João Paulo II (1987). *Sollicitudo Rei Socialis*. Retirado de http://w2.vatican.va/content/john-paul-ii/pt/encyclicals/documents/hf_jp-ii_enc_30121987_sollicitudo-rei-socialis.html
- João Paulo II (1991). *Centesimus Annus*. Retirado de http://w2.vatican.va/content/john-paul-ii/pt/encyclicals/documents/hf_jp-ii_enc_01051991_centesimus-annus.html
- Küng, H. (2007). *El cristianismo – Esencia e historia*. Madrid: Editorial Trotta.
- Küng, H. (2010). *Islão – Passado, presente e futuro*. Lisboa: Edições 70.
- Lazzarato, M. (2013). *La fábrica del hombre endeudado – Ensayo sobre la condición neoliberal*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Lewis, B. (2006). *A crise do islão – Guerra santa e terror ímpio*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Lopes, M. S. (2010, 6 de março). Islão. A nova jihad trava-se *Público* (Caderno P2), pp. 10-13.
- Löwy, M. (1995). Karl Marx et Friedrich Engels comme sociologues des religions. *Archives des Sciences Sociales des Religions*, 89, 41-52.
- Martelo, R. M. (2013). Questões de vocabulário. *Cão Celeste*, 4, 5-13.
- Martins, H. (2012). Empresas, mercados, tecnologia – Uma perspectiva biográfica. *Nada*, 16, 16-39.
- Martins, M. de L. (2015). A liberdade académica e os seus inimigos. *Comunicação e Sociedade*, 27, 405-420. Retirado de <http://revistacomsoc.pt/index.php/comsoc/article/view/2109>
- Marx, K. (1990). *O capital (Livro Primeiro, Tomo I)*. Lisboa/Moscovo: Edições «Avante!»/Edições Progresso.
- Massey, D. (2013). Vocabularies of the economy. Retirado de https://www.lwbooks.co.uk/sites/default/files/01_vocabulariesconomy.pdf
- Mendes, A. (2005). Luzes e sombras da globalização. *Theologica*, 40(1), 89-106.
- Mendes, A. (2006). Globalização financeira. *Communio*, XXIII(2006/1), 39-53.
- Novak, M. (2001). A ética católica e o espírito do capitalismo. Cascais: Principia.
- Pio XI (1931). *Quadragesimo Anno*. Retirado de https://w2.vatican.va/content/pius-xi/pt/encyclicals/documents/hf_p-xi_enc_19310515_quadragesimo-anno.html
- Público, (2015, 2 janeiro). Papa pede luta contra a “escravatura moderna”. *Público*, p. 21.
- Público (2015, 7 de abril). Literatura financeira. O minucioso trabalho da formiguinha. *Público*, pp. 12-13.
- Raim, L. (2015). A polícia do pensamento económico na universidade. *Le Monde Diplomatique* (edição portuguesa).
- Readings, B. (2003). *A universidade em ruínas*. Coimbra: Angelus Novus.
- Russel, B. (1990). *O poder – Uma nova análise social*. Lisboa: Editorial Fragmentos.

- Silva, M. (2006). Para além da miragem dos sucessos da globalização. *Communio*, XXIII(2006/1), 27-38.
- Sodano, G. (2014). A inquisição episcopal e a inquisição pontifícia. In U. Eco (Ed.), *Idade Média. Castelos, Mercadores e Poetas* (vol. III, pp. 229-232). Alfragide: Dom Quixote.
- Soeiro, J. (2015. 8 de maio). A mocidade empreendedora ou o professor karamba vai à escola. [Blogue] *Expresso Blogues*. Retirado de <http://expresso.sapo.pt/blogues/2015-05-08-A-Mocidade-Empreendedora-ou-o-Professor-Karamba-vai-a-escola>
- Stark, R. & Bainbridge, W. S. (1980). Towards a theory of religion: religious commitment. *Journal for the Scientific Study of Religion*, 19(2), 114-128.
- Sung, J. M. (2006). *Educar para reencantar a vida*. Petrópolis: Vozes.
- Teixeira, F. (2001). Inculturação da fé e pluralismo religioso. In S. Tavares (Ed.), *Inculturação da fé* (pp. 82-99). Petrópolis: Vozes.
- Vaneigem, R. (1995). *As heresias*. Lisboa: Edições Antígona.
- Weber, M. (1983). *Economia y sociedad*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Zink, M. (2003). *Poésie et conversion au Moyen Âge*. Paris: PUF.

NOTA BIOGRÁFICA

Doutorado em sociologia, Professor Auxiliar do Departamento de Sociologia da Universidade do Minho, e membro do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS) da mesma universidade.

E-mail: ajbfjc@ics.uminho.pt

Departamento de Sociologia

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais,
Campus de Gualtar, 4710-057 Braga, Portugal

Submetido: 10/03/2017

Aceite: 05/05/2017

RELIGION AND ECONOMY AS UNIVERSALIST CULTURES¹

Joaquim Costa

ABSTRACT

I have been wrestling with the core idea behind this article ever since, while preparing for a colloquium, I read an article by an economist who claimed that “economics is a theology”, and added that Marx, Hayek and Keynes were “the most influential theologians of the twentieth century”. By comparing the expansion of the great universalist monotheisms with that of the modern market economy, I slowly realised that the parallelism between religion and economy is more than an idle exercise in analogy. Through the universalistic expansionism that drives them, and the language with which they invade and describe the world, they both permeate our lives and serve as the somatic infrastructure of the societies they have conquered. It is no accident that the problem of poverty and its theological value has generated schisms within the Catholic Church. This is an atavistic question and should come as no surprise, because poverty is related to both economics and theology.

KEYWORDS

Economics; poverty; market, religion

RESUMO

A ideia deste artigo persegue-me desde o momento em que, preparando um colóquio, li, num artigo de um economista, que “a economia é uma teologia”; especificava ele, ainda, que Marx, Hayek e Keynes foram “os teólogos mais influentes do século XX”. Aos poucos, comparando a expansão dos grandes monoteísmos universalistas com a da moderna economia de mercado, apercebi-me de que o paralelismo entre religião e economia é mais do que um ocioso exercício de analogia. No expansionismo universalista que os alimenta, na linguagem com que invadem e descrevem o mundo, ambas impregnam as nossas vidas e tornam-se a infraestrutura somática das sociedades que conquistaram. Não por acaso, o problema da pobreza e do seu valor teológico tem gerado cismas na Igreja Católica. É coisa atávica e não nos deveria surpreender, pois a pobreza é, a um tempo, economia e teologia.

PALAVRAS-CHAVE

Economia; mercado; pobreza; religião

To be is everything that a
Capitalist would like to possess
(Afonso Cruz, *Enciclopédia da História Universal* [Encyclopaedia of World History])

¹ This article is the development of a speech made at the 9th Congress of the Portuguese Sociological Association (Faro, July / 2016), which was published in the respective Minutes (Costa, in press).

I. Some time ago, I was invited to attend a colloquium on religion. I accepted and, without knowing why, was placed in a panel addressing the relations between the *global* and the *local*. I confess that the first meaning that occurs to me when I hear the word “globalisation” is economic; only afterwards do I think about religion and other issues (culture, etc.). This was the initial genesis of this article, fruit of the embarrassment that I experienced at that time.

Manuela Silva, a Catholic economist, sees things from the opposite perspective. “first and foremost, [globalisation] evokes a desire for unity and communication among all peoples, embracing the entirety of our planet, and recalls expressions such as the universality of human destiny, or construction of the universal human family. In this sense, it deserves to be embraced from the perspective of Christian faith which, following the teachings of Jesus Christ, opens paths of fraternity and communion with all creation” (Silva, 2006, p. 28).

Only after this initial observation does Manuela Silva refer to the economic significance of globalisation, viewed as “a state of evolution of the economy”: a deregulated world market that erases geographical boundaries, production and consumption processes, also conceived at a global scale, accelerated circulation of material and informational resources, unprecedented marketing, rising importance of financial transactions vis-à-vis transactions of goods and services (called the “real economy”). All this, she says, has been transformed by “dominant economic thinking” into a paradigm that foresees no alternatives and underestimates its own dysfunctions and victims (Silva, 2006, pp. 29-30).

Another Catholic economist, Américo Mendes, views economic globalisation from a similar perspective: “worldwide expansion of the predominance of the market economy” (which has an “expansionist nature” in its own right), with a progressive increase of financial aspects over the real economy². Providing an overview of expansionism of the *market relation* and its effects, he uses a religious image – it either reveals the divine plan of Eden or “potentially infernal shadows” (Mendes, 2005, pp. 89, 104-105; 2006, pp. 39-45).

Perhaps we should not be surprised by this verbal crossfire between religion and economics, which may be viewed as more than a mere rhetorical device.

