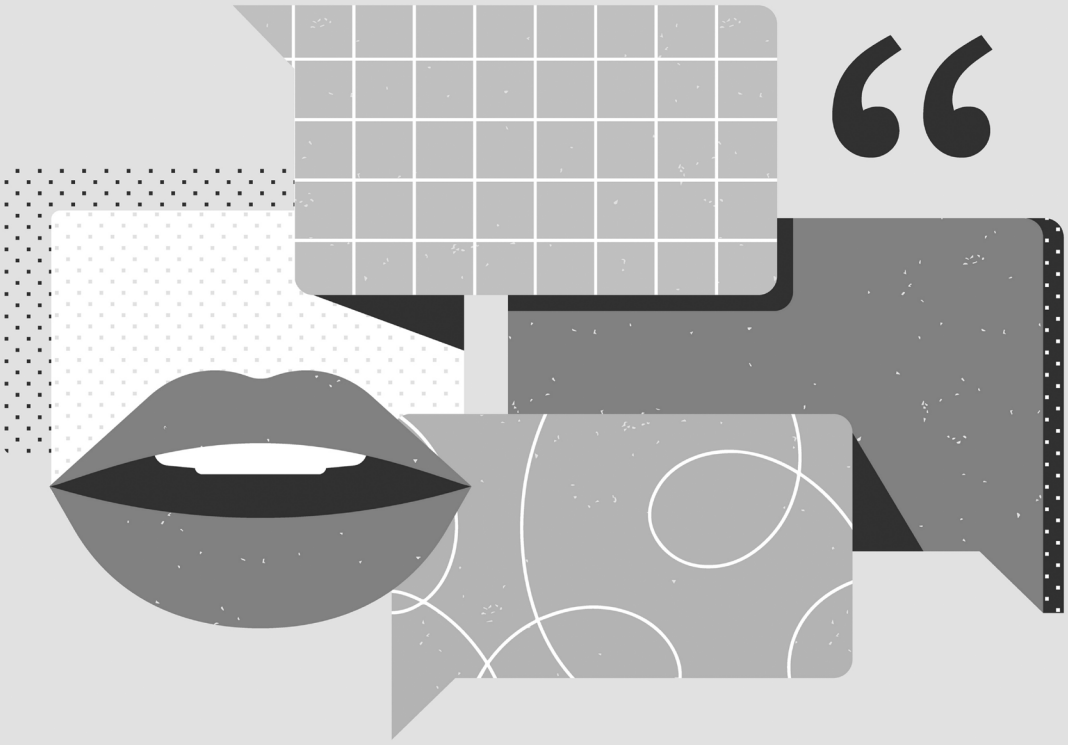
A COMUNICAÇÃO E OS CONTEXTOS COMUNICATIVOS 3

EDWALDO COSTA
JOCIENE CARLA BIANCHINI FERREIRA PEDRINI
(ORGANIZADORES)

Atena Editora
Ano 2023

A COMUNICAÇÃO E OS CONTEXTOS COMUNICATIVOS 3



EDWALDO COSTA
JOCIENE CARLA BIANCHINI FERREIRA PEDRINI
(ORGANIZADORES)

Atena Editora
Ano 2023

CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

Editora chefe
Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira
Editora executiva
Natalia Oliveira
Assistente editorial
Flávia Roberta Barão
Bibliotecária
Janaina Ramos
Projeto gráfico
Camila Alves de Cremo
Ellen Andressa Kubisty
Luiza Alves Batista
Nataly Evilin Gayde
Imagens da capa
iStock
Edição de arte
Luiza Alves Batista

2023 *by Atena Editora*
Copyright © Atena Editora
Copyright do texto © 2023 Os autores
Copyright da edição © 2023 Atena Editora
Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.
Open access publication by Atena Editora

Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas
Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí
Prof. Dr. Alexandre de Freitas Carneiro – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná
Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia
Profª Drª Ana Maria Aguiar Frias – Universidade de Évora

Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa
Prof. Dr. Antonio Carlos da Silva – Universidade de Coimbra
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Caroline Mari de Oliveira Galina – Universidade do Estado de Mato Grosso
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de LisboaProf. Dr. Daniel Richard Sant'Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Profª Drª Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Profª Drª Geuciane Felipe Guerim Fernandes – Universidade Estadual de Londrina
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadilson Marinho da Silva – Secretaria de Educação de Pernambuco
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. Jodeylson Islony de Lima Sobrinho – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México
Profª Drª Juliana Abonizio – Universidade Federal de Mato Grosso
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia
Profª Drª Kátia Farias Antero – Faculdade Maurício de Nassau
Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal do Paraná
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Lucicleia Barreto Queiroz – Universidade Federal do Acre
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Universidade do Estado de Minas Gerais
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Marianne Sousa Barbosa – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Marcela Mary José da Silva – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Profª Drª Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso
Prof. Dr. Pedro Henrique Máximo Pereira – Universidade Estadual de Goiás
Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador

Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Federal da Bahia / Universidade de Coimbra
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

A comunicação e os contextos comunicativos 3

Diagramação: Ellen Andressa Kubisty
Correção: Yaiddy Paola Martinez
Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisão: Os autores
Organizadores: Edwaldo Costa
Jociene Carla Bianchini Ferreira Pedrini

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C741 A comunicação e os contextos comunicativos 3 / Organizadores Edwaldo Costa, Jociene Carla Bianchini Ferreira Pedrini. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2023.

Formato: PDF
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader
Modo de acesso: World Wide Web
Inclui bibliografia
ISBN 978-65-258-1493-3
DOI: https://doi.org/10.22533/at.ed.933231707

1. Comunicação. I. Costa, Edwaldo (Organizador). II. Pedrini, Jociene Carla Bianchini Ferreira (Organizador). III. Título.

CDD 302.2

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná – Brasil
Telefone: +55 (42) 3323-5493
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.

DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código Penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access, desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce,* ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.

APRESENTAÇÃO

Saudamos os leitores e as leitoras do E-book A comunicação e os contextos comunicativos 3 e expressamos nossa satisfação em organizar e publicar mais um volume desta obra tão significativa. Afirmamos a relevância do referido e-book no âmbito da divulgação das pesquisas acadêmicas da área da Comunicação fundamentando-nos na coletânea de textos científicos multidisciplinar que recebemos de pesquisadores e pesquisadoras de todo o país e também do México.

Outros fatores que corroboram a importância do livro digital são os debates, conceitos e objetos que tencionam retomar e ressignificar criticamente as discussões contemporâneas acerca da liberdade de expressão e os contextos comunicativos, principalmente em prol da comunicação democrática.

No presente número, temos a especial honraria de contar com artigos que dão continuidade à discussão científica através de uma diversidade de trabalhos apresentados em seus sete capítulos.

Os capítulos que integram esta obra amplificam e complementam a temática em foco, abordando: assertividade como fator de evasão escolar durante a pandemia de COVID-19; jornalismo internacional esportivo: o trabalho de enviados especiais na cobertura dos Jogos Olímpicos de Tóquio; avaliação da concepção de alunos de graduação mediante ao uso de esqueletos na aprendizagem da anatomia animal; ações net-ativistas na Amazônia Legal: desafios e alternativas; los festivales de música electrónica como rituales límbicos afectivos: comparativa EDC México 2020 – 2022; Nostalgia, brinquedos retrô, mercado e consumo; e o cinema de Hollywood em crise pelos olhos de Tarantino.

Esse e-book buscou, como fez no primeiro e no segundo volume, contribuir com uma coleção de textos que apresenta diferentes temas, questões, problemas e olhares sobre discussões científicas que colaboram plural e significativamente para a temática proposta, mas que estão imbricadas com diversas áreas de estudo e ultrapassam o escopo da comunicação.

Prof. Dr. Edwaldo Costa
Profa. Dra. Jociene Carla Bianchini Ferreira Pedrini

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1 1

JORNALISMO INTERNACIONAL ESPORTIVO: O TRABALHO DE ENVIADOS ESPECIAIS NA COBERTURA DOS JOGOS OLÍMPICOS DE TÓQUIO

Gianmarco de Vargas
Glaíse Palma

https://doi.org/10.22533/at.ed.9332317071

CAPÍTULO 2 14

AÇÕES NET-ATIVISTAS NA AMAZÔNIA LEGAL: DESAFIOS E ALTERNATIVAS

José Eustáquio de Melo Júnior

https://doi.org/10.22533/at.ed.9332317072

CAPÍTULO 3 26

O CINEMA DE HOLLYWOOD EM CRISE PELOS OLHOS DE TARANTINO

Gilmar Hermes

https://doi.org/10.22533/at.ed.9332317073

CAPÍTULO 4 40

ASSERTIVIDADE COMO FATOR DE EVASÃO ESCOLAR DURANTE A PANDEMIA DE COVID-19

Raymundo Ocaña Delgado
Argelia Monserrat Rodríguez Leonel
Fermín Leonel Reyes
Edith Velázquez Estevez

https://doi.org/10.22533/at.ed.9332317074

CAPÍTULO 5 55

AVALIAÇÃO DA CONCEPÇÃO DE ALUNOS DE GRADUAÇÃO MEDIANTE AO USO DE ESQUELETOS NA APRENDIZAGEM DA ANATOMIA ANIMAL

Priscilla Virgínio de Albuquerque
Janaina Kelli Gomes Arandas
Gilcifran Prestes de Andrade
Stefhanie Carmélia Matos Nunes
Júlio Cézar dos Santos Nascimento
Maria Eduarda Luiz Coelho de Miranda
Silvia Fernanda de Alcântara
Emanuela Polimeni de Mesquita
Mauricéa do Carmo Tschá
Marleyne José Afonso Accioly Lins Amorim
Cláudio Barboza de Andrade
Érica Bruna de Andrade Soares

https://doi.org/10.22533/at.ed.9332317075

CAPÍTULO 6 63

LOS FESTIVALES DE MÚSICA ELECTRÓNICA COMO RITUALES LÍMBICOS

SUMÁRIO

AFECTIVOS: COMPARATIVA EDC MÉXICO 2020 - 2022
Citlaly Aguilar Campos
https://doi.org/10.22533/at.ed.9332317076

CAPÍTULO 7 82

NOSTALGIA, BRINQUEDOS RETRÔ, MERCADO E CONSUMO
Angélica Gouveia Brito
Eunice Simões Lins
https://doi.org/10.22533/at.ed.9332317077

SOBRE OS ORGANIZADORES 92

ÍNDICE REMISSIVO 93

CAPÍTULO 1

JORNALISMO INTERNACIONAL ESPORTIVO: O TRABALHO DE ENVIADOS ESPECIAIS NA COBERTURA DOS JOGOS OLÍMPICOS DE TÓQUIO

Data de aceite: 03/07/2023

Gianmarco de Vargas
Graduado do Curso de Jornalismo da UFN

Glaíse Palma
Professora do Curso de Jornalismo da UFN e Orientadora da pesquisa
Universidade Franciscana, Rio Grande do Sul, RS

Trabalho apresentado no IJ01 – Jornalismo, da Intercom Júnior – XVIII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

RESUMO: O presente artigo objetiva analisar o trabalho de jornalistas esportivos na cobertura de um evento em âmbito internacional a partir dos Jogos Olímpicos de Tóquio 2021, pelas emissoras de televisão nacionais: BandSports e SporTV. Busca-se, por meio desta perspectiva, compreender o quanto a pandemia modificou o método de trabalho de cada um destes profissionais. Como objeto de avaliação, as Olimpíadas são utilizadas para compreender o problema de pesquisa: como os profissionais do jornalismo esportivo de ambas emissoras sucederam suas atividades durante a Olimpíada de Tóquio? Como embasamento teórico, é utilizada a autora Agnez (2014). Já como método de pesquisa: Bardin (2015), Gil (2009), Duarte (2009) e Barros (2009).
PALAVRAS-CHAVE: BandSports; Correspondentes Internacionais; Jornalismo Esportivo; Jogos Olímpicos; SporTV.

1 | INTRODUÇÃO

O jornalismo internacional é considerado uma especialização do ofício jornalístico, embasado no trabalho de profissionais da comunicação na cobertura de ocorrências estrangeiras. Essa lógica de atuação divide-se em duas ocupações: os enviados especiais, que saem de um país sede, associados a um veículo nacional, apenas para desempenhar a cobertura de diferentes pautas presenciadas no exterior, com foco na elaboração de conteúdos informativos; e os correspondentes

internacionais, que são jornalistas que permanecem fixos em outras nações, para cobrir possíveis eventualidades em uma determinada região continental.

Por conseguinte, o exercício destes repórteres divide-se em editorias. Entre elas, a de esportes, nicho referente à cobertura de eventos, abrangendo dezenas de modalidades. Ao levar em consideração este parâmetro, há emissoras que destinam 100% de suas atividades para o setor. Entre elas estão o SporTV e o BandSports, pertencentes aos grupos Globo e Bandeirantes de Comunicação, respectivamente. Nacionais e sediados no Brasil, ambas dedicam todo seu trabalho de produção a esportes locais e estrangeiros. Neste caso, destacam-se em sua estrutura de trabalho: produtores, repórteres, comentaristas e apresentadores identificados com o assunto.

Por meio destes conceitos, um estudo de caso foi realizado acerca dos Jogos Olímpicos de Tóquio 2021, com o propósito de analisar a rotina de trabalho dos jornalistas esportivos do Brasil, enviados pelas emissoras SporTV e BandSports na cobertura da competição, junto aos protocolos de saúde frente à pandemia de Covid-19. No decorrer da pesquisa, análises e entrevistas foram os métodos usados para responder ao problema: como os profissionais do jornalismo esportivo de ambas emissoras exerceram suas atividades durante a Olimpíada de Tóquio? O material desenvolve-se com o objetivo de compreender o quanto a questão da pandemia modificou suas logísticas de trabalho.

Com caráter qualitativo, a metodologia do estudo de caso (BARROS; DUARTE, 2009) ocorre a partir da avaliação do trabalho dos jornalistas do SporTV e do BandSports, enviados a Tóquio para a cobertura dos Jogos Olímpicos. Buscou-se realizar entrevistas estruturadas e semi-estruturadas (GIL, 2009) com alguns destes repórteres, a fim de obter depoimentos que pudessem esclarecer o objetivo da pesquisa.

2 | PERCURSO METODOLÓGICO

A partir da escolha dos Jogos Olímpicos 2021 como objeto de estudo, a natureza de pesquisa qualitativa foi utilizada, pois o trabalho refere-se a um estudo de jornalistas pertencentes a duas emissoras, em um caso de cobertura esportiva internacional. Optou-se por realizar um mapeamento de dados entre pré e pós cobertura, pelos canais SporTV e BandSports. A metodologia de apuração consistiu na observação das produções de cada emissora (programas e reportagens relacionadas às Olimpíadas) e de jornalistas enviados especiais (stories no Instagram e publicações no Twitter), de modo a auxiliar na coleta de informações ligadas às suas logísticas de trabalho em Tóquio. O mapeamento foi feito com a finalidade de apurar o máximo de dados referentes à reportagem e bastidores, desde a pré até a pós-cobertura.

Além dos registros levantados durante os três turnos diários, do dia 8 de julho a 10 de agosto, alguns questionamentos obtiveram respostas por meio do contato com algumas das enviadas ao longo das Olimpíadas, em rede social. Após o encerramento do evento

desportivo, o contato com todos os enviados especiais foi considerado outro método de apuração. Foram elaboradas perguntas para a realização de entrevistas estruturadas e semi-estruturadas, com o propósito de coletar mais informações referentes aos protocolos de saúde e trabalho de cobertura realizados no Japão.