Christian Arnsperger, also an economist, entitles a section of one of his articles as follows: “Economics is a theology”. In his opinion, “economics is profoundly religious”, not institutionally, but anthropologically, either due to the fact that it *relinks* people (wherein the word *religion* comes from the Latin, *religare*, to reconnect), or from mankind’s urge to free ourselves from the “absurd matter that binds us to death”, through genuine scarcity (rather than imaginary scarcity – which is sometimes opulently imaginary – invented by capitalism). Economic thinking receives its original impulse from the Eden of abundance and suggests that mankind’s salvation is possible: to overcome poverty, misery and death. In his opinion, Marx, Hayek, and Keynes were literally “the most influential theologians of the twentieth century”. Of course, in terms of theology, a host of heresies and heretics soon blossomed (Arnsperger, 2012, pp. 40-42).

² For Américo Mendes, globalisation also involves expansion of democracy and human rights (2005, pp. 89, 98-99).

II. Looking at the two major world religions, we see them as universalist in nature and expansionist over the course of history. The impulse of the universal fraternity of Christ was released on the map of Antiquity, animated by the *discourse of inclusion* of Paul the Apostle: “there is neither Jew nor Gentile, neither slave nor free, nor is there male and female, for you are all one in Christ Jesus” (Galatians 3:28).

By freeing them from Jewish dictates, Paul made it possible for Gentiles to convert to Christianity without having to become Jews. Hans Küng suggests that this paved the way towards enabling the creed of a small Jewish sect to become a universal religion, which united East and West (Küng, 2007, p. 129). But this process took time, involving multiple communities, theologies and controversies. Constantine, afraid that religious diversity would undermine political unity, convoked the Council of Nicaea (325 AD), and then converted the Council’s decisions into imperial laws, and aligned the ecclesiastical provinces with imperial provinces. Theodosius the Great (392 AD) made Christianity a state religion and heresy a state crime. About this time, Priscillian and his companions were beheaded – “for the first time, Christians kill Christians because of differences in faith. Despite voices of protest, people quickly became accustomed to this” (Küng, 2007, p. 198). Native paganism progressively faded from public life and the title of high priest (*Pontifex Maximus*), formerly an imperial title, was now used to describe the Bishop of Rome. Anti-Judaism was incorporated into Christianity. When the Roman Empire fell apart this didn’t leave a void (Vaneigem, 1995, p. 77).

To a certain extent, Christianisation led to expansion of the Church, to such an extent that several authors already viewed it as a global corporation many centuries ago, or perhaps better, in view of its subsequent evolution, as an integral element behind the formation of colonial empires – a European institution that was transplanted to other continents (Berger, 2014, pp. 22-23; Furseth & Repstad, 2006, p. 81).

Along the way, a universal Christian (and/or Catholic) identity was fabricated, in the form of doctrinal unity, which led to many ideas being classified as heresies. From this point of view, the building itself wasn’t very solid. A religion, writes Bourdieu, is, in fact, multiple religions, “under the cover of a minimum of common dogmas and rites”, while a dogma is actually multiple dogmas, by means of the multiple (re)interpretations via which it is received (Bourdieu, 1987, pp. 51-53). This model has its virtues and constraints. While, on the one hand, it has conveyed a single figure of the universal Christian, on the other hand, it has hindered this progress. One of the most important setbacks to Christian expansion occurred in China at the beginning of the eighteenth century, as a result of Pope Clement XI’s edict that prohibited Chinese converts from incorporating rites, spirituality and ethics from their culture into Christianity, such as veneration of ancestors and Confucius. Traditional names used in China to refer to God or to heaven, were also banished from the local Catholic praxis, under the threat of excommunication. Imperial China was quick to respond by means of “expulsion of missionaries, prohibition of Christianity, destruction of churches, and forced abjuration of the Christian faith”, in the words of Hans Kung, who suggests that since in China veneration of ancestors was the basis of the social bond, and Confucian ethics guided the overall value system,

anyone who wanted to become a Christian would effectively have to cease being Chinese (Kung, 2007, p. 687). In other words, this prohibition went against Paul's discourse of inclusion. From a broader perspective, it was this *normative Christian* who guided the missionary-based activity of modern European colonialism. In this context, conversion to Christianity was much more than a mere change of religion. Instead it involved conversion to European culture, inclusively in terms of questions such as the architecture of the missions (Forbes, 1998, p. 121-122).

However, given that the world had changed, dramatically, Catholic theology harboured a neologism in the 1970s: "inculturation". This was no longer a question of translating a Eurocentric theology into local languages (a theology of adaptation), but instead of going further, and accepting local cultures as a source of theological (and pastoral) inspiration or, even, of new creation. Ultimately, some would argue, this was nothing novel in the history of Christianity, which has always been subject to various inculturations since its origin, starting with Hellenisation in the first centuries of its existence. In any case, theologies of inculturation have generated a sense of mutual distrust. From the perspective of the Vatican, it was feared that this process, if left untrammelled, would lead to mere syncretisms. On the other hand, (many people in Asia, Africa, Latin America), feared that inculturation was a new missionary strategy of domination, which led to the formation of another neologism: "interculturalism", inserted in what seemed to be a spirit of interreligious dialogue (Teixeira, 2002).

With various disputes, of more or less an interpretive nature, the universal Church of *homo catholicus* ended up by embracing the theologies of inculturation. It did so because life is local, believers are local, cultures continue to have local roots. In other words: doctrine may be extra-territorial, but people are territorial.

This impulse, we might say, of progressist correction, also carries within it the fundamental oscillatory tension from which it was born. Christian Arnsperger recently stated this exact idea: the most progressive Christian circles seek to attain the universal as the ultimate goal of Christianity, in a pluralistic and democratic world, but it is feared that this will lead to dissolution of Christian identity "in a laicised haze" (Arnsperger, 2012, p. 38).

III. The Islamic trajectory towards universalism differed significantly from the Christian route, from the outset. "The Founder of Islam was his own Constantine", and founded his own state and empire. As head of state, "he governed a place and a people, dispensed justice, collected taxes, commanded armies, waged war and made peace." There is no dichotomy between *regnum* and *sacerdotium* (Lewis, 2006, p. 31).

Moreover, Muslim expansion was unparalleled given the astonishing speed with which it conquered new territories. In the space of a few decades, along the routes of armies and merchants, the map of the Mediterranean and Asia became unrecognisable, as civilisations such as those of Egypt and Persia were conquered. Within less than a century after the death of the Prophet, an Arab empire extended from India to the Iberian Peninsula. It seemed that Christianity had been challenged at a world scale (Küng, 2010,

pp. 267-269)³. Over the following centuries, the zealous expansion continued, with advances and retreats in different parts of Asia and Europe.

There is a third specific aspect of the affirmation of Islam as a great world religion: the momentum behind the first Arab conquests was more expansionist than universalist. The goal behind the military campaigns was to promote Arabisation, in political terms, rather than Islamisation, in religious terms. As a result, there were no mass forced conversions in the territories that were subjected to new political sovereignty. At the time, “Islam was understood primarily as an Arab religion, a religion for Arabs, and so it was to remain” (Küng, 2010, p. 218). The conquered populations – whether Christians or Jews – were left in peace and segregation. Because of this condition, they were required to pay a special tax to the new sovereigns. This led Küng (2010, p. 218) to assert that “conversions were not wanted; (...) they meant loss of taxation” in addition to leading to “demands for the same financial privileges”. Non-Muslims rarely had access to high civilian positions (they did not do military service), they were “second class citizens”, generally with freedom of religion⁴. They were often the majority or even the large majority of the population in the invaded territories.

It was during the period of Abbasid rule, well into the second century of the Islamic era, that Arabisation gave way to universal Islamisation. The new demographics were reflected in the army: Turks, Khorasanis and Persians became more numerous and rose to the top of the military and administrative hierarchy. This corresponded to the equality between all believers that had been envisaged by the Prophet. In Persia, Zoroastrianism almost completely disappeared. In the Maghreb region, Christianity followed the same fate, although significant niches persisted. In the ensuing centuries, both in Southeast Asia and sub-Saharan Africa, it was this universalist model that prevailed in Islam.

It is curious that the process of de-Arabisation of the political and military spheres and of the social status of believers wasn't accompanied by a corresponding de-Arabisation of religious, and even cultural, identity. Indeed Egypt Arabised itself – Arabic became the *lingua franca* even of the Christians of the Near East (and often also became the *lingua franca* of their liturgy) (Küng, 2010, pp. 293-296).

The converts adopted Arabic names. The great schism between Sunni and Shia dates from Arab history, concerning the succession to Muhammad. Both sides consider that Arabic is the language of the Qur'an. The tradition (*Sunnah*) is Arabic. To a certain extent, this process emulated, *mutatis mutandis*, the Christian trajectory: an Arab institution was transplanted to other corners of the world and a universal Muslim identity was fabricated. As with Christianity, it was often necessary to force this identity. The first caliph, Abu Bakr, soon realised that faith alone was not enough. He required military force to overcome the wave of apostasy that emerged in several Arab tribes following the death

³ As with Jesus Christ, Mohammed's contributions to history involved no material aspect (knowledge or technology). This, in part, explains the limitations of materialistic explanations for the period of Arab-Islamic expansion. Looking for a better explanation, Bertrand Russell spoke about “fanaticism” (1990, p. 97), Hans Küng referred to “religious motivation” (2010, pp. 212-213). I think they both essentially mean the same thing.

⁴ These conditions were, in principle, applied to Christians, Jews, and Zoroastrians. The situation of the “polytheists” was quite different, and far worse. Tolerance for almost all citizens effectively disappeared in the Arabian Peninsula – the “Muslim land” (Küng, 2010, pp. 216-219).

of Muhammad. His political-military strategy motivated plundering in Syria, Iraq and Persia. It was also at this early time that Muslim armies fought each other for the first time. Moreover, sectarian violence soon manifested itself. War broke out between the various factions, which led to the assassination of several caliphs, that weren't limited to palatial coups, and often involved widespread carnage. For example, the Kharijite secessionists were massacred by Ali, who was in turn assassinated by them in 661 (Küng, 2010, pp. 208, 229, 230). Arab polytheisms were eradicated.

Whereas mysticism generated mistrust in the Christian world, the same was true of Islam. From the eighth century onwards, Sufism gained increasing prominence in the Muslim world, at an intercontinental level and in the tenth and subsequent centuries, several prominent Sufis were executed (Küng, 2010, pp. 383-393).

The Qur'an lies at the heart of Muslim universal identity – the very Word of Allah transmitted directly in Arabic to Muhammad, who reproduced it, *ipsis verbis*, to the scribes. Critical examination of the text reveals various Christian and Hebrew sources, with several etymologies. In other words, it is “the fruit of a collective work” (Costa, 2007, p. 297; Gilliot, 2006). The most astonishing aspect isn't this relatively trivial conclusion, but rather the speed with which Islam established the definitive version of the Qur'an. As was inevitable, there were discrepancies between the various records, which undermined the perfection of the Revelation and disunited the community of believers. A quarter of a century after the Prophet's death, the canon of the Qur'an was established and, as a consequence, other versions were considered to be apocryphal and were ordered to be destroyed by the third caliph, Othman, although they continued to circulate furtively, perhaps until the tenth century. It was only after the invention of the printing press that it was possible to ensure rigorous reproductions of the Qur'an (the 1923 Cairo text is considered to be the definitive version)⁵. Notwithstanding other kinds of dissension, the Canonical Qur'an is undisputed among Muslims (Alili, 2006; Costa, 2007, pp. 297-298; Gilliot, 2006).

In the history of the great religions, it is fascinating to see how diametrically opposed movements fuel one another – centripetal or centrifugal, unifying or diversifying, repressive or resistance-based. We return to Bourdieu's thesis, that a single religion actually encompasses many religions, and the idea that a rather unstable edifice has been built. The relationship with the *Sunnah* divides Sunnis and Shiites, the dietary rules have become territorial, as has the rule on fasting, Ramadan is adapted locally or eliminated, prayers follow different rules (inculturation does not seem to have been a mere option). Dozens of minorities have emerged within Islam, which have often accused other groups of being heretical.

At a political level, the edifice of Islam also had weak points, under the facade of the Caliphate and Islam. Caliphs existed from 632 to 1924, with various different statutes. Islamist regimes have been implanted after two to three decades of secular regimes, if not laicist regimes, of both a left-wing and right-wing orientation, in Egypt, Algeria, Tunisia,

⁵ I leave aside the controversial question of the abrogated verses, as well as the satanic verses (concerning the 53rd surah), which would perhaps merit a separate section because of their complexity (which I don't completely master).

Turkey, and Iran (Costa, 2012). Even the intuitive idea, which is by no means outrageous, that secularism is foreign to Muslim political culture, deserves due attention. In the opinion of John Gray, Turkish political culture, at least until very recently, was more secular than that of the United States⁶. If there is a tradition of one kind of a regime in Saudi Arabia, there is another, very different, tradition in Indonesia.

However, our daily existence is subject to the violent incursion of fundamentalist universalism, that wants to disassociate itself from any culture and impose a unified code of conduct, that should be applied in the Netherlands, Afghanistan, everywhere, using Olivier Roy's description of the Talibans in Afghanistan⁷.

On this question, both Hans Küng and John Gray distinguish Judaism from Christianity and Islam. Since 135 AD, Judaism has abandoned any universalist pretensions, and has only recently been able once again to conduct politics and war on the basis of a religious (albeit ethnic) orientation. By contrast, Christianity and Islamism have practically cultivated an "aggressive universal pretension" (Küng, 2007, p. 356) or a "militant universalism" (Gray, 2004, p. 122) that quickly led to a missionary "ideology of war" that should persist until "the victory of the respective religion throughout the world as a final goal" (Küng, 2007, p. 356). Universal salvation for everyone; the one and only true salvation.

This thesis seems to have some foundation⁸. Many Islamic fundamentalist leaders behave as Olivier Roy describes them. Although they may seem anti-cosmopolitan, they have become global players involved in global debates. Many of their religious organisations are multinational, which leads them, sooner or later, to create tensions with various national governments. Against or in favour of globalisation, religions gain public influence everywhere.

Roland Robertson's thesis does not sound too far-fetched: what the world system does is less economy and more culture – national cultures with their encounters and mismatches, their identities, their religions (Furseth & Repstad, 2006, pp. 80-81). In the middle of this crucible, we encounter both fundamentalist rages and global and local interfaith initiatives.

IV. Like great religion, great economics is also universalist and expansionist. For Américo Mendes, this is economic globalisation: "the worldwide expansion of the predominance of the market economy over other forms of economic organisation. (...) this predominance is explained by the 'expansionist nature of the market relationship'" (Mendes, 2006, p. 39). As it progresses, the conquest leaves marks on the territory. The new economy dismantles many local economies that have been governed by other rules, without giving them sufficient resources to survive in the market (Silva, 2006, p.

⁶ It is worth transcribing the following passage: "America's characteristic religiosity is becoming increasingly striking. It has the fundamentalist movement, which is by far the most powerful of all developed countries. There is no other country, which is in any way comparable, in which invoke the name of Jesus politicians so often. In no other country is there a movement to ban Darwinism from public schools. In fact, the United States is a less secular regime than Turkey" (Gray, 2004, p. 38).

⁷ Interview in the *Público* newspaper, 2010, March 6.

⁸ Being prudent, this doesn't lead to an identification between aggressive fundamentalism and (universalist) monotheism. Hinduism has its own form of violent fundamentalism. Confucianism also exhibits disturbing signs (Küng, 2007, pp. 646-647; the international press occasionally communicates such signs to us).

32). Dependent upon dismantling of obstacles that might impede its implementation, it is driven by the new information technologies, which are also expansionist, in a manner that stimulates dissemination of knowledge, the flow of capital, specialisation, the complementarity of production and distribution chains across countries, with increased production and consumption. This thus dismantlement process not only affects pre-industrial economies. Even economies with industrial experience, in the clash with the large capitalist expansion industry, have suffered from de-industrialisation processes, some of which took place as early as the eighteenth and nineteenth centuries⁹.

It was not long before another fundamentalist universalism entered boldly into everyday life, to impose a unified code of conduct, applicable everywhere, from the Netherlands to Afghanistan: to produce, exchange, consume, distribute, redistribute, always in the same manner. Using the new invasive vocabulary this means managing the world without discriminating against anything or anyone, unless someone refuses to accept the unified code of conduct. The code is indeed universalist, but it excludes any other alternatives. It's not inclusive, because it's the one and only true possibility. With its essentially egalitarian outlook, this universalism has been permeating the environment of our leading business corporations, and from there has spread to others, evident in corporate mission statements, codes of good practices, etc. There are no longer distinct categories of man and woman, Jews and Gentiles, blacks and whites, because all employees and all consumers are equal to us, and we all serve equally. This seems like the Christian equality invoked by Hannah Arendt: equality of souls, indifferent to slavery for centuries (1996, p. 143)¹⁰.

Robert Heilbroner and William Milberg, both of whom are economists, seem to have discovered the Egg of Columbus. We leaf through entire economics journals and rarely find a reference to the capitalist (and class) nature of the economies that are studied therein. It is as if this were inconceivable – since there is only one economy. However, if Medieval History magazines were to never use the word feudalism, this omission would be ostentatious. Modern economists have this taboo, which has become the “best kept secret of the profession” (the link between this school of economics and capitalism). This secret is so well guarded that many economists don't even know about it (Heilbroner & Milberg, 1998, pp. 20, 145-146, 149). Those who know about it and put a name on it are classified as stubborn, recalcitrant persons, i.e. without places in the seminars where economic science is taught¹¹. The very word neoliberalism is avoided because it is “reductionist” and malicious; why use another word to name reality?