Os nomes de todos os jornalistas enviados do SporTV e BandSports foram separados junto das perguntas, em um diário de campo utilizado para transcrever todos os registros. Com o SporTV, a intenção foi conversar ao menos com uma flecheira[1] e um repórter[2], entre os encarregados destas funções. Já no BandSports, apenas um enviado já seria suficiente, em razão de todos terem assumido ambos papéis durante a cobertura. As primeiras opções de entrevista giraram em torno do contato com as próprias emissoras, por meio de telefonemas, envio de e-mails e mensagens por números de Whatsapp disponibilizados nos websites dos veículos de comunicação. Sem ter obtido retorno, a alternativa foi contatar por Whatsapp o editor-chefe dos programas 'Tá na Área' e 'Seleção SporTV', Carlos Eduardo de Sá. Novamente sem retorno, optou-se por chamar cada um dos jornalistas em suas redes sociais. Após o encaminhamento de mensagens, os seguintes enviados se propuseram a explicar as questões selecionadas: André Gallindo, Carol Barcellos, Marcelo Courrege, Carlos Gil e Thiago Kansler. Contudo, não foram todos que retornaram os questionamentos. Até o final do período destinado para o contato, encaminharam as respostas: Gil e Kansler.

Cada estilo de entrevista foi utilizado de maneira única com cada um dos entrevistados. Formulou-se como modelo de entrevista estruturada, uma série de perguntas de ordem invariável que direcionou o entrevistado Gil a respondê-las por contato via e-mail, o que não possibilitou tanta abertura no diálogo. Já no caso da construção do modelo semi-estruturado, junto do jornalista Kansler, pôde-se realizar uma conversa mais ampla pelo chat do Instagram, onde os questionamentos foram respondidos e esclarecidos conforme novas dúvidas do autor, ao aproveitar-se a acessibilidade da plataforma.

3 | ANÁLISE

3.1 SporTV

O canal contou com um vasto grupo de jornalistas, produtores, editores e técnicos que viajaram ao oriente. Em cada equipe, cada comunicador encarregou-se das seguintes modalidades: Gil (Ginástica Artística); Edgar Alencar (Judô); Guilherme Pereira (Surf); Guilherme Roseguini (Natação e Atletismo); Kiko Menezes (Skate); Lizandra Trindade (Futebol Feminino); Courrege (Vôlei de quadra); Pedro Bassan (Canoagem); Erick Faria (Futebol Masculino); Julia Guimarães (Vôlei de areia). Além deles, Diego Moraes assumiu

1 Auto-atribuição dada pelas jornalistas encarregadas de fazer as entradas ao vivo em Tóquio, com boletins gerais sobre os Jogos Olímpicos 2021.

2 Jornalistas que ficaram encarregados de cobrir um esporte em específico durante as Olimpíadas. Eram encarregados da produção de VTs e participação nas transmissões ao decorrer das modalidades.

alguns estilos de artes marciais, e Gallindo, tênis de mesa e outras modalidades de modo mais amplo. Já Karine Alves, Barcellos, Bárbara Coelho e Tiago Medeiros assumiram o papel de flecheiros, destinados a fazer as entradas ao vivo, com boletins diários até o final da competição.

Após a chegada dos enviados ao Japão, os protocolos de saúde foram aplicados a todos os jornalistas de maneira obrigatória. Além dos registros audiovisuais compartilhados nas redes sociais de alguns deles, Coelho, em uma das suas entradas ao vivo no Esporte Espetacular, revelou em primeira mão a rotina dos dias de confinamento dentro dos quartos no hotel, com a realização de testagens periódicas de Covid, por meio de um exame antígeno com coleta de saliva - repetido até o final do evento. Todo registro das testagens era feito no aplicativo OCHA, monitorado pelo governo japonês, o qual exigia preenchimentos de temperatura, relatórios de saúde e atividades, caso o enviado pudesse ter entrado em contato com terceiros que tivessem sintomas da doença. As restrições jornalísticas estenderam-se nos 14 primeiros dias, período em que foi proibido o uso de transporte público (somente uso de vans com motoristas particulares) ou restaurantes. Só foram permitidos cafés da manhã nos quartos e saídas do hotel por 15 minutos, dedicadas à compra de alimentos.

Desde a chegada, todos foram submetidos a permanecer em confinamento nos quartos por 72 horas. Posteriormente, na fase dois de quarentena, mais 10 dias foram acrescidos, viabilizando o deslocamento apenas entre hotel e áreas de competição. Só após esse período houve a licença para circulação na cidade, contanto que fossem utilizados somente traslados particulares, como parte dos regramentos de segurança. Os protocolos permaneceram ativos até o final, o que fez com que cada enviado usufruísse da criatividade para a produção de conteúdo.

Gil, correspondente da Globo no Japão de 2018 a 2022 e repórter nos Jogos Olímpicos, relatou outro modelo relacionado aos protocolos de saúde no seu caso. O jornalista, graduado na Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), com passagem entre 2013 e 2014, como apresentador do Bom Dia Brasil e apresentador substituto do Globo Esporte, edição Nacional, também precisou se adaptar à rotina de checagens.

> A quarentena foi diferente para mim porque sou residente. Tive que baixar dois aplicativos, sendo um deles para preenchimento diário obrigatório, com temperatura e detalhes sobre o estado de saúde. Além disso, desde o momento em que retirei a credencial até o início dos Jogos, precisei fazer testes de COVID (saliva) a cada quatro dias. (GIL, 2021)

Com o passar dos primeiros dias na pré-cobertura, entradas ao vivo e gravações de VTs[3] foram sendo realizadas, com o objetivo de levar ao público curiosidades e informações sobre as arenas olímpicas, acompanhar a chegada das delegações, assim como apurar

3 Abreviatura de videoteipe, a expressão designa o conteúdo de um tipo específico de produto, como uma reportagem gravada, para reprodução. Pode também designar a forma genérica de uma mídia editada, como uma reportagem, uma chamada ou uma matéria de jornal para TV.

todas novidades sobre possíveis casos de Covid. No total foram aguardados 11 mil atletas que participaram da cerimônia de abertura. Mais de 80% dos 302 atletas do Time Brasil, além do restante da delegação, já foram vacinados para Tóquio. Vale ressaltar que a vacina não era requisito para participar da competição, ao levar em consideração os desportistas que não se imunizaram.

O SporTV contou com o Instagram e Twitter como grandes aliados na divulgação de dados, curiosidades e bastidores gravados pelos jornalistas até o final dos Jogos, mantendo uma relação mais próxima com o público. Entre eles, Alves e Coelho responderam dúvidas sobre as metodologias de produção e curiosidades sobre os locais que conheciam.

Do dia 20 de julho a 8 de agosto, período que marcou a realização dos Jogos, Gil destaca que os testes contra Covid se tornaram diários e mais rigorosos, já que novos protocolos surgiram em razão dos jornalistas começarem a interagir com os entrevistados nas zonas mistas.

> Entre alguns protocolos a serem seguidos na hora das entrevistas, estava o distanciamento obrigatório, com uso de hastes para os microfones: um para o entrevistado e um para o repórter, já que nós não podíamos estender o nosso equipamento na direção dos atletas. (GIL, 2021)

Ele salienta que o uso de máscara, a checagem de temperatura e a constante aplicação de álcool nas mãos na entrada de cada ambiente desportivo também foram obrigatórias. O jornalista explica que, como parte dos regramentos, cada um foi solicitado a realizar entrevistas curtas, controladas pela OBS (empresa que forneceu todos os serviços de televisão durante os Jogos).

Posteriormente, quando o autor questionou como eram formulados os dias de trabalho com matérias pré-estabelecidas, na rede social de Alves, a repórter frisou que em decorrência da instantaneidade noticiosa ser muito acelerada, nada era definido antecipadamente 100%, pois os acontecimentos entre jogos e partidas mudavam constantemente. Gil também destacou que cada equipe recebia na véspera de algumas competições, suas demandas de entradas ao vivo e reportagens.

> Já havia sido previamente estabelecido a qual esporte cada um de nós seria dedicado em especial. Nem todas as modalidades duraram o evento inteiro, como foi meu caso, com a ginástica artística. A escolha das pautas para os outros dias poderia vir da chefia de reportagem ou ser sugerida pelos próprios repórteres, dependendo dos temas e atletas envolvidos na competição. Muita coisa planejada foi mudando ao longo dos Jogos. Por exemplo, eu cobriria uma eventual final do tênis caso a Naomi Osaka estivesse presente, pelo fato de ser japonesa e de tudo o que envolveu a vinda dela. Mas, por não ter avançado, não fomos cobrir a final feminina do tênis in loco[4]. (GIL, 2021)

A cada dia, o trabalho dos 'gatekeepers' tornou-se cada vez mais importante, devido à quantidade de materiais produzidos e ao número de transmissões, o que, segundo Gil, são encargos distintos, pertencentes aos papéis de apuração, construção e divulgação da

4 Termo referente à realização de uma cobertura no local do evento onde acontece.

notícia: “No dia a dia em Tóquio, a chefia de reportagem local, composta por três jornalistas, era quem decidia, em conjunto com os repórteres, o que cobrir” (GIL, 2021). As divisões de demandas eram realizadas conforme os pedidos de cada telejornal no Brasil, contando que os produtores de cada equipe selecionassem os locais das gravações, enquanto as transmissões ao vivo das modalidades eram necessidades do departamento de eventos. “Neste caso, os gatekeepers referem-se à nossa edição editorial no Brasil, frente ao envio dos sinais de cada modalidade pela OBS. E aí foi uma decisão baseada em vários fatores determinantes de qual esporte seria exibido” (GIL, 2021).

Ele aponta que um dos fatores que mais descaracterizou esta edição foi a falta de público, que segundo ele é o que “proporciona o ambiente”, o qual ganha papel fundamental na construção dos VTs: “Não ter público afeta diretamente as produções, em razão de um VT de televisão ser fruto do ambiente. TV não é só texto, é imagem, é som, é movimento e sensação” (GIL, 2021). Ao abordar-se as limitações presentes em âmbito profissional, por conta da pandemia, esta edição propiciou novas experiências presentes na rotina dos jornalistas envolvidos. Gil considera a falta das ‘matérias de comportamento’, como a diferença entre esta edição das Olimpíadas e outros eventos esportivos internacionais.

> É possível que nunca mais - ou que demore muito - para termos edições de Jogos Olímpicos e Paraolímpicos disputados com tantas restrições e características específicas como foram esses. Isso já torna a cobertura histórica. Ficamos muito limitados aos eventos em si, já que as restrições de circulação pelo Japão não permitiram o que chamamos de “matérias de comportamento”, ou seja, reportagens que usam os Jogos como pano de fundo, mas trazendo aspectos culturais e curiosidades do Japão. (GIL, 2021)

O jornalista realça que foram momentos únicos para todas as pessoas se permitirem sentir emoções como alegria, decepção, nervosismo e de torcida, mas que, em específico, soou mais especial aos desportistas, que independente de estar sobre o pódio, prestaram reconhecimento à pandemia, às dificuldades, ao sofrimento, ao dedicarem as medalhas e participação às vítimas e parentes das vítimas. “Foram entrevistas e declarações muito lúcidas da grande maioria. Seja de atletas adolescentes ou mais experientes. Deram razão e sentido à realização do evento”, finalizou Gil (2021).

3.2 Bandsports

A BandSports, por outro lado, apresentou algumas distinções em relação ao SporTV. Durante a pré-cobertura, do dia 8 a 19 de julho, a equipe contou com apenas alguns de seus jornalistas enviados a Tóquio. Entre os nomes selecionados para fazerem a cobertura local, Kansler foi um dos primeiros a partir rumo ao oriente, dias antes da chegada das delegações. Em sua trajetória profissional, já teve passagem pelo Diário ‘O Lance’, além de ter sido editor de texto na ESPN Brasil. Hoje é repórter na BandSports, onde pôde cobrir Copa do Mundo, Jogos Olímpicos, Roland Garros, Libertadores, Sul Americana e Copa do

Mundo de Ski. Com vasta experiência na esfera esportiva, o jornalista não pôde partir à Tóquio com alguns dias de antecedência, em razão de um comunicado do Comitê Olímpico do Brasil (COB). "O COB determinou que não teríamos como ir antes para fazer as matérias de preparação, em razão da pandemia. Então eles nos arquitetaram entrevistas virtuais para abastecermos a mídia da emissora no Brasil" (KANSLER, 2021), relatou.

A emissora contou com um número inferior de comunicadores em Tóquio em relação ao SporTV, ao ter optado por diversificar os encargos de cobertura aos seus jornalistas, que durante todo o tempo trabalharam de modo versátil com entradas ao vivo e produção de VTs. "Fomos com quatro repórteres, dois produtores, um narrador e parte operacional da engenharia que já morava em Tóquio" (KANSLER, 2021), explicou Kansler, ao citar quais profissionais foram selecionados para a cobertura no Japão. Do mesmo modo, ele frisa que a vacinação contra a Covid não foi considerada um requisito para viajar. De acordo com ele, o governo japonês optou por não exigi-la frente aos atuais níveis de imunização: "No fim, o COB nos garantiu as dosagens da vacina. Para cada dose aplicada em um de nós, uma foi doada para o SUS" (KANSLER, 2021). Além dele, os jornalistas Caio Capatto e Marcelo Rosemberg também foram enviados a Tóquio, encarregando-se de entradas ao vivo e reportagens.

Conforme as equipes de cobertura da BandSports chegavam ao Japão, os protocolos de segurança mantiveram-se padrões com todos profissionais. Segundo registros instantâneos feitos por Glenda Kozlowski em sua rede social, ela permaneceu dentro do aeroporto esperando o resultado do exame de Covid em uma sala com outros profissionais da comunicação, das 11h às 15h, momento em deslocou-se para o check-in no hotel. Kansler conta que desde a preparação para ida rumo à Tóquio, os regramentos foram bem exigentes. Segundo ele, a equipe de produção assumiu toda a preparação para a viagem, como cadastros, testes de Covid e documentos que precisavam ser aprovados para a autorização da viagem.

> Ao longo dos 14 primeiros dias no Japão, ficamos em um hotel determinado pelo governo japonês e só poderíamos sair para as arenas olímpicas e centro de imprensa, desde que usássemos os táxis credenciados ou transporte particular. Não podíamos usar táxis comuns ou transportes públicos. Só podíamos sair durante 15 minutos para comprar comida em algumas lojas de conveniência ou mercadinhos próximos ao nosso hotel. Tínhamos que fazer tudo nesse tempo, além dos nossos testes de saliva, nos três primeiros dias. (KANSLER, 2021)

O enviado conta que após as primeiras 72 horas em solo japonês, cada profissional teve um intervalo de três a quatro dias para preencher um cronograma e deixar um novo pote com o teste de saliva nas instalações do hotel. "A delegação e imprensa do Brasil passaram ilesas, não houve casos do Brasil até o final dos Jogos", esclareceu Kansler (2021).

Elia Júnior e Kozlowski foram os últimos a chegarem. Além das entradas ao vivo

com boletins, ele assumiu a frente da apresentação de quadros ao vivo junto do narrador Álvaro José, com debates ao vivo sobre Olimpíadas, em pequenos "estúdios" improvisados dentro do quarto de hotel ou em frente às arenas. Ao lado de Kozlowski, ele também deu sequência ao quadro Show do Esporte. A comunicadora, por outro lado, repercutiu nacionalmente com seu método inovador de cobertura. Desde a saída do Brasil, Kozlowski utilizou de sua rede social para mostrar cada segundo, desde bastidores no quarto de hotel até os momentos de interação e entrevistas com a delegação do Time Brasil. Os conteúdos digitais produzidos por ela registraram momentos oportunizados pelos acessos dados pelo COB até o final da edição olímpica. A comunicadora participou de perto dos treinos do 'Time Brasil', onde mostrava tudo que ocorria com atletas do vôlei de praia, ginástica, vôlei de quadra, surf, boxe e outras modalidades. Neste meio tempo, suas interações renderam além do divertimento e descontração com os desportistas, bastidores de preparação física, fisioterapia, treinos e entrevistas exclusivas dentro das bases, com atletas e membros da delegação ligados a fisioterapia e preparação física. A iniciativa resultou no quadro 'Mundo Glenda', originado pela ex-atleta de bodyboard, e dividido em episódios no IGTV do Instagram.

Ela ganhou, igualmente, um espaço na programação da emissora, com o quadro 'De Olho em Tóquio', destinado a reproduzir os conteúdos registrados pela comunicadora, mas em âmbito televisivo. Até o final dos Jogos, Kozlowski foi o grande nome do jornalismo digital, dedicada exclusivamente às redes sociais.

Logo após a cerimônia de abertura do Jogos, os protocolos de saúde foram seguidos à risca, principalmente quando as entrevistas em zonas mistas começaram.

> No decorrer das entrevistas, tínhamos que ficar dois metros de distância dos atletas, com duas grades na frente, além de providenciar um pedestal para o microfone do entrevistado. A OBS (empresa responsável pela mídia) reduziu o número de espaços das zonas mistas nas olimpíadas. Geralmente tínhamos como agendar a nossa ida em uma instalação para um evento de alta demanda, onde há muita procura por entrevistas. Neste caso, tivemos que agendar as nossas idas às arenas diariamente, para a OBS ter um controle maior do fluxo da imprensa. (KANSLER, 2021)

Kansler ressalta as oportunidades cedidas pelo COB como fundamentais para a produção de conteúdo dentro da base do Time Brasil: "Houve um determinado dia em que eles abriram a sede para conhecermos a base de Yota e a delegação brasileira. Lá fizemos um PCR e depois uma agenda rápida no período da tarde para acompanhar os treinos da região" (KANSLER, 2021). Por mais que os produtos audiovisuais relacionados à delegação do Brasil fossem mostrados em massa televisivamente pela BandSports, Kozlowski conseguiu levar com exclusividade ao Instagram inúmeras curiosidades locais do Time Brasil, todas muito bem exploradas em um nicho de caráter instantâneo, como a rede social.

Sobre as escolhas de pautas, Kansler conta que, junto de sua equipe, arquitetou

desde o princípio a definição de quais seriam os assuntos abordados, mesmo sem nada ter sido pré-estruturado pela produção da emissora. Segundo o jornalista, todo o processo referente ao gatekeeping, com boletins e entradas ao vivo, partiam da factualidade, coordenada pelos editores chefes da BandSports.

> Minha equipe era composta por mim, um cinegrafista, Anderson Gomes, e um produtor, Rafael Santana. Como nós fomos doze dias antes do restante da equipe, tivemos ideias de pautas, o que mostrar e produzir, mesmo com as nossas restrições. Não havia nenhum roteiro, o que posteriormente se tornou uma cobertura factual, dividindo equipes para não perder nenhum detalhe. (KANSLER, 2021)

As coberturas da BandSports utilizaram bastante da criatividade. Diferentemente do SporTV, além da série de VTs, das entradas ao vivo e do uso das mídias sociais, Júnior e Kozlowski realizavam entradas ao vivo na madrugada de Tóquio, em localidades distintas para fazer o 'Show do Esporte' - quadro apresentado por ambos no Brasil. Do mesmo modo que a programação do canal era mantida, os comunicadores trabalhavam com pautas quentes sobre o desempenho do Time Brasil a cada semana olímpica.

As entradas ao vivo foram realizadas sequencialmente em inúmeras oportunidades. Enquanto a dupla de apresentadores encarregou-se dos programas de debate ao vivo, Kansler, Capatto e Rosembergue assumiram os VTs e boletins: "Já fazíamos várias entradas em quase todos os horários na Band, BandNews, BandSports, BandNews TV, BandNews FM e Rádio Bandeirantes" (KANSLER, 2021). Já relacionado às pautas, o enviado relata também que as localizações para as gravações mudavam conforme os horários, principalmente em dias de restrição.

> Gravamos durante o dia nas arenas, e à noite, no quarto do hotel via celular. O BandSports tinha os direitos de transmissão, a Band não, o que implicava que, para o BandSports podíamos gravar dentro das arenas, já para a Band ficávamos na cidade ou dentro de uma arena, mas com a imagem apontada para o lado de fora do estádio. (KANSLER, 2021)

Outro fator curioso é que a BandSports foi a emissora que, com exclusividade, transmitiu diferentes modalidades ao vivo com as narrações de Álvaro José, de dentro das arenas olímpicas. Por meio do que foi entregue após cada produção, tanto pela televisão, como pelo celular, observou-se a apuração de toda factualidade presente em Tóquio, com uma grande instantaneidade de informações.

> O maior desafio foi trabalhar em meio a uma pandemia, atravessar o planeta com surto de Covid-19, mesmo vacinado. Chegamos em Tóquio sabendo que os Jogos iriam acontecer, mas com temor de serem cancelados se os casos aumentassem. Por outro lado, foi uma experiência incrível, pelo reencontro dos povos, pessoas de todo mundo se reunindo para o maior evento esportivo do planeta. Olimpíada para mim é a coisa mais importante dentro do esporte, pessoas de diferentes cantos do mundo reunidas para uma grande festa. Sempre voltamos diferentes de um evento como esse. (KANSLER, 2021)

O enviado reitera que o Japão contabilizava, até o começo das Olimpíadas, 500 novos casos diários em média de Covid-19. Após o cancelamento da presença de público local nas arenas, o total chegava a 900 casos por dia. Já com o retorno das delegações e jornalistas para o Brasil, os números batiam na casa dos 5 mil novos casos diários no Japão. Kansler demonstra o sentimento de gratificação pela oportunidade de cobertura, principalmente pelas adversidades apresentadas desde o começo a cada um dos profissionais presentes em Tóquio. “Foram 40 dias em uma cultura distinta, onde pude acompanhar várias histórias de pessoas, atletas, conquistas e superações, algo incrível” (KANSLER, 2021), completou o jornalista.

3.3 Similaridades e diferenças

Em meio aos dois estilos de cobertura, evidenciou-se que tanto o SporTV, como o BandSports trabalharam com a antecipação de conteúdos relacionados às suas programações na televisão. O surgimento de novos quadros, o vínculo de ex-atletas em ambas televisões, bem como os nomes dos enviados que iriam para Tóquio, já eram conhecidos desde semanas antes da pré-cobertura começar. Outras similaridades apontadas em ambas rotinas televisivas foram os estilos de notícias divulgados, ao levar em consideração a factualidade para os Jogos Olímpicos. Dificilmente, alguma informação emitida em VT ou boletim de uma emissora era ignorada pela concorrente.

Por outro lado, as distinções entre os dois veículos de comunicação puderam ser encontradas em alguns pontos. O primeiro deles foi no número de enviados especiais que cada canal teve. Enquanto o SporTV contou com 16 jornalistas (12 repórteres e quatro flecheiros), o BandSports manteve em sua equipe cinco enviados (três jornalistas assumindo as entradas ao vivo e as reportagens, simultaneamente, enquanto outros dois estiveram à frente da realização de programas ao vivo na capital japonesa). A apresentação do ‘Show do Esporte’, pertencente à grade de programação da emissora, foi apresentada por Júnior e Kozlowski. Ambos deram seguimento às transmissões, por meio de entradas ao vivo no final de cada dia.

	SporTV	**BandSports**
Nº de enviados	16 jornalistas enviados (12 repórteres e 4 flecheiros)	5 jornalistas enviados (3 encarregados das reportagens e entradas ao vivo, e 2 para seguirem com a grade de programação da emissora)
Transmissões dos Jogos	Sem acesso às cabines das arenas – transmissões realizadas no Brasil	Transmissões realizadas *in loco*, nas cabines de cada arena
Estilo de Cobertura	Cobertura televisiva, com amplo número de produções (VTs e entradas ao vivo), com cada um dos enviados	Cobertura televisiva, com um menor número de VTs e entradas ao vivo; Cobertura para mídias sociais

Além desta peculiaridade, o Bandsports destacou-se por outras características. Uma delas foi o acesso às cabines de transmissão nas arenas olímpicas, com narração e comentários *in loco*. Enquanto o canal optou por contar com Álvaro José para tal encargo, o SporTV manteve seus narradores nos estúdios brasileiros. Em razão de estarem em menor número, cada jornalista do BandSports abraçou uma maior quantidade de nichos esportivos - motivo pelo qual notou-se a grande quantidade de materiais que o SporTV produziu, em comparação ao BandSports.

Outro ponto, se não o mais importante, foi a cobertura por mídias digitais, encontrada nos perfis de Instagram de Coelho, Alves e Kozlowski. De um lado, Alves e Coelho pelo SporTV, além de compartilharem questões relacionadas à bastidores de gravação, curiosidades culturais e momentos de descontração com suas equipes de reportagem em seus stories, a interação com o público por meio da ferramenta 'caixa de perguntas' do Instagram aproximou seus seguidores por meio de dúvidas sobre a cobertura das Olimpíadas. Do outro, Kozlowski foi a grande protagonista das mídias digitais. Desde a pré-cobertura, a ex-atleta e campeã mundial de bodyboard já registrava no seu Instagram a viagem rumo à Tóquio, informações relacionadas aos protocolos de saúde, dados culturais japoneses, idas aos centros de imprensa, hotéis e arenas olímpicas. Mas, o que de fato distinguiu sua cobertura das demais foi o aprofundamento e o resultado de cada produção.

Ao tornar-se integrante do Comitê Olímpico Brasileiro (COB), ela assumiu junto de sua rede social o Instagram da entidade, com o objetivo de levantar dados relacionados ao 'Time Brasil'. A partir desta parceria, a comunicadora teve acesso exclusivo aos treinamentos, refeições e outros bastidores das delegações brasileiras, o que a viabilizou acompanhar de perto os treinos das modalidades do vôlei de praia, ginástica, vôlei de quadra, surf e boxe, garantindo furos, entrevistas e bate-papos com atletas, técnicos, fisioterapeutas e massagistas do Time Brasil. Toda essa produção acarretou no surgimento do quadro 'Mundo Glenda', dividido em episódios no IGTV da ex-atleta. Porém, as apresentações da comunicadora não permaneceram só em rede social, ao ganharem também um espaço na grade do BandSports, com o programa 'De Olho em Tóquio'.

4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde o princípio, imaginou-se produzir um estudo de caso que pudesse discorrer detalhadamente sobre os Jogos Olímpicos de Tóquio. Observações que partissem da atuação jornalística, até o estilo de informações destacadas em cada entrevista, matérias e debates televisivos. E não foi à toa que o caderno de campo, no qual pôde-se compreender a dinâmica dos produtos jornalísticos que estavam circulando, contabilizou mais de 65 páginas de observação - entre o dia 8 de julho na pré-cobertura, até o dia 10 de agosto em um período pós. Para além das perspectivas de coleta de informação por meio do registro diário de dados, via televisão, websites e redes sociais, o contato direto com

grande parte dos jornalistas locais foi considerado uma grande aposta desde os primeiros dias, por intermédio da realização de entrevistas semi-estruturadas e estruturadas. Até o final do projeto, apenas dois jornalistas foram entrevistados (Gil, via e-mail; e Kansler, via chat do Instagram), embora outros tenham se disponibilizado e aceitado responderem as perguntas.

Ao chegar no desfecho da avaliação do objeto de estudo, compreende-se que o objetivo da 'análise do trabalho profissional em meio à pandemia da Covid-19', foi alcançado por meio das informações registradas durante a realização do evento, onde pôde-se conhecer os encargos de cada comunicador, rotinas de produção, protocolos de saúde, aplicação do gatekeeping, reportagens, entradas ao vivo e entrevistas com atletas, a partir dos contatos remotos promovidos com ambos. Fator este que leva à resposta do problema de pesquisa: 'como os profissionais do jornalismo esportivo de ambas emissoras desenvolveram suas atividades durante a Olimpíada de Tóquio?'.

A conclusão do projeto auxiliou no entendimento pessoal do autor, sobre como ocorrem as tarefas jornalísticas diárias em uma competição de grande magnitude mundial - a qual reúne milhares de pessoas do mundo inteiro - ainda mais levando em conta a pandemia da Covid-19. Ponto este que reforça a necessidade do grau de preparo e improvisação acerca dos métodos de trabalho, junto a situações inimagináveis de uma rotina jornalística. Isso porque, os trabalhos devem seguir sendo executados, independentemente das circunstâncias em que o comunicador se encontre.

Outro ponto que elucidou de maneira reforçada as concepções do autor, é de que há sim como realizar uma cobertura de esportes bem apurada e com inúmeros furos jornalísticos, apenas usando as mídias sociais. O método que possibilitou uma imersão do público consumidor de notícias por meio digital, utilizado por Kozlowski, mostrou o engajamento, fidelidade e repercussão das mesmas informações veiculadas em rádio e tv, na rede social, a qual ganha com a instantaneidade e ferramentas de acesso, que permitem deixar as pessoas em contato direto com o jornalista.

Pretende-se por meio da pesquisa, disponibilizar fatos e noções sobre a atuação profissional em meio à pandemia de Covid-19, com dados para pesquisa e consulta sobre a vivência de correspondentes internacionais e enviados esportivos contemporâneos.

REFERÊNCIAS

AGNEZ, L. **Identidade profissional no jornalismo brasileiro**: a carreira dos correspondentes internacionais. Brasília: Ed. UNB, 2014.

AGNEZ, L.; MOURA, D. **Perfil profissional dos correspondentes internacionais brasileiros**. Porto Alegre: Ed. Revista Famecos, 2015.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Coimbra: Ed. Edições 70, 2015.

DUARTE, J.; BARROS, A. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. Curitiba: Ed. Atlas, 2009.

GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Ed. Atlas, 2009. GIL, Carlos. Entrevista sobre a atuação jornalística durante os Jogos Olímpicos de Tóquio [set. 2021]. Entrevistador: Gianmarco Soares de Vargas. Santa Maria. Entrevista concedida ao Trabalho Final de Graduação, em Jornalismo, de Gianmarco de Vargas.

KANSLER, Thiago. Entrevista sobre a atuação jornalística durante os Jogos Olímpicos de Tóquio [set. 2021]. Entrevistador: Gianmarco Soares de Vargas. Santa Maria. Entrevista concedida ao Trabalho Final de Graduação, em Jornalismo, de Gianmarco de Vargas.

AÇÕES NET-ATIVISTAS NA AMAZÔNIA LEGAL: DESAFIOS E ALTERNATIVAS

Data de aceite: 03/07/2023

José Eustáquio de Melo Júnior
Doutorando em Direito (UniCeub), Doutorando em Desenvolvimento Regional (UFT), Juiz de Direito, professor.