⁹ In relation to India, see Clingingsmith and Williamson, 2005; in order to explain Indian deindustrialisation, the authors also consider internal political factors in India, which at the time was under the rule of the British East India Company.

¹⁰ That is why this creed, unlike so many others, has no problem defending human rights and non-discrimination: in fact, it has little to oppose them.

¹¹ The new inquisition is portrayed by Laura Raim in “Police de la pensée économique à l'Université” (Policing of Economic Thought at the University) (2015). Succinctly, the university, throughout the world (France, England, the USA, Australia), eliminates everything that is not neoclassical in economics professors and researchers. Disciplines or modules of History of Economic Thought are vanishing. Top-rated economic journals reject heterodox articles and even recommend their authors to try to publish in sociology journals (I suspect they soon won't even be able to do that). From the primacy of theology we have evolved to the primacy of economics, I mean, of that school of economics.

An imperial culture has been formed, “a culture that engenders the organisms and personalities it needs”. We have become “capitalist beings,” in the words of Arnsperger, another economist (2012, p. 58). We are beings who are immersed in a “common sense” capitalist that shapes the daily discourse of people or institutions, of the rulers and ruled, invoking the “reality” of true human nature (Carvalho & Rodrigues, 2006, p. 344). Alan Wolfe speaks about an invasive “market ethos”, that is attractive not only in the economic sphere but also in the social and moral sphere. Rodney Dobell views this as a kind of legitimizing religion – of a status quo that we would otherwise think was blatantly unfair (Haddorf, 2000, p. 488, 491).

Some have interpreted the end of Christianity as the overthrow of “infrastructural religion”; When Christian faith ceased to be the main “productive force” of the economic order, we entered into secular modernity, whose superstructure has also absorbed private religions. This thesis is by no means comical and, in its verisimilitude, has been updated. The production and control of subjectivity as the somatic support of the economy now involves the entire constellation of the market – from commodity to consumption, without forgetting either credit or desire. Fredric Jameson views this as the worst form of commodity fetishisation, as theorised by Marx: consumption “has become completely spiritual”, “materiality is now a mere pretext for the exercise of new mental pleasures”. Purchase of goods quickly becomes volatile – we can go shopping without buying anything, go shopping without spending any money, as long as we’re engaged in the right performance. What does this leave us with? The Apocalypse as an alternative. Jameson recalls someone who said it was easier to imagine the end of the world than the end of capitalism¹². That’s very similar to a profession of faith.

Elsewhere I have provided examples from the news media which illustrate that the market model has reached a transcendent or, perhaps, metaphysical, status - as the foundation of public policies and ethical decisions. Road safety, drug use, euthanasia, immigration, abortion, etc., are – and why not?! – areas whose political-legal frameworks cannot escape the inescapable scrutiny of unabashed economic / financial cost / benefit analysis (Costa, 2014).

Dembinski (another economist) concludes that markets are “the only mode of social regulation”, the “foundation of the social bond”, the “normative dimension (...) of behaviour” (Dembinski, 2009b, pp. 312-313, 324). Moreover, markets have reified themselves to such an extent that they are the source and subject of law, guiding deregulatory legislation, claiming rights, litigating for the reparation of damages caused by third parties that disrespect the dogmas of free trade defined by the World Trade Organisation (Branco, 2012, pp. 31-32).

Christianity had its own distinctive language. We recognize it when we visit an ancient art museum or when we read literature from the same historical periods. We are impressed how the use of religious language was impregnated within sacred motifs and,

¹² The idea of “infrastructural religion” is found in Gauchet (1997, p. 236); The “mercantile subjectivity”, in Lazzarato (2013, p. 49). Jameson’s reflections on the spirituality of consumption and the end of capitalism, are found in Jameson, 2010, pp. 195-199.

also profane motifs, in such a manner that would make them persuasive. This is what Michel Zink calls “Christian impregnation”, an omnipresent atmosphere that has led modern philologists to try to extract excerpts from medieval texts that escape them. This attitude is to a certain extent anachronistic, because it is very modern (Zink, 2003, pp. 1-5).

The capitalist being also has its own language, saturated with impregnation of the market economy, in both its lexicon and rhetorical resources. It is a language that describes a world, and its roles and legitimation. Everyone is familiar with it: the customer, consumer, taxpayer, shareholder, cost, revenue, creditors, company, entrepreneur, entrepreneurship, business, business model, remuneration, growth, efficiency, investment, success, sustainability, innovation, value chain, value added, merit, market, risk, management, brand, quality and product.

Analogies have been updated. The analogies of Christendom have fallen into obsolescence. We no longer compare the earthly order with the divine, the princely court with the heavenly court. The three-part division between *oratores/bellatores/laboratores* (those who pray, fight and work) has been broken because all of these categories are (*co*) *laboratores* (collaborators). Millionaires display the number of hours they work every day, for example one amongst all the (*co*) *laboratores*. A new headstone epitaph has been created: “he worked until his last day with enthusiasm”. The less work there is, the more it disciplines our minds, in a renewal of the obligatory labour regime; Even if you cannot work, you have to practise. Like consumption, work “has become completely spiritual”. We must be workers even without the materiality of the workplace, since we are engaged in the right performance: to reproduce the gestures of work, day after day, to carry out ongoing professional training, to enter and leave workplaces that are proven to be in search of work, to conduct individual interviews that reinforce our loyalty to the work regime (inclusively in terms of our private lives, which are open to inspection-related questions). From ordeal to ordeal, the practising worker may receive an oblation to continue his pilgrim’s journey, without rest.

In modern stylistic flourishes, the state is described as a company, whose shareholders are taxpayers and which intervenes in the market, in competition with other companies – private or public, some of which are other member states. The market has penetrated the state, and the state has penetrated the market. Hermínio Martins announces the birth of a true state market. Large companies already choose in which States they want to set up their headquarters¹³. States compete with each other, lowering their taxes to attract large clients. Millionaires choose “the best state offer in the international market” where they will register themselves as taxpayers and even as citizens (Martins, 2012, pp. 34-35). Relapsed states, recidivist in their heterodoxy, are relegated to a pariah status, with consequent reprisals.

The university has also been updated. It has discarded Kantian (reason) and Humboldtian (culture) traps and now embraces excellence (Readings, 2003). The university’s designations have discarded the old hagiography: institutes, centres, amphitheatres are now adopting names of companies and entrepreneurs. A sign of a good reputation now

¹³ They are often very small installations.

requires that a person belongs to a university governing body – as an adviser, curator, or in another capacity¹⁴. Courses, departments, etc., that have no clients are forced to close; Viable endeavours have to carry out benchmarking exercises. The campus must be a nest of companies. Public universities are entering the state business sector (as foundations or with another status – that’s of little concern). Interviews with university deans are equivalent to interviews with CEOs. Moisés de Lemos Martins goes into more detail of this process: Directors of Schools or Faculties are now seen as “commercial directors” engaged in administering “accelerated mobilisation of teachers and students for the market and for ranking”, subject to procedural / technological control mechanisms of quality assurance, which are merely “corrective and orthopaedic procedures”, of both teaching and research (Martins, 2015, pp. 407- 408, 412, 414). Unbelievers can’t escape the liturgies and litanies of this creed.

The spontaneous vocabulary of everyday life endows us with the ontological verisimilitude in which we live: there is a market for everything, and everything is a market. Markets can be financial, labour, religious, artistic, etc.. Credit, affection, mourning, marriage, etc. are all managed. The verb “to negotiate” is omnipresent.

Some words are migrating towards others. Doreen Massey has followed the trail left by several terms. Patients, readers, students are all now renamed “clients”. She says that, with each such migration, a relationship that we saw in one way, with all its connotations, “is erased by a general relationship of buying and selling that is given precedence over it” (Macey, 2013, p.3). Several roles are replaced by a single role, tailored to what Jung Mo Sung calls “store treatment” (Sung, 2006, p. 83). Dembinski argues that greed has been rehabilitated in the contemporary moral discourse, under a single maxim: “there is no such thing as a free lunch”. An ambiguous mixture of positive law and normative exhortation has reached the status of a political recommendation (2009b, p. 328; 2009a, p. 89). Public managers seem to like it.

In terms of moral education, there are schools in the UK that teach young children about the uplifting lives of successful entrepreneurs. Some of these schools are religious and “very fashionable (...) even amongst irreligious families”. The idea is to make the enterprise curriculum an obligatory discipline (Martins, 2012, pp. 20-25). In Portugal, similar teaching practises have already emerged, in terms of teaching experiences of financial literacy and entrepreneurship in the compulsory schooling system. This idea has its proselytes, because “illiteracy” is execrable. But we don’t know when this will be mandatory in school curricula for all pupils. In any case, these subjects have already been taught in more than 400 public schools in 2015, to children and young people from the age of seven onwards, promoted by Junior Achievement Portugal (a joint initiative involving Sonae, Grupo Mello, Citibank, among others). In an ambitious initiative, entrepreneurship version for infants has been taught to babies aged between four and eighteen months in an institute in Lisbon¹⁵.