1 | INTRODUÇÃO

Vivemos os novos tempos que acompanharam a consagração de uma sociedade transformada pelas tecnologias, que Castells (2002) chama de *sociedade informacional*,[1] e esse arcabouço conduz a diversas reflexões, notadamente aquelas relacionadas com o desenvolvimento de ações net-ativistas na Amazônia Legal[2], especificamente os desafios para sua concretização e alternativas possíveis para assegurar aos indivíduos excluídos o acesso a essa importante ferramenta de manifestação social.

A sociedade informacional é a organização social cujo eixo principal é o conhecimento teórico, isto é, a sua base de sustentação é a informação, mas se desenvolve graças às inovações tecnológicas em processo contínuo. Castells (2002) afirma, a esse respeito, que as fontes fundamentais da produtividade e do poder dessa sociedade são a geração, o processamento e a transmissão de informação, em um processo contínuo que se desenvolve a partir da aplicação do conhecimento e da informação.

Essa nova organização social contribuiu para o surgimento da noção de cidadania digital. De acordo com Di Felice (2021), cuida-se de uma nova maneira de enxergar as diversas relações que se estabelecem entre seres humanos, não humanos, tecnologias e natureza, englobando um extenso rol de entidades interligadas, mas, também, uma conexão

1 Entretanto, é possível encontrar outra designação para o mesmo fenômeno como *sociedade da informação*, expressão empregada pela primeira vez por Daniel Bell em sua obra *O advento da sociedade pós-industrial*, do ano de 1973 (ZILIO; DE FREITAS, 2022).

2 Para fins desta investigação, empregaremos a expressão *Amazônia Legal* para designar os Estados do Acre, Amapá, Amazonas, Rondônia, Roraima, Tocantins, Pará e Maranhão, na sua porção a oeste do Meridiano 44º (Lei Complementar n.º 123, de 3 de janeiro de 2007). Optamos por excluir da pesquisa o Mato Grosso, pois integrante da Região Centro-Oeste e atualmente já tramita no Congresso Nacional projeto de lei para exclui-lo da Amazônia Legal (PL n.º 337/2022).

de diversos mundos: geológicos, biológicos, climáticos, tecnológicos etc. Segundo o autor, sinaliza a modificação dos paradigmas tradicionais e a oportunidade para uma profunda transformação das relações e da nossa ideia de sociedade.

Esse fenômeno descrito por Di Felice processa-se no âmago da sociedade informacional a qual enfrenta diversos problemas, dentre os quais se destaca a dificuldade de acesso às tecnologias por muitos indivíduos da Amazônia Legal, em um processo de verdadeira exclusão digital.

Esse cenário impulsiona várias reflexões e inúmeras possibilidades de pesquisa, mas alguns problemas em especial chamam a atenção: (a) quais são os desafios encontrados na Amazônia Legal que impedem o acesso de inúmeros cidadãos a movimentos net-ativistas? (b) quais são as alternativas possíveis para viabilizar a oportunidade de participação dessas pessoas nesse movimento social?

Dessa maneira, o objetivo desta pesquisa é analisar o Net-ativismo, enquanto manifestação popular e social, identificar os desafios que impedem diversos indivíduos da Amazônia Legal de terem acesso a essa forma de organização social e investigar as alternativas cabíveis.

Para a consecução do objetivo, apresentada a introdução (1), analisam-se os desafios que muitos indivíduos da Amazônia Legal encontram para o exercício de ações net-ativistas (2). Em seguida, investigam-se algumas alternativas cabíveis para superar esses desafios (3). Enunciam-se as considerações finais.

2 | DESAFIOS AO NET-ATIVISMO NA AMAZÔNIA LEGAL: INCLUSÃO DIGITAL E EXCLUSÃO DIGITAL NA SOCIEDADE INFORMACIONAL À LUZ DE MANUEL CASTELLS

Quando se fala em inclusão digital deve-se ter em mente a superação da noção incipiente de possuir equipamento e internet e saber utilizá-los. Warschauer (2006) afirma, nesse passo, que o acesso à tecnologia da informação e comunicação contempla um "complexo conjunto de fatores, abrangendo recursos e relacionamentos físicos, digitais, humanos e sociais" Warschauer (2006, p. 21). Também é preciso evitar a tentação do emprego da noção antagônica à exclusão digital, pois apesar de ser evidente a contraposição dessas expressões, inclusão digital não pode mais ser vista como a positivação da exclusão digital; é algo que vai além, conforme será demonstrado.

A construção da noção de inclusão digital enseja a identificação de diversos elementos, aspectos, fatores ou questões e aqui apresentaremos alguns deles que consideramos mais importantes. Da lição de Bonilla e Oliveira (2011) extraem-se os seguintes: (a) apropriação de tecnologia; (b) desenvolvimento dos indivíduos; (c) produção da melhoria da qualidade de vida das famílias; (d) incentivo à construção e manutenção de uma sociedade ativa, culta e empreendedora. Warschauer (2002) entende a necessidade de conjugação de quatro fatores distintos para falar-se em inclusão digital: (a) recursos

financeiros; (b) recursos digitais; (c) recursos humanos; (d) recursos sociais. Lemos, Rigitano e Costa (2007) destacam a necessidade de haver: (a) acesso; (b) capacitação (ensino-aprendizado); (c) desenvolvimento comunitário; (d) iniciativas culturais. Silva et al. (2005) afirmam ser indispensável a identificação dos seguintes fatores: (a) acesso à informação; (b) assimilação da informação; (c) reelaboração de um novo conhecimento; (d) melhoria da qualidade de vida dos indivíduos.

A inclusão digital, portanto, deve ser analisada em nível complexo, pois precisa contemplar quatro capitais básicos: social, cultural, intelectual e técnico. O capital social refere-se à valorização da dimensão identitária e comunitária, os laços sociais e a ação política. O capital cultural refere-se à história e aos bens simbólicos de um grupo social. O capital intelectual diz respeito á formação do indivíduo e o seu desenvolvimento a partir da aprendizagem. Por fim, o capital técnico relaciona-se com a potência da ação e da comunicação. Esses capitais complementam-se, em maior ou menor grau, dependendo da posição do indivíduo na sociedade, mas necessitam coexistir no processo da inclusão digital.

De acordo com Lemos e Costa (2005), a inclusão digital pode ser espontânea ou induzida. No primeiro caso, a utilização de tecnologia pelos indivíduos configura-se necessária, o que os impele a incluírem-se ou aprenderem a usar essas diversas ferramentas. No caso da inclusão digital induzida criam-se espaços, projetos, dinâmicas educacionais por iniciativas governamentais, privadas ou do terceiro setor, como os telecentos e totens, visando induzir a formação.

Tecidas essas considerações a respeito da inclusão digital, mostra-se necessária a reflexão relativa a sua importância e alcance na sociedade informacional. Para tanto, tomaremos como base algumas lições de Castells (2002).

O autor considera a importância da tecnologia como ponto de partida para o desenvolvimento de seus estudos com relação às mudanças que estão em curso e enfatizam o papel fundamental da informação nos novos processos sócio-econômicos-culturais. As redes de computadores, na visão do autor, estão proporcionando um espaço novo de comunicação, de interação, de aprendizagem e de socialização.

Castells (2002) identifica três processos revolucionários, responsáveis pela transformação da sociedade, ou seja, virtualidade, interatividade e globalização e ainda considera o conhecimento, no contexto atual, como fonte de riqueza e produtividade. Segundo o autor, a nova organização social estrutura-se seguindo um modelo de rede, especialmente a partir da informação e do conhecimento, daí a denomina como *Sociedade em Rede*, local na qual as fontes de riqueza dependem da capacidade de geração de conhecimento e processamento da informação. O autor prossegue aduzindo que essa capacidade depende de relacionamentos com recursos humanos, infra-estrutura tecnológica e inovação organizacional e estrutural. Por essa razão, Castells (2002) assevera que há sociedades majoritariamente conectadas e existem outras em que somente um polo

dinâmico pertence a essas redes globais informacionais.

Nesse contexto, percebemos que a inclusão digital é fundamental para o progresso e o desenvolvimento dessa sociedade informacional, seja do ponto de vista econômico, social ou cultural. Essa rede mencionada por Castells, para desenvolver o seu potencial máximo, necessita da interação da maior quantidade possível de indivíduos, o que somente ocorrerá se houver êxito em um processo amplo de inclusão digital, pois o conhecimento é fonte de riqueza e produtividade. Cuida-se de um novo paradigma de desenvolvimento e nesse processo a tecnologia possui um papel de destaque no sistema, como ferramenta fundamental, mas não se pode deixar de lado o ser humano.

Extrai-se da Declaração de Princípios de Genebra, divulgada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (2014), que a sociedade da informação deve estar centrada na pessoa, integradora e orientada ao desenvolvimento, de forma que todos possam criar, consultar, utilizar e compartilhar a informação e o conhecimento. Essa centralidade no indivíduo, para ser realmente alcançada, necessita ser precedida do fortalecimento da inclusão digital.

Além disso, a inclusão digital é essencial para o desenvolvimento social e cultural dos indivíduos, pois a partir do emprego das tecnologias da informação e comunicação, é possível democratizar processos sociais, fomentar a transparência de políticas e ações governamentais e incentivar a mobilização e participação dos cidadãos nas instâncias cabíveis (TAKAKASHI, 2000, p. 45).

A partir do momento em que se intensificam os processos de inclusão digital, torna-se possível ao indivíduo a obtenção de conhecimentos que poderão ser empregados no processo de autoafirmação social, proporcionando ou elevando a sua participação nesse contexto[3], inclusive em ações net-ativistas.

Ademais, na esteira das investigações de Melo (2016) e de Mendonça; Maciel e Alonso (2017), a inclusão digital pode consubstanciar-se em importante instrumento para a evolução do processo de aprendizagem nas escolas, algo que foi identificado na Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nas escolas brasileiras (CGI.br, 2017).

Outro aspecto que chama atenção refere-se ao acesso aos serviços governamentais por parte dos indivíduos, através do *Governo Eletrônico* (*E-Gov*)[4]. Existem no Brasil inúmeros serviços públicos que são disponibilizados para os indivíduos através do E-Gov e objetivam, dentre outros, a melhoria de relacionamento com o usuário e a integração com os parceiros e consumidores (LEMOS; ROCHA, 2007, p. 106).

3 A esse respeito, Dias (2011) sustenta existir relações entre a inclusão digital de jovens de baixa renda e a sua inclusão social. Em sentido contrário, Alonso; Ferneda; Santana (2010) afirmam que a inclusão digital não garante necessariamente a inclusão social.

4 Lemos (2007), na segunda parte de sua obra *Cidade Digital: portais, inclusão e redes no Brasil,* desenvolveu estudo que contemplou a análise de conteúdo e de interfaces nos portais governamentais brasileiros. Xavier (2022) realizou estudos de caso em sua Tese de Doutoramento, analisando o portal de três instituições que oferecem serviços de interesse público: Instituto Benjamin Constant, Tribunais Especiais do Tribunal de Justiça do Estado do Rio de Janeiro e Prefeitura da cidade do Rio de Janeiro.

Farias (2016) cita outra experiência consistente no *Pensando o Direito* (*PoD*), iniciativa do Ministério da Justiça que proporciona aos interessados participação no debate público através de pautas e troca de informações, de maneira colaborativa.

Essas experiências descritas indicam que, na sociedade informacional, sobreleva a figura do cibercidadão, ou seja, aquele que emprega o espaço virtual para o exercício da democracia, conforme Di Felice (2008). Nesse passo, segundo Dutra e Oliveira Júnior (2018), desenvolvem-se "possibilidades de equilíbrio entre as formas de exercício democrático, as ferramentas auxiliadoras no aprimoramento sociopolítico, com a atuação participativa ou deliberativa".

A inclusão digital mostra-se fundamental para viabilizar esses relacionamentos não apenas entre o Estado e os indivíduos, mas entre os indivíduos, característica marcante do net-ativismo, além de viabilizar o acesso a diversos serviços públicos, proporcionando o exercício da cidadania, no espaço digital[5].

Demonstrada a necessidade de ampliação da inclusão digital, percebemos também que ainda é muito grande a exclusão digital no Brasil, conforme estudos desenvolvidos por Côrtes (2003), Almeida et. al . (2005) e Grossi, Costa e Santos (2013).

Moura et. al. (2020) realizaram uma revisão sistemática de literatura na qual identificaram nos textos encontrados as principais expressões que caracterizam a exclusão digital. Percebemos a partir dessa investigação, em resumo, que a exclusão digital encontra-se atrelada, de um lado, às ausências de: (a) acesso a tecnologias; (b) alfabetização digital. Por outro lado, configura-se em um cenário de: (a) desigualdade social; (b) desigualdade de acesso às tecnologias.

A esse respeito, precisamos avaliar de que maneira a alfabetização digital e a ausência ou insuficiência de políticas públicas influenciam a exclusão digital e, consequentemente, impedem diversos indivíduos de se organizarem em torno de ações net-ativistas.

De acordo com dados divulgados pelo IBGE (2019), na Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua 2016/2019 (PNAD Contínua), 6,6% da população brasileira, acima de 15 anos, é analfabeta, o que equivale a 11 milhões de pessoas, sendo que na Região Norte esse número é de 7,6%, abaixo apenas da Região Nordeste que apresentou taxa de 13,9%. Essa pesquisa ainda indicou a existência de relação entre analfabetismo e idade, de maneira que quanto mais velho o grupo populacional, maior a proporção de analfabetos.

O analfabetismo digital[6] também contribui de maneira decisiva para a exclusão digital. De acordo com a Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros, realizada pelo Centro Regional para o Desenvolvimento da

5 Sobre as noções de *cibercidadania* e *ciberdemocracia* vide Félix (2021) e Santos (2013).

6 Duran (2008) afirma que o conceito de alfabetismo digital encontra-se em aberto e depois de apresentar a posição de diversos autores sobre a expressão conclui que somente existe consenso em relação à mediação proporcionada pela linguagem digital. Para fins deste estudo, na esteira da lição de Oliveira e Azevedo (2007, p. 106), entende-se por analfabetismo digital a incapacidade ou incompetência das pessoas de utilizarem minimamente as tecnologias modernas, "pela modalidade complexa Não Querer-Ser, Não Poder-Ser, Não Querer-Fazer, Não Poder-Fazer".

Sociedade da Informação (Cetic.br), apenas 39% dos domicílios brasileiros possuem computador, mas esse número cai para 29% quando se trata da Região Norte (CGI.br, 2021), a frente apenas da Região Nordeste (27%). A investigação também apontou que existem cerca de 35,5 milhões de indivíduos não acessam a internet no Brasil e 43,5% da população jamais utilizou computador, sendo que na Região Norte 48,9% dos habitantes declararam que nunca usaram computador, índice inferior apenas ao da Região Nordeste na qual apenas 51,9% afirmaram que jamais haviam utilizado esse tipo de máquina.

Acrescente-se a esse panorama o fato de que não houve políticas públicas suficientemente adequadas para a superação dessas vicissitudes e aquelas que foram desenvolvidas fracassaram. Essa afirmação se fundamenta na ausência de resultados significativos das principais iniciativas estatais que foram desencadeadas desde a criação, pelo Governo Federal, do Programa Sociedade da Informação no Brasil, pelo decreto n.º 3.294, de 15 de dezembro de 1999.

Constata-se que o Governo Federal não contemplou adequadamente as necessidades dos usuários de maneira que pudesse "promover a universalização do acesso e o uso dos meios eletrônicos de informação", conforme pretendia e descrito no Livro Verde (TAKAKASHI, 2000). Xavier (2022), em estudo sobre a questão, assevera que as ações governamentais, incluindo o governo eletrônico, não estão acessíveis ao cidadão comum, pois se desenvolveram recursos tecnológicos sem que se pensasse nos usuários e se desconsideraram aspectos de acessibilidade física dos potenciais usuários aos serviços prestados pelo Estado.

Desde então, outras iniciativas do Estado não foram capazes de reduzir a exclusão digital dos indivíduos, em especial da Amazônia Legal. Programas como o Portal da Transparência e o Portal Único Gov.br não alcançaram a camada mais humilde da população de forma que não se constatou a produção de resultados significativos. Nesse passo, Lemos (2007) apresentou o rol dos quase 50 principais projetos de inclusão digital no Brasil e podemos observar que a maioria foi descontinuada, salvo os seguintes Projetos: Viva Favela, Rede Saci, Escola de Arte e Tecnologia (Kabum!), Consulado da Mulher, Estação Futuro, Cibersolário em Rede e Educação Digital – Moradia e Cidadania, cujos sites continuam funcionando.

Dessa maneira, investigados os principais desafios ao exercício do net-ativismo na Amazônia Legal, surge a necessidade de investigar alternativas para proporcionar aos indivíduos excluídos do local a oportunidade de participação nesse movimento social.

3 | ALTERNATIVAS PARA A SUPERAÇÃO DOS DESAFIOS DE ACESSO AOS MOVIMENTOS NET-ATIVISTAS NA AMAZÔNIA LEGAL

Di Felice (2018) lembra, invocando a lição de Schwatz, que a expressão *NetActivism* configura a abreviatura de *Network-Activism*, que simboliza, em síntese, uma nova

modalidade de participação social. Cuida-se de um "conjunto de ações colaborativas que resultam da sinergia entre atores de diversas naturezas – pessoas, circuitos informativos, dispositivos, redes sociais digitais, territorialidades informativas" (DI FELICE, 2013).

Cardoso e Manieri (2019) explicam que no Net-ativismo "o ciberespaço atua como uma tecnologia que permite a interação de redes entre diversos atores, como humanos, biológicos e técnicos por meio de ações em rede", ensejando uma nova arquitetura informacional digital. Em sua investigação, ao analisarem o *Movimento Passe Livre*, concluíram que se tratou de uma ação net-ativista em razão da presença dos seguintes elementos: (a) autônomo; (b) apartidário; (c) horizontal; e (d) independente (CARDOSO; MANIERI, 2019, p. 271).

Roza e Melo (2017), ao investigarem o *Movimento das vadias* no Brasil, concluíram que se tratava de movimento que se aproximava do Net-ativismo em razão das seguintes características: (a) descentralizado, (b) apartidário, (c) nada afeito à hierarquia, (d) nascido em ambientes digitais, (e) delineado pelas tecnologias comunicativas.

Ferreira et. al. (2022) elencaram as seguintes configurações net-ativistas em dois movimentos investigados: (a) emprego de plataformas digitais; (b) ausência de ações governamentais; (c) mobilização coletiva, por intermédio de ações comunitárias; (d) alternativa às ações estatais; (e) ecossistemas complexos.

Conforme se pode perceber, o net-ativismo possui um apelo popular inerente, desenvolve-se em um ecossistema ecológico reticular e configura uma dimensão de um agir *não institucional*. Daí percebemos claramente a necessidade de expansão do processo de digitalização e, ainda, a emergência de uma cultura ecosófica, isto é, que reúna atitudes ecológicas com o pensamento abstrato humano (DI FELICE, 2020, p. 32), algo que somente será possível em um contexto de máxima inclusão digital.

A esta altura questiona-se quais seriam as alternativas viáveis para que os indivíduos excluídos da Amazônia Legal possam ter acesso às tecnologias e, assim, exercitarem o seu direito de participação em movimentos net-ativistas[7].

Entendemos que nesse cenário de baixo alfabetismo digital, relatado acima, e de pouco acesso às tecnologias, a consecução de parcerias interinstitucionais pode configurar-se como o impulso necessário para o processo de digitalização mencionado por Di Felice.

De acordo com a Lei n.º 13.019, de 31 de julho de 2014, essas parcerias podem acontecer entre órgãos estatais, entre si, ou entre eles e pessoas jurídicas de Direito Privado, através de acordo de cooperação, no qual não existe a obrigação de repasse de recursos entre os participantes, nos termos do Parecer 15/2013, da Advocacia-Geral da União; ou por meio de convênios, nos quais existe a previsão de repasse (BRASIL, 2014).

7 Sobre esse aspecto, não se desprezam as adversidades de acesso e de deslocamento, características da Região Amazônica, mencionadas por Lima e Costa (2012) e Bastos e Brasileiro (2020). Este estudo sugere alternativas de acesso às tecnologias nas sedes dos Municípios que integram a Amazônia Legal, à exceção do Mato Grosso, conforme já consignado anteriormente, de modo que alcançariam a seguinte quantidade de Municípios: (a) Rondônia 52; (b) Acre 22; (c) Amazonas 62; (d) Roraima 15; (e) Pará 144; (f) Amapá 16; (g) Tocantins 139; (h) Maranhão 183

Dessa forma, no âmbito da Amazônia Legal, podemos considerar a celebração de instrumentos, entre as Prefeituras Municipais ou as Câmaras Municipais e os Cartórios de Registro Civil, com imensa capilaridade no território local e com acesso à internet, para proporcionar aos indivíduos excluídos alternativa para acesso às tecnologias e assim obterem serviços do E-Gov em dias e horários previamente agendados, por exemplo.

Essa espécie de iniciativa também pode ser empregada pelos Tribunais de Justiça integrantes da Amazônia Legal, através dos seus Fóruns locais, e os Cartórios Extrajudiciais, com o intuito de proporcionar aos jurisdicionados excluídos a participação em audiências por videoconferência na sede dos Ofícios Extrajudiciais. Cuida-se de cooperação interintestitucional que se encontra prevista na Resolução n.º 350/2020 do Conselho Nacional de Justiça (CNJ), cabível desde que possa "promover o aprimoramento da administração da justiça, a celeridade e a efetividade da prestação jurisdicional" (BRASIL, 2020).

A proposta assemelha-se ao emprego das "salas passivas"[8], autorizadas pelo CNJ, por meio da Resolução n.º 350, de 27/10/2020, e que se encontram previstas e instaladas em diversos Tribunais brasileiros, inclusive no âmbito da Amazônia Legal, como no Tribunal de Justiça do Amazonas (Provimento CGJUS n.º 402/2021); o Tribunal Regional do Trabalho da 11ª Região, que engloba Amazonas e Roraima (Resolução Administrativa n.º 65/2021); e o Tribunal de Justiça de Rondônia (Provimento n.º 13/2021). A diferença reside no fato de que as próprias sedes dos Ofícios Extrajudiciais sejam utilizadas como "salas passivas" e haver a celebração de ajuste interinstitucional entre os órgãos parceiros.

Percebemos que essas ações assemelham-se com as iniciativas disruptivas dos totens e telecentros, mas com a capilaridade muito maior, em razão da participação dos Cartórios Extrajudiciais.

Em face dessa possibilidade de alcance dessas propostas, mostra-se razoável considerar que se trata do primeiro estágio que pode favorecer grande parte dos indivíduos excluídos da Amazônia Legal para terem acesso às tecnologias e, assim, desenvolverem o seu direito de participação em movimentos net-ativistas, não apenas em manifestações nas ruas, mas especialmente nas deliberações nas redes digitais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ante o exposto, podemos concluir que na sociedade informacional restringe-se o direito de grande parte dos indivíduos da Amazônia Legal em um contexto de baixa inclusão digital e elevada exclusão digital.

8 "As salas passivas de videoconferência são espaços físicos reservados para a realização de atos processuais por meio de videoconferência, especialmente depoimentos e audiências. As partes e as testemunhas que não dispusessem de condições técnicas serão ouvidas pelo Magistrado, por meio de videoconferência, em salas passivas disponibilizadas pelo PJBA nas Comarcas para essa finalidade, ou por meio da rede de cooperação Judiciária (Resolução CNJ n. 350/2020), de qualquer sede de Tribunal do País" (Cartilha Juízo 100% Digital

Os desafios, nesse contexto, consubstanciam-se na necessidade de fomento da inclusão digital bem como na urgente redução da exclusão digital, proporcionando aos indivíduos excluídos da região acesso às tecnologias e educação tecnológica.

Algumas alternativas foram sugeridas neste estudo, especificamente, a oportunidade de acesso às tecnologias, pelos indivíduos excluídos, através de parcerias interinstitucionais entre entes públicos, como a Prefeitura Municipal, a Câmara Municipal e o Fórum, sede da Comarca, com cartórios extrajudiciais, dada a sua capilaridade territorial.

Assegurada a ampliação do acesso às tecnologias, para grande parte dos indivíduos excluídos da Amazônia Legal, no primeiro estágio, devem ser pensadas outras alternativas subsequentes, especialmente referentes ao letramento digital, algo que merece ser objeto de estudos futuros.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Lília Bilati de; PAULA, Luiza Gonçalves; CARELLI, Flávio Campos; OSÓRIO, Tito Lívio Gomes; GENESTRA, Marcelo. O retrato da exclusão digital na sociedade brasileira. Revista de Gestão de Tecnologia e Sistemas de Informação, vol. 2, n.º 1, 2005, p. 55-67.

ALONSO, Luiza Beth Nunes; FERNEDA, Edilson; SANTANA, Gislane Pereira. Inclusão digital e inclusão social: contribuições teóricas e metodológicas. Barbarói. Santa Cruz do Sul, n.º 32, jan./jul. 2010.

BASTOS, Micheline da Silva; BRASILEIRO, Tania Suely Azevedo. Educação na Amazônia: os desafios para uma educação de qualidade. Revista Educação e Humanidades, vol. 1, n.º 1, jan./jun. 2020, p. 266-278.

BONILLA, Maria Helena Silveira; OLIVEIRA, Paulo Cezar Souza de. Inclusão digital: ambiguidades em curso. In BONILLA, Maria Helena Silveira; PRETTO, Nelson de Luca (Org.). Inclusão digital: polêmica contemporânea. Salvador: EDUFBA, 2011, p. 23-48.

BRASIL. Lei n.º 13.019, de 31 de julho de 2014. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/L13019compilado.htm. Acesso em 06 nov. 2022.

BRASIL. Conselho Nacional de Justiça. Resolução n.º 350, de 27 de outubro de 2020. Brasília, 2020. Disponível em https://atos.cnj.jus.br/files/compilado164344202111036182bc40024fd.pdf. Acesso em 06 nov. 2022.

CARDOSO, Elisa Manuela Ferreira; MANIERI, Tiago. Net-ativismo: possibilidade de um novo conceito de comunicação. In Anais do XII Seminário Nacional de Mídia e Cidadania. GOMES, Suely; MÜLLER, Geisa; OLIVEIRA, Mayllon (Org.). Goiânia, 2019.

CASTELLS, Manuel. A Sociedade em rede. Trad. Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 6ª Ed., 2002.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL (CGI.br). (2014). Documentos da Cúpula Mundial sobre a Sociedade da Informação, ano 2014. São Paulo: CGI.br, 2014.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL (CGI.br). (2017). Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e comunicação nas escolas brasileiras: Pesquisa TIC Educação, ano 2016. São Paulo: CGI.br, 2017.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL (CGI.br). (2021). Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e comunicação nos domicílios brasileiros: Pesquisa TIC Domicílios, ano 2021: Relatório metodológico. São Paulo: CGI.br.

CÔRTES, Marcelo (Coord.). Mapa de exclusão digital no Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: FGV/IBRE, CPS, 2003.

DIAS, Lia Ribeiro. Inclusão digital como fator de inclusão social. In BONILLA, Maria Helena Silveira; PRETTO, Nelson de Luca (Org.). Inclusão digital: polêmica contemporânea. Salvador: EDUFBA, 2011, p. 61-90.

DI FELICE, Massimo Di. A cidadania digital: a crise da ideia ocidental de democracia e a participação nas redes digitais. São Paulo: Editora Paulus, 2021. Versão Ebook.

DI FELICE, Massimo. Do público para as redes. São Caetano do Sul: Difusão, 2008.

DI FELICE, Massimo. Net-ativismo: da ação social para o ato conectivo. São Paulo: Editora Paulus, 2018. Versão Ebook.

DI FELICE, Massimo. O net-ativismo e as dimensões ecológicas da ação nas redes digitais. Paulus: Revista de Comunicação da FAPCOM, vol. 4, n.º 7, jan./jun. 2020, p. 17.36.

DI FELICE, Mássimo. Ser redes: o formismo digital dos movimentos net-ativistas. In Matizes. Ano 7, n.º 2, jul./dez, p. 49-71. 2013.

DURAN, Débora. Alfabetismo digital e desenvolvimento: das afirmações às interrogações. 2008. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. doi:10.11606/T.48.2008.tde-07052013-162230. Acesso em: 2022-11-04.

DUTRA, Deo Campos; OLIVEIRA JÚNIOR, Eduardo F. de. Ciberdemocracia: a internet como Ágora Digital. Revista Direitos Humanos e Democracia. Editora Unijuí, ano 6, n.º 11, jan./jun. 2018.

FARIAS, Victor Varcelly Medeiros. Ciberdemocracia e inclusão digital: uma busca pelo maior acesso da população às questões públicas. X Encontro de Pesquisadores em Comunicação e Cultura. I Simpósio Internacional em Comunicação e Cultura, 2016. Disponível em file:///C:/Users/Tribunal/Dropbox/PC%20(2)/Downloads/2016_ciberdemocraciaeinclusodigital-1.pdf. Acesso em 06 nov. 2022.

FÉLIX, Mariana Caroline Pereira. Ciberdemocracia no Brasil: a esfere pública digital como espaço de deliberação social e instrumento de cidadania. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará. Faculdade de Direito, Programa de Pós-Graduação em Direito. Fortaleza, 2021.

FERREIRA, Bruno Madureira; NARDY, Rita; CRUZ, Matheus Soares; DI FELICE, Massimo. Net-ativismo e plataformas digitais em contexto pandêmico no Brasil. Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação (PPGCOM/UFJF), vol. 16, n.º 2, p. 61-76, maio/ago. 2022.

GROSSI, Márcia Gorett Ribeiro; COSTA, José Wilson da; SANTOS, Ademir José dos. A exclusão digital: o reflexo da desigualdade social no Brasil. Nuances: estudos sobre Educação. Presidente Prudente, vol. 24, n.º 2, p. 68-85, maio/ago. 2013.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua 2016/2019 (PNAD Contínua). Disponível em https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101736_informativo.pdf. Acesso em 04 nov. 2022.

LEMOS, André; COSTA, Leonardo Figueiredo. Um modelo de inclusão digital: o caso da cidade de Salvador. Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación, v. 7, n. 3, 2005.