¹⁴ For example, Ricardo Espírito Santo Silva Salgado was a member of the Board of Trustees of the University of Aveiro, as verified in the *Diário da República*, 2nd series, nº 199 of October 14, 2009.

¹⁵ *Público*, 2015, April 7; Soeiro, 2015. In my primary and middle school education, during the era of Salazar and Marcello

And we have a cosmogony: “there has always been a market”. This cosmogony is not entirely mythical. In fact, since there is a division of labour and cities, this has imposed the need to live in an environment of domestic and foreign trade. Peasant self-sufficiency is a prehistory of the true human vocation, revealed in the course of the civilisational process, moving in the right direction, but sometimes with setbacks.

In the case of the West, the urban-mercantile revolution, initiated in around the fourteenth century, heralded modern bourgeois civilisation. The self-celebration of the new order stigmatised the preceding “dark ages”. The Church, at the dawn of this new era, as Raoul Vaneigem reminds us, had to adjust to the unleashing of free-enterprise capitalism, incompatible with the conservatism of the agrarian economy. The “great landowner,” “expensive and unproductive,” did not serve “the faith of the entrepreneur, artisan, banker, industrialist,” based on “dynamism, profitability, parsimony, and inventive spirit” (Vaneigem, 1995, p. 106, 137). It adjusted as best it could, i.e. with slowness and internal resistance. The Reformation had finally arrived.¹⁶

The increasingly monetised new market economy is reflected in the religious movements that have emerged therein. Its habitat is the city. Even religious orders, such as the Franciscans and Dominicans, which at first were distrustful of urban centres, have ended up by going there. The poverty they cultivate is no longer that of the hermit. The poor who strive to serve are not the traditional poor: the unemployed, those devastated by the war, peasants fleeing from serfdom who fall into vagabondage. The new poor are modern people who work, precarious artisans who are not represented by any guild, underpaid construction workers, day labourers. The civil authorities of the new bourgeois order soon took measures to prevent rising wage costs (which commenced in the mid-fourteenth century – in Aragon, England, France), to subject the idle to compulsory labour, to forbid hospitality to the number of vagabonds who were growing every day in conjunction with popular uprisings. As all transactions now tend to be monetarised, alms have followed this trend (Boccardo, 2014, pp. 233-236; Fiore, 2014, pp. 219, 220).

Merchants have gained a religious prominence. Some are raised to the altar, while others are declared to be heretical. Omobono of Cremona was the first proto-modern merchant to be declared a saint, in the mid-13th century. At the same time, another merchant – Peter Waldo – used the precept specified in the Gospel of Matthew (19, 21: “Go, sell what you have, give money to the poor and you will have a treasure in Heaven”) to found the heretical Waldensians, who espoused voluntary poverty, and fuelled many fires throughout Europe beyond their homeland (Fiore, 2014, p. 221-222, Vaneigem 1995, p. 112-113). This was the spirit of the age. Francis of Assisi, the son of a rich merchant,

Caetano, there were also missionaries who visited schools; I remember one who moved me and made me write a biography of S. Domingos Sávio and S. João Bosco as edifying figures.

¹⁶ In general terms, this is the Weberian thesis, which Michael Novak disagrees with, not so much in terms of reformist ideas in general (which he does not interpret in exactly the same manner as Weber) but because of what he considers to be a bias in relation to “Calvinism” and the (absence of a) Catholic contribution to capitalism (Novak, 2001). In a text that remained unpublished until 1940, Marx established the ascetic connection of capitalism (Löwy, 1995, p. 43). But in “Capital” itself a sketch of this idea was already outlined in a footnote referring to the “transformation of almost all the traditional saint feast days into working days” (Marx, 1990, p. 314).

revolted against his father and founded an order based on voluntary poverty, this time with the blessing of Pope Innocent III. It wasn't long before the Franciscans experienced a schism between moderates, known as "conventuais", and "spiritual" Franciscans – who assumed a radical or intransigent option to live in poverty (Fiore, 2014, pp. 221-222; Vaneigem, 1995, p. 113). The 13th century was filled with radical pauperists as was the 14th century. Everything was encountered: inspired prophets, armed bands, massacres of the rich, shelters for beggars, doctrinaires, burning of books and people, ecclesiastical authorisation of torture, birth of the Inquisition. The old atavistic idea of rooting the Church in its original poverty found a new stimulus in a socioeconomic order that legitimated itself by fighting the privileges of the aristocracy, shouting the revolutionary ideas of equality. In the midst of all this, egalitarian utopias flourished, including denunciation of the clergy in league with the rich. Such ideas came from various people: monks, merchants, laypeople, children of merchants, poor commoners, shepherds, etc..

In 1323, Pope John XXII, by means of his papal bull, *Cum inter Nonnullos*, declared that it was heretical to proclaim that Christ and the apostles were poor and had no possessions (Fiore, 2014, p. 222; Sodano, 2014, p. 232). The Church adapted to the pantheon of the new times. In the opinion of Leonardo Boff, this was the beginning of the modern "division in the religious space", which offered public life to the market whereas other religion(s) were ascribed to the sphere of private life. "One does not interfere, nor should interfere, with the other" (Boff, 1992, p. 380). On the one hand, people should avoid the temptation of greed; while on the other hand they should avoid the temptation of good. That is why so many good people, capable of caring for their neighbour in devotion, are also capable of behaving like a professional in their duty, i.e. blind to a neighbour - who is neither, nor can be, a market variable¹⁷. In the market, good can be incarnated by the devil. Peter Drucker wrote a moral novel in which a character succumbed to the temptation of doing good in his professional life. He helped those who were left behind, promoted inefficiency, and thereby inflicted great harm, because he destroyed value, which is something which simply shouldn't be done (Sung, 2006).

I believe that the essence of secularisation lies herein. Two worlds are rendered completely separate, each with its own authorities and legitimacies, which do not intersect (and do not enter into conflict). In the limit, we would have Marcel Gauchet's formula – religious individuals, an atheistic society (1985, p. 12; 1997, pp. 133, 235-236). We can correct this: as highly religious individuals, an agnostic society (from the perspective of that individual religion)¹⁸. We know that nuances have been introduced to the classical thesis of secularisation, but it is curious to note that the religious forces which are firmly opposed to such a *division of religious space* are considered to be *radicals: Christian liberation theologians and fundamentalist Islamists* (Boff, 1992, p. 380).

¹⁷ Bichot applies the concept of structural sin to this type of behaviour (from the Catholic Church's Social Doctrine) - the financial and market culture would be a structural sin (Bichot, 2009, pp. 73-85; Costa, 2014, pp. 54-55).

¹⁸ It may be more accurate to refer to (social) agnosticism rather than atheism. It seems to me that Hannah Arendt's idea of communism applies here: it is, from the root, non-religious, which aims that in the future religious questions shouldn't even be posed (Arendt, 1996, p. 143).

It's easy to see in the capitalist expansion that which Hans Küng saw in the history of Christianity and Islam: an “aggressive universal pretension”, a “militant universalism” that aims to achieve world victory (see above). Recently, Jonathan Crary (2014) diagnosed the saturation of this total conquest. Having conquered the space, there is still time, which proceeds gradually in the process of conquest, which Crary designates as a 24/7 regime – the market tends to operate 24 hours a day, 7 days a week. Sleep represents idle capacity, i.e. intolerable non-use of the capacity installed in each producer / consumer. The new *economy of idle resources* aims to combat the scourge of under-utilisation of resources, including that of human resources. Kenichi Ohmae, the guru of this evolution, refers to “facilities, equipment or technology” and “skilled professionals”, all things that, if there is under-utilisation, can and should be rented because “society as a whole will not be satisfied if it has to settle for second best, i.e. an option which does not optimise the economy's resource allocation”. He had an epiphany: “The moment a company is born, it must have the ambition to serve society as a whole. And society is global. That's the beauty of the mobile environment: there are two dominant, equal operating systems everywhere. This represents tremendous growth potential.” He denounced temptations: “Europe must become more competitive, not become entangled in a comfortable life. Think about going on vacation when you grow old”. We must train the competition with ourselves: “if someone appears and risks destroying our business model, then let it be ourselves (...) [who will guarantee] the survival of the business in other ways”¹⁹.