LEMOS, André; RIGITANO, Eugênia; COSTA, Leonardo. Incluindo o Brasil na era digital. In LEMOS, Carlos (Org.). Cidade Digital. Portais, inclusão e Redes no Brasil. Salvador: EDUFBA, 2007, p. 15-34.

LEMOS, André; ROCHA, Flávia. Governo Eletrônico. In LEMOS, Carlos (Org.). Cidade Digital. Portais, inclusão e Redes no Brasil. Salvador: EDUFBA, 2007, p. 99-112.

LEMOS, Carlos (Org.). Cidade Digital. Portais, inclusão e Redes no Brasil. Salvador: EDUFBA, 2007.

LIMA, Marcos Vinícius da Costa; COSTA, Solange Maria Gayoso da. Cartografia social das crianças e adolescentes ribeirinhas/quilombolas da Amazônia. Revista Geografares, n.º 12, p. 76,113, jul. 2012.

MENDONÇA, Patrícia Graziely Antunes de; MACIEL, Cristiano; ALONSO, Kátia Morosov. Inclusão digital induzida: problemas e propostas em um contexto escolar. Educativa. Goiânia, v. 20, n.º 3, set./dez. 2017, p. 567-588.

MELO, Ângela Fernandes. A inclusão digital na escola para a erradicação do analfabetismo tecnológico. Revista Multidisciplinar de Ensino, Pesquisa, Extensão e Cultura do Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira (CAp-UERJ), v. 5, n.º 10, dez. 2016.

MOURA, Luzia Menegotto Frick de; LUCIANO, Edimara Mezzomo; PALACIOS, Rosiane Alves; WIEDENHÖFT, Guilherme Costa. Exclusão digital em processos de transformação digital: uma revisão sistemática de literatura. Revista Gest@ao.Org, vol. 18, Ed. 2ª, 2020, p. 198-213.

OLIVEIRA, C. A.; AZEVEDO, S. P. de. Analfabetismo Digital Funcional: perpetuação de relações de dominação? Revista Brasileira de Linguística, v. 15, n. 2, p. 101-112, 2007.

ROZA, Erick; MELO, Raquel. A experiência net-ativista das vadias no Brasil. In DI FELICE, Mássimo; PEREIRA, Eliete; ROZA, Erick (Orgs). Net-ativismo: redes digitais e novas práticas de participação. Campinas, SP. Papirus, 2017. Versão Ebook.

SANTOS, Diego Fruscalso. A invenção da ciberdemocracia: o conceito de democracia na era do ciberespaço. Dissertação (mestrado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Filosofia. 85 f. São Leopoldo, 2013.

SILVA, Helena; JAMBEIRO, Othon; LIMA, Jussara; BRANDÃO, Marco Antônio. Inclusão digital e educação para a competência informacional: uma questão de ética e cidadania. Ci. Inf., Brasília, v. 34, n. 1, p.28-36, jan./abr. 2005.

TAKAKASHI, Tadao (Org.). Sociedade da informação no Brasil: Livro Verde. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.

XAVIER, Jean Frederick Brito. Governo eletrônico: o cidadão e o direito de acesso à informação. 2022. 302 p. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2022.

WARSCHAUER, Mark. Reconceptualizing the Digital Divide. In First Monday, vol. 7, n.º 7, jul. 2002. Disponível em https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/967/888. Acesso em 5 nov. 2022.

WARSCHAUER, Mark. Tecnologia e inclusão social: A exclusão digital em debate. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

ZILIO, Daniela; DE FREITAS, Riva Sobrado. O caso Alain Cocq: liberdade de expressão, privacidade e autonomia decisória no processo de morte à luz da sociedade da informação. Revista de Biodireito e Direito dos Animais, v. 8, n. 1, p. 53-72, 2022.

O CINEMA DE HOLLYWOOD EM CRISE PELOS OLHOS DE TARANTINO

Data de aceite: 03/07/2023

Gilmar Hermes
Professor do curso de Bacharelado em Jornalismo da Universidade Federal de Pelotas (UFPel), mestre em História e Crítica da Arte no Instituto de Artes da UFRGS, doutor em Comunicação na Unisinos.
Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, RS

Trabalho apresentado no GP Semiótica da Comunicação, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

RESUMO: Neste artigo é feito uma análise semiótica da comédia dramática *Era Uma Vez em Hollywod* (2019), dirigida por Quentin Tarantino, escolhida por ser um filme que aborda o cinema de forma metalinguística. Tendo como referência a semiótica de Peirce, observa-se os diversos signos que constituem a narrativa, como fenômenos da Primeiridade, Secundidade e Terceiridade, e que apontam aspectos relativos à arte cinematográfica, tanto do ponto de vista histórico como conceitual. O filme revela aspectos relativos ao período histórico chamado de Nova Hollywood, a violência e a ironia no cinema.
PALAVRAS-CHAVE: semiótica; cinema; metalinguagem; Tarantino; Hollywood.

A arte cinematográfica completa apenas um pouco mais de um século de existência, com uma história que começa no final do século XIX. Pode-se verificar muitos filmes na história do cinema que retratam o seu próprio universo criativo, constituindo abordagens metalinguísticas voltadas para o mundo do cinema. Um lançamento recente deste tipo de cinematografia foi o título *Era Uma Vez em Hollywood* (*Once Upon a Time in Hollywood*), lançado em 2019, com direção de Quentin Tarantino, tratando do contexto cinematográfico da Califórnia, nos Estados Unidos, no final dos anos 1960.

É possível fazer uma análise fílmica

com conceitos semióticos de Charles Sanders Peirce (1839-1914), cujo corpo teórico continua mantendo sua relevância para várias áreas científicas. Peirce (2000) elucidou como pensamos através de signos. De uma maneira geral, através da sua teoria semiótica, especialmente a partir da definição das três categorias fenomenológicas (primeiridade, secundidade, terceiridade). Com o conceito de primeiridade, mostrou que os signos têm uma potencialidade para produzirem ações (semioses[1]). É a partir da relação (secundidade) com algum corpo ou mente, sejam humanos ou não, que começam a ser produzidos sentidos. Quando estes sentidos ultrapassam o caráter de experiência singular em relação a um segundo e ganham uma abrangência maior e mais geral, com a consolidação de hábitos, conceitos lógicos e símbolos, manifestam-se fenômenos na categoria fenomenológica da terceiridade.

O filme em questão, a princípio, especialmente na modalidade ficção, tem um caráter mais artístico se comparado a um documentário. E, nesse sentido, pode ser analisado do ponto de vista prioritariamente estético, mais próximo da categoria fenomenológica da primeiridade, tendo em conta a linguagem audiovisual. A abordagem que enfatiza o uso dos elementos visuais e sonoros de forma a corresponder a um determinado tipo de sensibilidade está mais circunscrita no âmbito estético. No entanto, pelo fato de o filme dispor de uma narrativa, estão em conta muitos eventos que se sucedem na passagem do tempo do filme, sin-signos[2], decorrentes das ações dos atores/personagens, a inserção de seu comportamento no espaço cenográfico e sua interação com objetos e demais atores/personagens. No plano da terceiridade, que muitas vezes resulta da somatória e inter-relacionamento de muitos signos nas categorias da primeiridade e secundidade, há muitas ideias em questão, seja no pensamento das personagens, ou nas ideias que norteiam o argumento da história, ou no caráter simbólico que os objetos têm nas composições visuais e sonoras.

A maneira como Peirce (2000) concebe os signos está relacionada tanto ao modo de nós apreendermos os sentidos das coisas em nossas vivências do dia a dia, nas experiências materiais e corporais, tanto como na apreensão de caráter mais intelectual que se dá no âmbito mais lógico ou racional. Esta observação é muito importante levando em conta que o cinema é uma manifestação artística que lida conjuntamente com essas formas de produzir semioses, ora com signos visuais e auditivos de caráter mais voltados à sensibilidade estética, como é o caso dos ícones, ora com signos de caráter mais

1 Para evitar confusão com outras abordagens semióticas ou semânticas, no lugar de palavras como “significado” ou “representação”, opta-se neste trabalho por usar o termo “semiose” que é mais coerente com a abordagem semiótica de Peirce (2000). A semiose corresponde às possíveis ações contínuas dos signos, levando-se em conta a sua constituição relacional triádica, entre as partes do representamen (o signo em si mesmo, seu fundamento), o objeto (como esse objeto é acessível através do signo) e os interpretantes (os novos signos gerados nessa relação triádica contínua). A semiose é ação dos signos através de relações contínuas entre representamens, objetos e interpretantes (PEIRCE, 2000; SANTAELLA, 2000).

2 Entre as diversas classes de signos de signos definidas por Peirce, os signos podem ser quanto a si mesmos, como fundamentos da semiose, quali-signos, sin-signos, ou legi-signos. Os sin-signos manifestam-se como ocorrências em um determinado contexto (PEIRCE, 2000; SANTAELLA, 2000).

intelectual, como são as ideias que envolvem a produção e a recepção dos filmes. Tanto no funcionamento dos signos elucidado por Peirce, como na produção de filmes, esses dois pontos constituem demarcações, para fins de análise, de algo que se constitui por diferentes misturas e combinações dessas categorias fenomenológicas de forma a produzir sentidos ou semioses. Certos fenômenos semióticos, por exemplo, podem até mesmo sobrepor as características da primeiridade e a da terceiridade citadas em diferentes combinações de semioses (ações dos signos).

O contexto histórico a que se refere o filme permite produzir semioses da secundidade (fatos) e terceiridade (ideias, ideologias, símbolos). Para obtermos uma descrição dessas semioses pré-existentes, uma referência é o livro *Como a Geração Sexo-Drogas-e-Rock'n'Roll Salvou Hollywood*, escrito pelo jornalista Peter Biskind (2009), que foi editor executivo da revista especializada em cinema *Première* e editor-chefe da *American Film*. Trata o contexto tanto pelos pontos de vista cultural e sociopolítico, como do ponto de vista das especificidades da área cinematográfica.

Um sin-signo, que se apresenta como uma ocorrência em um determinado contexto é o episódio em que ocorreu o assassinato da atriz Sharon Tate e seus amigos, comandado por Charles Manson, líder da seita conhecida como Família Manson. A esposa do diretor Roman Polanski, Sharon, estava grávida e às vésperas de dar à luz. Trata-se de um fato conhecido e pode produzir sentido em relação ao que se vê na narrativa filme, dependendo de o espectador estar a par disso ou não.

Outro signo, com um caráter mais complexo, envolvendo ideias e hipóteses (portanto um legi-signo[3], na terceiridade), é o contexto de crise vivido pela indústria cinematográfica norte-americana na época, com a diminuição de bilheterias motivadas basicamente pelo desenvolvimento da televisão. Esse fenômeno tanto abriu caminho para as novas ideias influenciadas pelo cinema europeu (*Bonnie and Clyde*/1967 e *Easy Rider*/1969), como também levou ao desenvolvimento do cinema do tipo superespetáculo tendo como marco a produção posterior de *Tubarão* (*Jaws*/1975), de Steven Spielberg. Esse período ficou conhecido como Nova Hollywood (MASCARELLO, 2012; BISKIND, 2009).

O estilo bem-sucedido do diretor Quentin Tarantino também pode ser tomado como um legi-signo pré-existente ao filme. Ele é caracterizado como pós-moderno (PUCCI JR., 2012), pelo fato de criar narrativas repletas de citações relativas ao contexto cinematográfico e às produções anteriores presentes no imaginário do público cinéfilo. Suas referências são principalmente relativas à cultura popular e midiática. Filmes de ação voltados para a representação do cotidiano urbano, com gângsters, heróis de faroeste, policiais, drama, melodrama, erotismo, pornografia e comédia, fazem parte do mundo em que vivemos cada vez mais mediado pelas tecnologias de comunicação.

Ao tratar do filme *Pulp* Fiction, que contribuiu para o sucesso de Tarantino a partir de 1994, o jornalista Marcelo Coelho (1995) destaca como uma das marcas do diretor a

3 Um legi-signo é quando o signo em si mesmo corresponde a uma lei, regra, convenção, generalização lógica, etc.

desconstrução dos filmes de violência com o rompimento de uma concepção maniqueísta dos personagens.

> "O que há de geralmente imoral, nesses filmes de violência, não é a cena violenta em si. É o fato de que se usa um pretexto moral – vitória do mocinho contra o bandido – para que o espectador se sinta autorizado a gozar com os massacres cometidos em nome do bem", escreve (COELHO, 1995, p.114).

Cenas de violência são sin-signos esperados nos filmes de Tarantino, mas elas tendem a aparecer como atrações cinematográficas ou de circo, que nos surpreendem, apresentando-se encenações perfeitas. Não há julgamentos morais sobre o comportamento dos personagens. No entanto, ao mesmo tempo, sua ação violenta é ridicularizada, algumas vezes, pela falta de competência no modo como os criminosos propõem-se a agir. É o que vai ocorrer em *Era Uma Vez em Hollywood*. O tom irônico vai ser acentuado pela concepção no formato comédia dramática. Uma semiose pós-moderna do diretor é exatamente a ironia, que dá um tom de comédia inteligente, com muitas situações de duplo sentido. Certas ações e falas levam os espectadores a produzir interpretantes lógicos sobre os personagens.

Era uma Vez em Hollywood [4] é o nono filme de Tarantino, em que o legi-signo drama é dado sobretudo pela história real que está no pano de fundo, o assassinato da atriz Sharon Tate (Margot Robbie) pelos fanáticos da Família Manson. Os conflitos interiores dos personagens protagonistas, o ator Rick Dalton (Leonardo Dicaprio), e o seu colega e ator dublê Cliff Booth (Brad Pitt) são permeados por ironias. A produção teve dez indicações ao Oscar de 2020, inclusive de melhor filme e de melhor direção. Os prêmios conquistados foram de Melhor Ator Coadjuvante (Brad Pitt) e Melhor Direção de Arte (Barbara Ling e Nancy Haigh).

Um filme é constituído por uma série de ícones visuais e auditivos, mas com um caráter de secundidade, pois os signos se manifestam como ocorrências, sin-signos icônicos. A produção de semioses mais propriamente icônica está em como o filme mantêm nossa atenção e interesse e mexe com a nossa sensibilidade. Os ícones podem também ter um caráter de legi-signo simbólico, quando expressam ideias, conceitos ou concepções. Este filme traz muitos legi-signos icônicos, que correspondem a símbolos da época referida, as fachadas dos cinemas e restaurantes com letras em neon, os tipos de automóveis, as vestimentas, as gestualidades, os cortes de cabelo etc.

O seu início trata de apresentar os protagonistas, como é frequente nas narrativas cinematográficas. Vemos uma tela quadrada em preto e branco, própria dos aparelhos de TV da época. Acontece uma entrevista para a TV com o ator Rick Dalton e o seu dublê Cliff Booth, tendo em conta a série televisiva de grande sucesso *Bounty Law* (*Lei da Recompensa*). O entrevistador pergunta ao ator sobre a importância do dublê, e o ator responde: "O Cliff me ajuda a aguentar o tranco". Dirigindo-se a Cliff, o apresentador

4 Este artigo é repleto de *spoilers*. Recomenda-se ver o filme primeiro, antes de terminar de ler o texto.

pergunta: “Descreveria assim o seu trabalho?”. “Aguentar o tranco para ele... É, é por aí mesmo”, diz o *stuntman*. Essa cena produz várias semioses. Primeiro, a importância crescente da TV como produto audiovisual. Depois, quem são os personagens, vinculados à série de western na TV e uma primeira ideia do tipo de relação que existe entre eles, em que um produz semioses em relação ao outro. É como se um fosse a sombra do outro.

Ao longo do filme, entre os personagens, a atitude irônica fica por conta de Cliff Booth. Seus interpretantes são uma visão entre o trágico (como uma vítima do destino) e o irônico (o que ele diz não parece ser exatamente o que ele pensa). Veterano de guerra, há boatos de que ele matou a esposa. Como cabe aos *stuntmen*, ele está mais ligado aos aspectos de secundidade, o aspecto mais indicial da vida, mais concreto, nas dificuldades de lidar com a relação direta com os objetos. É a faceta mais operária do trabalho do ator de cinema[5], que também reflete as diferenças entre as classes sociais. A contraposição mais forte entre os dois personagens acontece quando Cliff chega à sua casa, um trailer em um lugar distante, próximo a um cinema do tipo drive-in, enquanto Rick prepara drinks no bar da sua mansão com piscina. Quando Cliff chega em casa, com a TV ligada, os planos mostram o ambiente marcado por objetos como um revólver e revistas sobre entretenimento. Cliff prepara simultaneamente a comida de sua cadela Brandy, que joga em uma tigela, e a sua, que não é muito diferente, uma mistura que ele come direto na panela. Ele faz um barulho com o estalar do queixo, que constitui um sinal para o animal avançar no prato. O mesmo gesto vai reaparecer com outras motivações posteriormente.

Depois da entrevista na TV em preto e branco, outra sequência começa com a imagem de um avião da Pan Am, um dos símbolos da época, no céu entre nuvens. Sharon Tate aparece pela primeira vez, no despacho de bagagens do aeroporto e reencontra seu cãozinho. O filme é uma homenagem à atriz que teve uma morte trágica, e ela vai ser mostrada como uma figura leve e bonita. Sharon e Roman Polanski são assediados por fotógrafos no aeroporto. Polanski é apresentado ao longo do filme como um mito inacessível, com várias aparições jovem e de cabelo comprido, sem dizer uma palavra.

A apresentação dos personagens continua quando Cliff e Rick encontram em um restaurante o produtor Marvin Schwarz. Realmente existiu um produtor chamado Marvin John Schwartz (1928-1997). Mas o que aparece no filme é fictício. Elementos da realidade e da ficção coexistem na mesma história. Há inúmeras citações de personagens da cultura midiática dos Estados Unidos no decorrer do filme. Para além disso, os personagens fictícios e seus trabalhos fictícios ganham existência não só na história, como também na internet e em produtos industriais que estão sendo criados em torno do filme. Há um verbete mencionando os filmes de Rick Dalton na Wikipedia.[6] A diferença entre o factual e

5 Ao receber o Oscar de Melhor Ator Coadjuvante pelo filme, entre outras dedicatórias, Brad Pitt atribuiu o prêmio ao trabalho exercido pelos dublês. A gravação da entrega do prêmio está disponível no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=R5Y1mHxfnA8>.

6 *The Films of Rick Dalton*: <https://en.wikipedia.org/wiki/The_Films_of_Rick_Dalton#:~:text=The%20Films%20of%20Rick%20Dalton%20is%20an%20upcoming%20novel%20written,in%20Hollywood%20and%202021%20novelization.>.

o fictício é ressaltada no filme pelo sin-signo que é o constrangimento sofrido pelo ator ao pronunciar o nome do cineasta como "Schwartz" e não "Schwarz".

Nesta cena, aparecem vários signos que produzirão semioses nas sequências seguintes da narrativa. Schwarz (interpretado por Al Pacino com óculos de aros pretos e redondos) comenta que assistiu os filmes de Rick ao lado da esposa Mary Alice Schwarz, que manda lembranças (tem referências na internet sobre ela como personagem do filme).

Schwarz chama a atenção para quem é Cliff. Rick evita mencionar os motivos de estar sempre acompanhado por Cliff como motorista, mas o diálogo é interrompido por uma narração, que diz: "*Fucking lie*: Rick perdeu a habilitação por excesso de multas por dirigir embriagado", com imagens do ator em acidente de carro. E Schwarz aponta para Cliff e diz: "Ele é um amigo muito bom!" Quando Cliff responde: "Eu tento", com um sorriso irônico que vai se repetir em outros momentos do filme.

O faroeste de TV *Bounty Law* (*Lei da Recompensa*) aparece como o grande destaque do trabalho de Rick como ator. Esta cena cumpre com a finalidade de apresentar a sua trajetória. Schwarz diz que viu cópias em 35 mílimetros de *Curtidor* (*Tanner*) e de os *Os 14 Punhos de Mc Cluskey* (*Fourteen Fists of McCluskey*). Schwarz relata que Mary Alice adora faroestes, mas que, logo depois de Tanner, foi dormir. Sobre *Fourteen Fists*, disse: "Que filme! Tão, divertido. Tantos tiros. Muitas mortes". No filme visto com a sua mulher, chamou atenção para Schwarz a cena em que o personagem de Rick usa um lança-chamas para matar nazistas. O ator relata que treinou por duas semanas, três horas por dia, o que vai ser significativo para a vida de Rick em si, não somente para os seus papeis nos filmes, como será observado nas cenas no final do filme.

Na continuação, Schwarz relata a "pérola" que recebeu com Rick cantando e dançando em um musical colorido, o que talvez afete os brios de um ator de filmes de ação e de faroestes. Rick responde que fez *Tarzan*, *Terra dos Gigantes*, *Besouro Verde*, e *Bingo Martin*. "Fiz um episódio de *F.B.I.*[7] que vai ao ar no domingo".

Schwarz provoca Rick com signos de Secundidade, por corresponderem a uma expectativa das reações do ator, e signos da Terceiridade, por envolverem concepções morais: "Sempre interpreta o vilão? Todos têm cena de luta no final? E você perde?" E Rick responde: "Claro. Sou o bandido". O produtor diz: "Soco de pancada de todo galã. Quem vai acertar o cacete na próxima semana? Que tal Batman e Robin? *Pin*, *pow*? Ou você vai para Roma estrear em faroestes e ganhar as lutas". Na última frase, fica claro que a intenção do produtor é convencê-lo a ir à Itália e tornar-se protagonista de *western spaghettis*, o que vai se suceder na continuação da história.

A cena entre Rick e Cliff, que ocorre após, vai dar o tom do comportamento de ambos ao longo do filme. "É oficial companheiro. Minha carreira já era", diz Rick. Cliff responde:

7 A série televisiva *The F.B.I* realmente existiu entre 1965 e 1974, sendo um dos exemplos em que a figura do personagem Rick Dalton é inserida na história do audiovisual norte-americano. Veja detalhes em: <https://en.wikipedia.org/wiki/The_F.B.I._(TV_series)#:~:text=The%20series%20was%20broadcast%20on,US%20Government%20from%20unidentified%20threats.>.

“Ponha isso [coloca os seus óculos escuros no rosto do galã]. Não chora na frente dos mexicanos”. A piada não é politicamente correta, mas revela parte da personalidade do dublê que está em sintonia com a do ator.

Rick sentiu-se humilhado com a sugestão de fazer faroestes italianos. Vemos aí o personagem produzindo um interpretante lógico sobre esse tipo de filme, um legi-signo que envolve uma hipótese com a qual os espectadores do filme podem concordar ou não. A mesma situação vai ocorrer quando eles passam de carro pela esquina e, ao ver um grupo de jovens, Rick diz: “Esses hippies vagabundos”. Com esse interpretante, o ator parece encarnar realmente o perfil ideológico conservador que pode estar por detrás da figura do caubói. O autor Fernando Vugman (2012) observa que o gênero western reflete a ideologia dominante em vários momentos históricos em “que se definiram e se redefiniram os heróis e heroínas, os motivos, as convenções, o estilo e a estrutura” das suas narrativas (VUGMAN, 2012. p.162).

O ator diz que lutou dez anos pelo sucesso e, agora, ia ladeira abaixo. Cliff tenta consolá-lo: “Eu sou seu motorista, seu faz tudo, não sou mais dublê em tempo integral, acho que ir para a Itália não é tão ruim assim”. O ator responde: “Calma. Você já viu algum bangue-bangue italiano? É horrível. Uma farsa do cacete”.

No trajeto de carro, uma fila de jovens mulheres hippies passa em frente do carro, atravessando a rua em fila. Uma menina, a personagem identificada como Pussycat – “Gatinha” (Margaret Qualley) olha e faz um gesto para Cliff, que está dirigindo. Toca a música *Mrs. Robinson*, do filme *A Primeira Noite de um Homem* (*The Graduate*/1967), um dos marcos da Nova Hollywood.

Rick se sente culpado pelo fim da série *Bounty Law*. “Tô inseguro demais para mandar bem nos próximos pilotos. Sempre vou ser o bunda mole que fez cancelarem *Lei da Recompensa* porque queria carreira de cinema medida a besta”. Apesar de aparentemente ser um ator de TV despretensioso, ele vai revelar a sua ambição quando vê Polanski ao lado de Sharon passando de carro na vizinhança. “Eu aqui, no fundo do poço, e quem mora ao lado? O diretor da porra do *Bebê de Rosemary*[8], o próprio. O maior diretor da cidade, provavelmente do mundo. O cara é o meu vizinho de porta.” Rick considera que pode estar a um passo de estrelar um filme de Polanski. Outros diálogos com outros personagens vão trazer à tona as dificuldades da vida de um ator de cinema em um momento em que a indústria cinematográfica também estava em crise.

Uma das cenas comoventes é quando Rick conversa com a menina atriz Marabella Lancer (interpretada por Julia Butters, nascida em 2009). Senta ao lado dela, que está lendo um livro, com a desculpa de ler o seu próprio livro. Fumando, tossindo e cuspindo,

8 Lançado em 1968, apresenta um concílio de bruxos da zona nobre de Nova York. É um filme de terror com pretensão intelectual e que obteve sucesso. Com um orçamento de um pouco mais de três milhões, rendeu mais de 33 milhões. “É possível interpretá-lo como uma condenação pela década de 1960 dos gananciosos, no espírito da igualdade e das liberdades civis do pós-guerra” (KEMP, 2011, p.294). “O *Bebê de Rosemary* abriu caminho para uma quantidade de filmes assustadores com temática religiosa”, como *O Exorcista* (1973) e *A Profecia* (1976), com “grandes orçamentos e astros de renome” (KEMP, 2011, p.335).

Rick pede desculpas. Pergunta se ela vai almoçar e ela diz que não, discursando sobre os cuidados que os atores devem tomar com a performance. Ele começa a ler o livro de bolso dele e pergunta o que ela está lendo. “Uma biografia de Walt Disney. Ele é genial”, diz a garota. “Qual é a tua idade, 12 anos?”, pergunta Rick “Eu tenho oito. O que você está lendo?”, ela reage. “Só um faroeste”, diz o ator. Trata-se de *Easy Breeze*, a história de um cavaleiro que começa a ter problemas de saúde. “Ele não é mais o melhor, está cada vez mais inútil”, Rick se emociona e começa a chorar. Ela o consola, “parece um livro muito triste, pobre Easy Breezy”. As ações da personagem menina produzem semioses em relação às gerações futuras e, ao mesmo tempo, em relação ao futuro do próprio ator.

Depois de esquecer falas durante as gravações, condenar a si mesmo pelo alcoolismo, fazer uma quebradeira dentro do seu trailer no set, e de ameaçar de morte a si próprio diante do espelho, Rick se recompõe e vai gravar uma cena com a menina que encontrou antes. O ator caminha no set de western, vemos os cenários de faroestes. São mostrados alguns detalhes dos bastidores do cinema, mas sem desmistificá-los. Pode-se imaginar qual seria o set do filme que estamos vendo, com a Hollywood dos anos 1960.

Ocorre uma cena violenta com a menina Trudi Frazer (Marabella Lancer) e Caleb Decateau (Rick Dalton). Ele aponta a arma para a cabeça dela, sentada no seu colo, enquanto discute com o homem vindo de Boston. Subitamente, joga a menina para a frente, que cai ao chão. Ao final da cena, pela primeira vez, aparece toda a equipe por trás das câmeras e o diretor tece elogios para Rick. A menina diz: “Essa foi a melhor atuação que eu vi em toda a minha vida”. Foi um prêmio para o ator, que se emociona e suspira.

Três sequências são homenagens à atriz Sharon Tate. Aparece a atriz dirigindo ouvindo rock, quando dá carona a uma mulher hippie. Elas despedem-se quando o carro chega ao estacionamento e a atriz diz: “Boa sorte na sua aventura”. Por suas ações, a personagem de Sharon produz interpretantes diversos de Rick em relação aos hippies. No fundo, vê-se uma torre branca que pode simbolizar a cultura religiosa puritana, uma das marcas da cultura americana. Com sua leveza, Sharon, com botas brancas, minissaia, pernas de fora e pele bronzeada, chega em frente ao cinema e vê os anúncios de *Arma Secreta contra Matt Helm* (*The Wrecking Crew*/1968) em que atuou ao lado de Dean Martin e Bruce Lee. Sorri ao ver a fachada circular na esquina, como se estivesse surpresa.

Atravessa a rua e vai à livraria. Então, fica-se sabendo que o seu motivo para ir ao lugar era a compra do livro *Tess of the d’Ubervilles* (1892), do autor Thomas Hardy. O romance é um dos mais importantes no século XIX na língua inglesa, tratando de sexualidade e questões morais. Ela diz que leu e gostou e que seria um presente ao marido Polanski. Dez anos mais tarde, em 1979, o diretor adaptou a obra literária no filme *Tess*.

Na segunda sequência, Sharon dirige-se novamente ao cinema e decide ver o seu filme. Olha as cenas no mural de fotos, típico dos antigos cinemas de rua. E pergunta na bilheteria “quanto que se paga, quando se está no filme?”. É uma situação que parece impensável, demonstrando como a personagem age com uma certa ingenuidade. Ela

precisa convencer a bilheteira de que é a atriz do filme, e a atendente pergunta se ela era a garota de *O Vale das Bonecas* (1967). Ela confirma e o porteiro convida-a para entrar. Ela ingressa na sala dançando e vê os trailers com filmes de luta e motoqueiros, típicos da época. Com os pés descalços em cima da poltrona da frente, ela sorri, ao sentir as reações das pessoas da plateia com o seu filme. É uma visão bem dessacralizada, materializada em ícones, do trabalho no cinema, assumido como entretenimento.

Os pés de Sharon Tate no primeiro plano da imagem abrem a terceira sequência como ícone de uma descontração característica da personagem e dos comportamentos da época. É o personagem da Sharon vendo a personagem que a real Sharon Tate interpretou. A situação de um filme dentro do filme ocorre em vários momentos de *Era Uma Vez em Hollywood*, tanto de produções que não existiram, como as que de fato foram feitas nos anos 1960. Esta cena com o filme de Sharon é um momento importante com semioses de ordem simbólica. Há cenas de lutas entre mulheres e Sharon contracena com Bruce Lee. A personagem assiste ao filme e simula os mesmos gestos das filmagens.

Bruce Lee também é um personagem do filme de Tarantino, interpretado pelo ator Mike Mon. Em uma das cenas, Cliff Booth chama-o de Kato, com referência ao seu personagem, o assistente de *O Besouro Verde*. Bruce era instrutor de artes marciais para os atores de Hollywood, O cabeleireiro Jay Sebring, um dos que seria assassinado em 1969, contribuiu para uma aproximação de Bruce a Sharon e Polanski. Quando ocorreu o crime, Polanski considerou Bruce Lee um dos principais suspeitos inicialmente.