As we have seen, the mould is universal. In its genesis, it is modern, i.e. it is intimately linked to the very word *modern*, which itself is modern, having emerged in the sixteenth century to mean the state of things “of the present”, but soon after was used to signify the future, which “would be different from the past” and better, always better, in the words of John Gray. The cyclical conception of history defended by the ancients was finished, as well as the medieval view of history, based on the idea of repetition to the end of the world and salvation in the afterlife (2004, pp. 119-120). This better world, in the philosophy of history that sustained it, would expand to the whole world. Since the Portuguese and Spanish explorers of the sixteenth and seventeenth centuries up to the Americans from “long ago”, the idea of a single modernity, equal throughout the world has flourished, with enormous influence as it has accompanied the expansion of the West (Gray, 2004, pp. 15, 65-66). The notion of a single capitalism is not original, since there was also a notion of a single Christianity, and of a single socialism, etc. According to Gray, the success of positivism, which aimed to found a new church, paved the way for Marxism and neoliberalism, as “post-Christian cults”, of universal ambition with a “residue of monotheism”. At the end of history, summarises Gray, the positivists saw the end of politics, having eliminated scarcity and causes of conflict; there would be a “rational administration” of things²⁰. The same is true of communism, that foresaw the withering away of classes and the state. The same is also true of neoliberalism, following the triumph of the invisible hand that coordinates the rational choices that overcome the

¹⁹ Interview by Kenichi Ohmae with Victor Ferreira, *Público*, 2016, 20 March.

²⁰ Ideas found in various parts of John Gray's book (2004, pp. 121-124).

passions of politics. It is salvation, in this world, and without any alternative - not in Latin or Arabic, but in English.

V. In the narratives of the merciful, omniscient (s) and omnipotent (s) God (s), the aporia of evil in the world drags us towards the question of theodicy. How can we explain the suffering of innocents?

In the narrative of the omnipresent wealth-creating market, the persistence of poverty drags us towards the question of “*plutodicy*”. In other words, just as *theodicy* has to defend how God can be good and omnipotent in view of the existence of evil, a “*plutodicy*” is required to explain the vicious circles of poverty, with their innocents (at least, those born into poverty)?

This a thorny issue, because it can't be summarised as a virtuous consequence of the system. In economic competition, losers are left behind, falling into relative poverty. And it's quite possible that the losers are those of least merit. However, the situation is more complicated than that.

If we want a formula, there it is: new technologies are expansionist, but high salaries aren't – quite the opposite. Américo Mendes exposes the mechanism of two inverse movements: the underdeveloped countries are closer to the developed countries in terms of their technological capacity, but in terms of labour costs the contrary tends to occur. The virtuous circle of second-tier economies disappears in the name of competitiveness. Employment shifts towards economies that have low wages, low social security contributions and low capital taxes (any social conquests that have been achieved and are taken as given, are dismantled) (Mendes, 2005, pp. 97-98). There is an imbalance in favour of one of the parties because, from Bauman's perspective, capital has become extra-territorial whereas people, despite all their mobility, remain territorial. As a result, capital accumulation becomes independent of any local commitment to labour (Bauman, 2004, p. 148). Moreover, in the daily press there are often news reports that the compulsion to reduce labour costs on a global scale doesn't simply lead to low wages, but to very low wages. These are the “potentially infernal shadows” cited at the beginning of this text.

Alerts against poverty no longer solely focus on inter-national disparities, shifting towards a line of global disparities, unrelated to any “methodological nationalism”. Income inequality doesn't stop at national borders, it spreads to rich countries. Wealth produces everything everywhere - even poverty.

John Gray paints an even darker picture: “Neo-liberal utopians expected that globalisation would fill the world with liberal republics, linked together in peace and trade. History is responding with a flowering of war, tyranny and empire” (Gray, 2004, pp. 131-132). He doesn't seem to be exaggerating.

The market, if viewed as an earthly religion, is compelled to develop an earthly theology. Just retribution, salvation, and *plutodicy* (see above) have their feet planted firmly on the ground. It is therefore a pity that the market can't use solution of extra-terrestrial retribution, which is very attractive for undeserved suffering when in the form of an inverted order (“the last shall be first”)²¹.

²¹ For a classical sociological approach to the problem of retribution and theodicy, see Costa (2009, pp. 67-69) and Weber (1983).

The solution of the *electi* delivers some embarrassment. In fact, it betrays universalism, as well as suggesting an extra-terrestrial world and creates connotations with another religion (that of private life) that would repel many believers from other religions and those who don't have any religion at all. In addition, this solution establishes poverty as a fatality, which defies the promise of generalised prosperity to all entrepreneurs. However, it has its set of conventicles, confirming Weber's theses of the opposition between virtuosos and mere believers (or the masses) and the religious necessity of privileged persons to legitimise their own privilege. The theologian Hayek established the doctrine: satisfaction of ordinary consumption is "natural for the simple wage-earner," but it is by no means natural for the great entrepreneur who, through infinite capital accumulation, sees the means of "exercising his vocation" (Hayek, 1991, pp. 391-392). From the cloisters of Wall Street, echoes the refrain that gives meaning to life: "The One Who Dies With the Most Money Wins!".

Without leaving the earthly realm, we can consider that which Weber regarded as "the most formally perfect solution to the theodicy problem" - the karma-based doctrine, which secures the retribution of past works, whether good or bad, through the transmissions of souls. "Each individual forges his own destiny exclusively, and in the strictest sense of the word" (Weber, 1983, p. 416). This is, however, a very imperfect solution, since, besides appealing to another religion, it promises earthly retribution, indeed, but only after death. If we use the language of Stark and Bainbridge, the market provides retribution by means of rewards (effective, tangible) rather than compensators (intangible substitutes for rewards that don't exist in this world, in particular through the promise of triumph over death) (Stark & Bainbridge, 1980).

From other religious traditions, it is possible to latch onto the idea of the hidden god (*deus absconditus*). The ways of the market, with its invisible hand, are unfathomable. It's a bit like Pontius Pilate in the Creed, displaced in a world of rational choices, unveiled by a mathematical economy. Friedrich Hayek, the influential theologian (as Arnsperger calls him), took an important step forward. He was convinced that discussions about a *fair price* and *fair salary* were scholastic frivolities, but he nonetheless evolved from the scholastic to stochastic. The free market maximizes the opportunities of all entrepreneurs and the chances for merit to be rewarded, but it does not reduce the bottleneck of opportunities to zero, or the perhaps random instances of merit that don't receive the deserved prize. The better the market works, the fewer such dysfunctions will exist, which derive from an impersonal mechanism, and therefore have nothing to do with justice or injustice (anthropomorphic concepts) (Hayek, 1982, pp. 77-78, 108-110). It is a version of "we need more and better market" for the sake of affluence and peaceful cooperation.

Michael Novak adopts a similar thesis: capitalism is the system that generates the least poverty, and the one that thrives the most from poverty. The more and better capitalism we have, the less poverty there will be. This reveals the evident conclusion that large-scale poverty is not a fatality. The very pattern of capitalist wealth ends up having the perverse effect of greatly overstating the number of real poor. The majority of the "false" poor are actually parasites who live off the imperfections of capitalism, and prefer to live on welfare rather than from honest work; Apart from these "false poor", a small

minority would in fact be unable to sustain themselves (Novak, 2001, pp. 215-230). In other words, there will always be poor people.

What is missing from this theological breviary is what Weber called the *religiosity of resentment*, based on vindictive retribution (1983, pp. 395-397). In its application to the religion of public life, analysed in this article, it is summarily dismissed because much of it comes from that other theologian - Karl Marx – and is immediately rejected because it is materialist.

VI. The division of the religious space specified by Leonardo Boff hasn't impeded the conflict between religions of different spaces. They avoid each other whenever they can and want, but given that they actually intersect, they will sooner or later enter into litigation.

The papal bull, *Cum inter Nonnullos*, was an attempt, in the Catholic Church, to abolish potential conflicts between the religion of public life and the private healing of souls. It was an argument of authority, with its limitations. Christians live in this world, and therefore end up by having to face the theologies of this world. Quiletic and egalitarian utopias continued to emerge from Christian soil in many forms. More moderate minds have engendered ecumenical ideas of conciliation between the two worlds, so that one does not paralyse the other, avoiding excesses of retrogressive pauperisms, as well as resentments of civil war between the rich and poor. This was the seedbed of the Catholic Church's modern Social Doctrine, which, from the beginning, aimed to reconfigure the world operated by capitalism. The founding encyclical, *Rerum Novarum* (1891) thus resulted from the "taste for new things" and its "grave implications": "the abundance of wealth in the hands of a small number and the destitution of the multitude" (nº 1). Since then, the same purulent wound continues to feed the social thinking of the successors of Pope Leo XIII, viewed as "a fact of moral order" by Pope John Paul II (*Sollicitudo Rei Socialis*, 1987, nº 9), in other words as a "morally unacceptable" fact (Pope Benedict XVI, *Caritas in Veritate*, 2009, nº 32). In keeping with the times, papal documents have redefined the nature of the wound, stating that it is caused not only by absolute indigence, but also by "disparities in wealth", through the "systemic increase of social inequality, both within a single country and between the populations of different countries (i.e. the massive increase in relative poverty)" (Pope Benedict XVI, *Caritas in Veritate*, nº 32). The Pontifical Council for Justice and Peace, in the Note of 2011, reinforced the Pope's diagnosis, using very harsh language, in relation to liberal, utilitarian and technocratic ideologies²².

In the same encyclical, Pope Benedict XVI, the conservative pope, bluntly looked at several local effects of global capital, to which Manuela Silva and Américo Mendes drew attention. States are emboldened to attract foreign investment, knowing that they can only do so by reducing costs, linked to labour costs and other aspects: wages, social security contributions, taxes on profits. Hence the denunciation made in *Caritas in*

²² See "Towards Reforming the International Financial and Monetary System in the context of Global Public Authority". Retrieved from http://www.vatican.va/roman_curia/pontifical_councils/justpeace/documents/rc_pc_justpeace

Veritate: “deregulation of the labour market”, with “consequent grave danger for the rights of workers, for fundamental human rights and for the solidarity associated with the traditional forms of the social State”, extending to “trade union freedoms” and the “negotiating capacity of labour unions” (a good to be “honoured today even more than in the past”) (nº 25).

Nor have the extraterritorial protagonists of the new order been forgotten, nor their loyalties: “ In recent years a new cosmopolitan class of managers has emerged, who are often answerable only to the shareholders generally consisting of anonymous funds which *de facto* determine their remuneration” (nº 40)²³. No. 21 denounces the “damaging effects on the real economy of badly managed and largely speculative financial dealing”²⁴.

Perhaps because he was, besides being a conservative pope, an intellectual pope, Ratzinger dismantled the “consensus industry”²⁵ prevailing in current economic thinking: “the market, in its pure state, does not exist”: it is a cultural and ideological construction, morally not neutral, that can be well or badly directed and that has its dysfunctions which require correct correction (*Caritas in Veritate*, nº 36).

This idea probably inspired another Conservative pope who, almost eighty years earlier, wanted to restore and perfect the social order “in accordance with gospel law.” In 1931, Pope Pius XI published the encyclical *Quadragesimo Anno*, because he was worried about the direction taken by the world (following the 1929 crash). Nº 88, stated: “Economic dictatorship has supplanted free competition”, is “ it is a headstrong power and a violent energy that, to benefit people, needs to be strongly curbed and wisely ruled. But it cannot curb and rule itself. “ Another Conservative pope, as well as an anti-Communist – Pope John Paul II – had already denounced the “idolatry of the market” in *Centesimus Annus* (1991, nº 40)²⁶.

This doctrine, which was already clear, has accelerated in recent years. However, it seemed that it didn’t exist, apart from one or other occasional controversy²⁷. It was then that a new Pope exhibited it, shouting “this economy kills”. Suddenly, everyone realised that he had forgotten something. One would be tempted to say, from the reactions, that he had published a *Cum Inter Nonnullos* in reverse, when, in fact, in these points he had only opened the doctrine that had already been established by his predecessors. In fact, this question was extensively analysed in the Apostolic Exhortation, *Evangelii Gaudium* (2013): nº 202 which proclaimed that “Inequality is the root of social ills”, while in the following number the insistent formulation highlights the intention of repeating an idea to the point of exhaustion – “It is irksome when the question of ethics is raised, when global solidarity is invoked, when the distribution of goods is mentioned, when reference is made to protecting labour and defending the dignity of the powerless, when allusion is made to a God who demands a commitment to justice”.

²³ A concern already expressed in *Quadragesimo Anno*, issued by Pope Pio XI (nº. 105).

²⁴ *Quadragesimo Anno* also revealed concerns on this point (nº. 106 and nº. 109).

²⁵ Expression used by Assmann and Hinkelammert (1993, p. 83) to designate current dominant economic thought and the extent to which it forgets other schools of economic thought.

²⁶ For a more developed exposition of these aspects of the Catholic Church’s Social Doctrine, see Costa (2014).

²⁷ For example, at the time of publication of *Caritas in Veritate*.

Pope Francis clearly provoked major concern to some people because he did this with the Catholic Church's Social Doctrine rather than with "theology". He thereby interfered in the sphere of another religion without any sense of diplomacy, and the latter responded, with little or no diplomacy, as if it were willing to start a religious war. The Pope was declared to be ignorant of economics, unaware of the virtues of distributive inequality and of competition, and of embracing the utopia of a Christian communism, which is espoused in his native Latin America, in the form of *liberation theology*. He was accused of forgetting that the Samaritan was merciful because he was rich. As a corollary: Pope Francis "only has to offer the poor, compassion and alms"²⁸. This last reprimand is curious because a system of generalised alms, which might substitute charity rummage fairs with solidarity campaigns, is precisely what the Pope doesn't want to happen. And in this, he is following the *Caritas in Veritate* issued by Pope Benedict XVI who wasn't accused of ignorance: distributive justice must govern the market economy (n° 35), and the "canons of justice must be respected from the outset, as the economic process unfolds, and not just afterwards or incidentally" (no. 37). Without such scruples, this will lead to "paternalist social assistance that is demeaning to those in need" (n° 58).

In his New Year homily of 2015, Pope Francis condemned all forms of modern slavery. In December 2014, he had addressed consumers, who are almost always forgotten in moral evaluation of the economic chain. He asked them not to buy low-priced products based on ultra low-cost labour, close to serfdom or slavery, immersed in the huge web of production, exchange and consumption of globalisation (*Público*, 2015, January 2). This would be a modern "slavery", with global slave traders and local foremen.

The Pope's reputation was thereby irreversibly defined. His messages are shaped by this reputation. In mid-2015, he published the encyclical *Laudato Si*, which was quickly described as the *ecological encyclical*. He took up the teachings of several of his predecessors, but his reputation absolutely superseded them at all, and renewed force was given to the old concept of the universal destination of goods, starting with the Earth as our common home, which shouldn't be trumped by the interests of large economic groups or perverse property relations.

The encyclical's title (*Laudato si* - Praise be to you) lies within the spirit of Franciscan poverty. Conventual or spiritual?

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

Alili, R. (2006). La naissance du livre. *Le Monde des Religions*, 19, 26-29.

Arendt, H. (1996). Religion et politique. In H. Arendt, *La Nature du Totalitarisme* (pp. 139-168). Paris: Payot.

Arnsperger, C. (2012). De l'homme réel à l'homme possible en économie – Une transgression chrétienne de l'identité capitaliste?. In B. Bourguine; J. Famerée & P. Scolas (Eds.), *La Transgression Chrétienne des Identités* (pp. 37-59). Paris/Louvain: CERF/U.C.Louvain.

²⁸ See Hengsbach (2014), which gives a good account of these reactions to the Apostolic Exhortation.

- Assamann, H. & Hinkelammert, F. J. (1993). *L'idôlatry du marché – Critique théologique de l'économie de marché*. Paris: CERF.
- Bauman, Z. (2004). *Liquid modernity*. Cambridge: Polity Press.
- Bento XVI (2009). *Caritas in Veritas*. Retrieved from http://w2.vatican.va/content/benedict-xvi/pt/encyclicals/documents/hf_ben-xvi_enc_20090629_caritas-in-veritate.html
- Berger, P. (2014). *The many altars of modernity – Toward a paradigm for religion in a pluralist age*. Boston/Berlin: De Gruyter.
- Bichot, J. (2009). *Sollicitudo rei socialis*: Finance et structures de péché. In Paul H. Dembinsky (Ed.), *Pratiques Financières, Regards Chrétiens* (pp. 59-87). Paris: Desclée de Brouwer.
- Boccardo, G. (2014). Os pobres, os peregrinos e a assistência. In U. Eco (Ed.), *Idade Média, Castelos, Mercadores e Poetas* (vol. III, pp. 232-236). Alfragide: Dom Quixote.
- Boff, L. (1992). El mercado y la religión del mercantilismo. *Concilium (Espanha)*, 241 (*El Fundamentalismo en las Grandes religiones*), 375-381.
- Bourdieu, P. (1987). Gênese e estrutura do campo religioso. In P. Bourdieu, *A Economia das Trocas Simbólicas* (pp. 27-78). São Paulo: Editora Perspectiva.
- Branco, M. C. (2012). Economics against democracy. *Review of Radical Political Economics*, 44(1), 23-39.
- Carvalho, L. F. & Rodrigues, J. (2006). On markets and morality: Revisiting Fred Hirsch. *Review of Social Economy*, LXIV(3), 331-348.
- Clingingsmith, D. & Williamson, J. G. (2005). India's deindustrialization in the 18th and 19th centuries. Retirado de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.500.7037&rep=rep1&type=pdf>
- Costa, J. (2007). Sentido da vida, desespero e transcendência. *Revista Lusófona da Ciência das Religiões*, VI(12), 287-308. Retirado de http://recil.ulusofona.pt/bitstream/handle/10437/4179/sentido_da_vida_desespero_e_transcendencia.pdf?sequence=1
- Costa, J. (2012). Fé e narrativas de progresso. *Revista Lusófona da Ciência das Religiões*, XI(16/17), 331-339.
- Costa, J. (2014). *O que é uma universidade católica? Estudo sociológico sobre o ensino de economia e gestão na Universidade Católica Portuguesa*. Braga: Centro de Estudos De Comunicação e Sociedade. Retirado de <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/36847>
- Costa, J. (in press). Religião e economia: globalização e extraterritorialidade. *Actas do IX Congresso da Associação Portuguesa de Sociologia*, Faro.
- Crary, J. (2014). *24/7 – Late capitalisme and the ends of sleep*. London/New York: Verso.
- Dembinski, P. H. (2009a). *Caritas in veritate*: De l'incomplétude de la pensée et da la pratique économique. In Paul H. Dembinsky (Ed.), *Pratiques Financières, Regards Chrétiens* (pp. 89-93). Paris: Desclée de Brouwer.
- Dembinski, P. H. (2009b). La financiarisation: un enjeu de civilisation. In P. H. Dembinsky (Ed.), *Pratiques Financières, Regards Chrétiens* (pp. 311-331). Paris: Desclée de Brouwer.
- Ferreira, V. (2016, 20 de março). O ano de 2015 marca o big bang da economia ociosa. *Público*, pp. 32-33.
- Fiore, C. de (2014). Aspirações de renovação religiosa da igreja e heresias. In U. Eco (Ed.), *Idade Média, Castelos, Mercadores e Poetas* (vol. III, pp. 219-228). Alfragide: Dom Quixote.

- Forbes, J. D. (1998). *Colombo e outros canibais*. Lisbon: Edições Antígona.
- Francisco (2013). *Evangelii Gaudium*. Retrieved from https://w2.vatican.va/content/francesco/pt/apost_exhortations/documents/papa-francesco_esortazione-ap_20131124_evangelii-gaudium.html
- Francisco (2015). *Laudato Si*. Retrieved from http://w2.vatican.va/content/francesco/pt/encyclicals/documents/papa-francesco_20150524_enciclica-laudato-si.html
- Furseth, I. & Repstad, P. (2006). *An introduction to the sociology of religion – Classical and contemporary perspectives*. Aldershot (UK)/Barlington (USA): Ashgate.
- Gauchet, M. (1985). La religion de la sortie de la religion. *Autrement*, 75, 12-17.
- Gauchet, M. (1997). *Le désenchantement du monde – Une histoire politique de la religion*. Paris: Gallimard.
- Gilliot, C. (2006). Les sources du coran. *Le monde des religions*, 19, 30-33.
- Gray, J. (2004). *Al-Qaeda e o significado de ser moderno*. Lisbon: Relógio D'Água.
- Haddorf, D. W. (2000). Religion and the market: Opposition, absorption or ambiguity?. *Review of Social Economy*, LVIII(4), 483-504.
- Hayek, F. A. (1982). *Droit, législation et liberté – 2 – Le Mirage de la justice sociale*. Paris: P.U.F.
- Hayek, F. A. (1991). *Los fundamentos de la libertad*. Madrid: Unión Editorial.
- Heilbroner, R. & Milberg, W. (1998). *La crisis de cisión en el pensamiento económico moderno*. Barcelona/ Buenos Aires: Ediciones Paidós Ibérica.
- Hengsbach, F. (2014). El Papa se equivoca – el Papa tiene razón. *Selecciones de Teología*, 53(212), 253-260. Retirado de http://www.seleccionesdeteologia.net/selecciones/lilib/vol53/212/212_Hengsbach.pdf
- Jameson, F. (2010). A cidade do futuro. *Libertas*, 10(1), 181-200.
- João Paulo II (1987). *Sollicitudo Rei Socialis*. Retrieved from http://w2.vatican.va/content/john-paul-ii/pt/encyclicals/documents/hf_jp-ii_enc_30121987_sollicitudo-rei-socialis.html
- João Paulo II (1991). *Centesimus Annus*. Retrieved from http://w2.vatican.va/content/john-paul-ii/pt/encyclicals/documents/hf_jp-ii_enc_01051991_centesimus-annus.html
- Küng, H. (2007). *El cristianismo – Esencia e historia*. Madrid: Editorial Trotta.
- Küng, H. (2010). *Islão – Passado, presente e futuro*. Lisbon: Edições 70.
- Lazzarato, M. (2013). *La fábrica del hombre endeudado – Ensayo sobre la condición neoliberal*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Lewis, B. (2006). *A crise do islão – Guerra santa e terror ímpio*. Lisbon: Relógio D'Água.
- Lopes, M. S. (2010, 6 de março). Islão. A nova jihad trava-se *Público* (Caderno P2), pp. 10-13.
- Löwy, M. (1995). Karl Marx et Friedrich Engels comme sociologues des religions. *Archives des Sciences Sociales des Religions*, 89, 41-52.
- Martelo, R. M. (2013). Questões de vocabulário. *Cão Celeste*, 4, 5-13.
- Martins, H. (2012). Empresas, mercados, tecnologia – Uma perspectiva biográfica. *Nada*, 16, 16-39.

- Martins, M. de L. (2015). A liberdade académica e os seus inimigos. *Comunicação e Sociedade*, 27, 405-420. Retirado de <http://revistacomsoc.pt/index.php/comsoc/article/view/2109>
- Marx, K. (1990). *O capital (Livro Primeiro, Tomo I)*. Lisbon/Moscow: Edições «Avante!»/Edições Progresso.
- Massey, D. (2013). Vocabularies of the economy. Retirado de https://www.lwbooks.co.uk/sites/default/files/01_vocabularieseconomy.pdf
- Mendes, A. (2005). Luzes e sombras da globalização. *Theologica*, 40(1), 89-106.
- Mendes, A. (2006). Globalização financeira. *Communio*, XXIII(2006/1), 39-53.
- Novak, M. (2001). A ética católica e o espírito do capitalismo. Cascais: Principia.
- Pio XI (1931). *Quadragesimo Anno*. Retrieved from https://w2.vatican.va/content/pius-xi/pt/encyclicals/documents/hf_p-xi_enc_19310515_quadragesimo-anno.html
- Público, (2015, 2 janeiro). Papa pede luta contra a “escravatura moderna”. *Público*, p. 21.
- Público (2015, 7 de abril). Literatura financeira. O minucioso trabalho da formiguinha. *Público*, pp. 12-13.
- Raim, L. (2015). A polícia do pensamento económico na universidade. *Le Monde Diplomatique* (edição portuguesa).
- Readings, B. (2003). *A universidade em ruínas*. Coimbra: Angelus Novus.
- Russel, B. (1990). *O poder – Uma nova análise social*. Lisbon: Editorial Fragmentos.
- Silva, M. (2006). Para além da miragem dos sucessos da globalização. *Communio*, XXIII(2006/1), 27-38.
- Sodano, G. (2014). A inquisição episcopal e a inquisição pontifícia. In U. Eco (Ed.), *Idade Média. Castelos, Mercadores e Poetas* (vol. III, pp. 229-232). Alfragide: Dom Quixote.
- Soeiro, J. (2015, 8 de maio). A mocidade empreendedora ou o professor karamba vai à escola. [Blogue] *Expresso Blogues*. Retirado de <http://expresso.sapo.pt/blogues/2015-05-08-A-Mocidade-Empreendedora-ou-o-Professor-Karamba-vai-a-escola>
- Stark, R. & Bainbridge, W. S. (1980). Towards a theory of religion: religious commitment. *Journal for the Scientific Study of Religion*, 19(2), 114-128.
- Sung, J. M. (2006). *Educar para reencantar a vida*. Petrópolis: Vozes.
- Teixeira, F. (2001). Inculturação da fé e pluralismo religioso. In S. Tavares(Ed.), *Inculturação da fé* (pp. 82-99). Petrópolis: Vozes.
- Vaneigem, R. (1995). *As heresias*. Lisbon: Edições Antígona.
- Weber, M. (1983). *Economía y sociedad*. Mexico: Fondo de Cultura Económica.
- Zink, M. (2003). *Poesie et conversion au Moyen Âge*. Paris: PUF.

BIOGRAPHICAL NOTE

PhD in Sociology, Assistant Professor at the Department of Sociology and member of the Communication and Society Research Centre (CECS) of the University of Minho.

E-mail: ajbfjc@ics.uminho.pt
Departamento de Sociologia
Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade
Instituto de Ciências Sociais, Campus de Gualtar,
4710-057 Braga, Portugal

Submitted: 15/05/2017

Accepted: 30/05/2017

AGRADECIMENTO AOS REVISORES

Os artigos publicados na *Revista Lusófona de Estudos Culturais* estão sujeitos a um processo de *blind peer review*.

Agradecemos aos investigadores que colaboraram connosco como revisores dos artigos que foram submetidos para publicação nesta edição da revista. A todos eles endereçamos o nosso reconhecimento pelo seu valioso contributo.

ACKNOWLEDGMENTS

The articles published in this issue of *Lusophone Journal of Cultural Studies* have been peer-reviewed.

We hereby thank researchers who have accepted our request to review articles and acknowledge their invaluable contributions.