Cliff Booth se aproxima à realidade da família Manson quando aceita dar carona para a Pussycat, que ele reencontra. O filme cria uma semiose negativa para os hippies, que, em outras produções, são tratados como símbolos da contracultura, do rock e da contestação à guerra do Vietnã (como no filme musical *Hair*, de Milos Forman/1979).

Nesta produção, eles são apresentados como parasitas que vivem como zumbis no Spahn Movie Ranch. No entanto, o que está em conta são sobretudo os crimes da família Manson. Conforme o autor Peter Biskind (2009), o episódio foi um verdadeiro banho de água fria para uma época de muito liberalismo, em que as mansões hollywoodianas costumavam ficar abertas para as festas. “Nas primeiras horas da madrugada de sábado, 9 de agosto de 1969, com *Sem Destino*[9] nas telas havia menos de um mês, a turma de Charles Manson partiu do Spahn Ranch para assassinar Sharon Tate, grávida de oito meses” (BISKIND, 2009, p.81). Também foram mortos com crueldade o cabeleireiro Jay Sebring e os amigos do diretor, Abigail Folger e Voytek Frykowski. Roman Polanski tinha alugado a casa e estava na Europa pesquisando locações. Todas as celebridades estavam sob a ameaça de serem o próximo alvo. O roteirista de *A Primeira Noite de um Homem*, Buck Henry, afirmou: “Para mim, foi o acontecimento que definiu nosso tempo. Aquilo afetou o trabalho de todos,

9 O filme *Sem Destino* estreou em 1969. Custou 501 mil dólares e rendeu 19,1 milhões. Como *Bonnie e Clyde*, “mostrava os rebeldes, os fora da lei e, por extensão, a contracultura como um todo, como vítimas” (BISKIND, 2009, p.77). “Para a velha-guarda de Hollywood, a boa notícia era que, depois de quase uma década de dificuldades, os filmes finalmente conectaram, acharam um novo público” (BISKIND, 2009, p.78).

afetou o modo como as pessoas pensavam umas sobre as outras" (HENRY in BISKIND, 2009, p.81). É o principal signo que paira sobre o filme, mesmo sem uma menção direta.

As sequências em que Cliff vai ao Spahn Ranch começam com ele no carro em alta velocidade, ouvindo rock, iluminado pelo sol e com uma camisa havaiana amarela cobrindo uma camiseta com a marca "Champion". Encontra a Pussycat na esquina, dançando e fazendo gesto obscenos para os policiais: "*fucking pigs*". Ocorre um enquadramento grotesco, que prepara para momentos mais picantes, em que os contraplanos se dão com o traseiro da menina apoiada na janela do carro com Cliff ao fundo. Ao saber que a garota quer ir ao Spahn Movie Ranch, ele aceita levá-la, pois tinha trabalhado lá. Ela pergunta se ele é ator, mas Cliff esclarece que é *stuntman*. "Melhor assim", ela diz. Segundo a moça, "os atores decoram e repetem textos ridículos enquanto pessoas reais são mortas todo o dia no Vietnã". Passam em frente à Igreja Adventista de Hollywood e pegam a estrada. Ela se oferece para fazer sexo oral e ele questiona qual é a idade dela. "Eu sou muito velho para ir para a cadeia, a prisão tem tentado me pegar toda a minha vida e não será por causa de você, sem ofensas", diz Cliff.

A próxima sequência começa na casa dos hippies, com todos na sala, vendo TV e constatando a chegada de um carro estranho. A moradia está em meio a um conjunto de construções de madeira em um amplo terreno arenoso, cercado de colinas, o que se percebe como um antigo set para filmes de faroeste. Tarantino, que renovou o gênero western com os seus dois filmes anteriores, *Django Livre* (2012) e *Os Oito Odiados* (2015), fala nesta produção tanto da decadência de um ator, como do declínio do gênero faroeste que marcou o período clássico do cinema hollywoodiano. A reconstituição icônica do set de western em ruínas materializa isso[10].

Alguém vive numa das casas e eles "cuidam" dele. Ao notar que se se trata do seu colega dos tempos de dublagem de faroeste, George Spahn, Cliff começa a fazer perguntas e decide visitá-lo. Insistem que George está dormindo. Cliff é seguido por todos. Ao chegar próximo da casa, todos que estavam lá dentro saem, com exceção de Squeaky. Todos estão o observando do lado de fora – inclusive a garota que pegou carona. Squeaky (Dakota Fanning) o recebe na porta e tenta barrá-lo. Cliff entra e observa a sujeira, ratos em ratoeira, louça suja acumulada, paredes imundas. A mulher aponta com o pé para onde é o quarto de George. Diz que ele está cego e que Cliff vai ter de explicar quem é. Há uma música de fundo que cria um clima de suspense. Pode ser tanto do filme que Squeaky está vendo na televisão como deste que está sendo analisado.

Cliff entra no quarto de George e o vê deitado de costas. A parede tem papel decorado com cenas de rodeio e o ventilador no canto indica o calor no ambiente fechado.

10 O rancho pertenceu a Wiliam Hart, um ator do cinema mudo, e lá foram filmados filmes famosos de western e séries de TV, como *Bonanza* e *Zorro*. O nome Spahn Ranch foi dado pelo fazendeiro George Spahn, que comprou a propriedade em 1948 e lá vivia em 1968, quando Charles Manson e sua 'família' apareceram procurando um local onde pudessem viver. Um cenário de cidade do oeste permaneceu no rancho, até que o local foi destruído num incêndio, em novembro de 1970 (Wikipedia).

Para acordá-lo, Cliff sacode o seu corpo. Já que o amigo ficou cego, o dublê explica que ele costumava filmar a série *Bounty Law* ali, sendo dublê de Rick Dalton.

Sem identificar quem é Cliff, George diz que Squeaky mandou-o para a cama e que ele quer assistir à série *F.B.I.* com Squeaky à noite. Menospreza a atenção de Cliff, não lembra quem ele é. Mas Cliff está preocupado que os hippies podem estar se aproveitando dele. "Squeaky? Ela me ama. Aceita isso", diz George. "Cuide-se", diz o dublê e termina a conversa.

O verão da Califórnia é um dos signos mais frequentes no filme, como ocorre na cena seguinte em que o capim dourado, a camisa amarela e o brilho na pele e nos cabelos de Cliff vão compor a imagem. A câmera faz um movimento de baixo para cima sobre corpo de Pussycat com Cliff indo na sua direção. Ele vai andando e todos estão gritando com ele. A tentativa de intimidação fica evidente com o detalhe do pneu de carro furado ao lado dos seus sapatos marrons (um dos elementos visuais da identidade de Cliff), com o grupo de hippies ao fundo.

A violência vai começar agora no filme. Um homem jovem o observa sentado em uma cerca de madeira. "Você fez isso? Conserte isso!", ordena o dublê. O homem responde com uma risada aguda: "*Fuck you!*" Cliff dá um soco e o hippie cai no chão. Segura o homem que está sangrando pelo cabelo e dá outro soco. Todas as mulheres – que são em número bem maior, mas que parecem não ter a capacidade de reagir - observam e resmungam. Cliff ameaça arrancar seus dentes se elas se aproximarem e força o rapaz a trocar o pneu. Uma delas pede para Sundance vá buscar Tex, que estava atendendo os turistas, uma das formas que a Família Manson tinha para obter renda. Ele sai a cavalo em direção às casas e percorre colinas com seu chapéu de caubói. Quando chega ao terreno das casas, Cliff já tinha escapado. É importante mencionar aqui que Tex, Tex Willer ou Texas Kid é um personagem de história em quadrinhos, criado em 1948 e originalmente publicado na Itália. É um dos personagens de western mais antigos das histórias dos quadrinhos.

Uma tônica do filme é a questão do consumo acrítico da comunicação de massa ou das mídias – em que se pensa e age irresponsavelmente de acordo com a ideologia dominante ou com a adesão a quaisquer outras ideologias que levem a uma visão obscura da vida, como ocorre hoje com a difusão das notícias falsas e o negacionismo.

A sequência que pode finalizar a leitura semiótica do filme é quando os integrantes da família Mason chegam à frente da casa de Rick Dalton e estão às vésperas de realizar o seu crime. Os assassinatos foram cometidos por Charles "Tex" Watson, Patricia Krenwinkel, Susan Atkins e Leslie Van Houten, mas os personagens do filme não correspondem necessariamente aos autores dos assassinatos, com exceção da ênfase em "Tex", que ressalta o caráter machista da família Mason e produz uma semiose simbólica por nominar também um personagem popular da comunicação de massa.

Rick e Cliff saíram para jantar e tiveram de voltar para casa de táxi, pois tinham bebido muito. Já de volta na sua mansão, o ator estava preparando margaritas no

liquidificador, quando percebeu a presença do carro de intrusos e sai resmungando com o vidro de liquidificador na mão. "*Get out of my fucking street!*" Rick expulsa-os e xinga-os, bebendo no vidro do liquidificador. "*Hey, Dennis Hopper! Move this fucking piece of shit! Dirty fucking hippies!*" Assim, como em vários momentos do filme, Rick faz referências positivas e negativas a várias celebridades, e, desta vez, a negatividade ficou para o astro de *Sem Destino*, Dennis Hopper.

Ainda próximos da casa de Rick, os integrantes da família Manson conversam dentro do carro. Depois de tantas cenas ensolaradas e coloridas, esta é escura, com os rostos dos criminosos brilhando em meio à escuridão. Uma das mulheres está mais apreensiva e reclama que todos na vizinhança estão alertas e acordados. Outra pergunta: "Espere, o que Charlie [Charles Manson] disse"? E Tex responde: "Ele disse: vá até antiga casa de Terry e mate todo mundo lá".

Uma das mulheres reconhece Rick Dalton de *Bounty Law*, no papel de Jake Cahill. Briga por que a outra garota não sabe quem é. Essa replica: "Desculpa, eu não sei o nome de todo fascista da TV nos anos 1950". Tex diz que, quando era criança, ele tinha uma lancheira com a marca *Bounty Law*, que era a sua favorita. Não estava acreditando que acabou de ver Jake Cahill de roupão na sua frente. Mas uma das mulheres começou a discursar: "Nós todos crescemos vendo TV, o que isso significa? Nós crescemos assistindo matanças. Todo programa de TV que não era *I Love Lucy* era sobre matança. A minha ideia é que nós temos de matar as pessoas que nos ensinaram a matar". Assim, Tex provoca: "Vocês estão prontas para matar alguns porcos?". A mais entusiasta começa a rosnar como um porco e outra, com a desculpa que esqueceu a sua faca, consegue as chaves do carro e foge. E Tex anuncia para as duas restantes: "Ok, matadoras de porcos, vamos matar alguns porcos".

Esse foi o interpretante lógico produzido pelos integrantes da Família Manson por anos de consumo de entretenimento televisivo. Eles virão a encontrar Cliff que vai produzir seus interpretantes emocionais, energéticos e lógicos sob o efeito de um cigarro com ácido comprado de uma hippie.

Rick Dalton é um típico ator do sistema dos estúdios, e os sin-signos ao longo do filme demonstram que a sua carreira depende de negociações com diretores e produtores, aos quais se submete, deixando-se manipular. O fato de ser um ator de TV, também o vincula a um dos pontos de tensão com o cinema na época, como é o *streaming* atualmente. As cenas com a menina falam do seu futuro e indagam se ele poderá sobreviver na indústria de entretenimento. A menção à Disney pela menina pode ter em conta o papel que as animações têm no cinema atual.

Em parte, a Nova Hollywood é marcada pela renovação do cinema através de iniciativas independentes, ligadas à contracultura, como foi o caso do filme *Easy Rider*. Desta forma, a cultura hippie retratada no filme estava pairando sobre a indústria cinematográfica. A figura de Polanski produz uma semiose relativa à influência do cinema

europeu entre os realizadores estadunidenses da época, especialmente decorrente do fenômeno da Nouvelle Vague francesa.

A violência é um signo presente nos filmes de Tarantino, mas também é uma característica das semioses produzidas pelo cinema norte-americano em geral, desde o início do século XX, com os filmes de western, gângsteres, noir, de ação, etc. Há uma crítica frequente que se faz à produção audiovisual, questionando-se se contribui para diminuir ou aumentar a violência que ocorre no cotidiano concreto. Com o diálogo entre os criminosos no final do filme, o filme ridiculariza quando há a condenação desta característica, insinuando que a violência constitui de algum modo os indivíduos, os quais buscam simplesmente uma motivação, como observa Coelho (1995). O fato é que a violência atrai por algum motivo os espectadores e é uma das características inegáveis do cinema, o que sugere uma possível continuação desta análise.

A ironia, um tipo de semiose que marca a pós-modernidade, está em todos os momentos que são sugeridas semioses, sem que elas sejam provocadas diretamente, dependendo de uma atitude dos espectadores em relação aos signos. A personagem de Rick Dalton está envolta de ironias o tempo o todo, representando um tipo de comportamento típico de setores sociais da classe média alienada e conservadora. As citações de produções e personagens midiáticas que marcam a cultura popular podem ser tanto homenagens como ironias.

A atriz Sharon Tate é a reverenciada no filme e representa o melhor que a época pode lembrar, com todas as suas contradições, marcadas sobretudo por sua morte trágica. A leveza da sua personagem no filme está ao lado do prazer que ela sente em fazer parte da indústria do entretenimento. Demonstra estar preocupada com a relação do seu trabalho com o público, ao vê-lo numa sala tradicional para a exibição de filmes e para a recepção coletiva. A partir das suas experiências de vida como mulher, ela tentou deixar uma marca para os demais. A compra do livro, que foi um presente a Polanski, e posteriormente virou o filme *Tess*, produz semioses nesse sentido.

REFERÊNCIAS

COELHO, Marcelo. Pulp Fiction. In: NESTROVSKI, Arthur (org.) **Folha Conta Cem Anos de Cinema**. Rio de Janeiro: Imago, 1995, p.113-117.

BISKIND, Peter. **Como a Geração Sexo-Drogas-e-Rock'n'Roll Salvou Hollywood**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009.

ERA Uma Vez em Hollywood. Direção: Quentin Tarantino. Produção: David Heyman, Shannon McIntosh e Quentin Tarantino. Local: Estados Unidos. Produtoras: Columbia Pictures, Bona Film Group, Heyday Films e Visiona Romantica. Distribuição: Sony Pictures. 2019. 1 DVD (161 min.).

KEMP, Philip. **Tudo sobre Cinema**. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

MASCARELLO, Fernando. **Cinema Hollywoodiano Contemporâneo**. In: MASCARELLO, Fernando (org.). História do Cinema Mundial. Campinas (SP): Papirus, 2012, p.333-360.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

PUCCI JR., Renato Luiz. **Cinema Pós-Moderno**. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). História do cinema mundial. Campinas: Papirus, 2012, p. 361-278.

SANTAELLA, Lucia. **A Teoria Geral dos Signos**. São Paulo: Pioneira, 2000.

VUGMAN, Fernando Simão. **Western**. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). História do cinema mundial. Campinas: Papirus, 2012, p.159-175

ASSERTIVIDADE COMO FATOR DE EVASÃO ESCOLAR DURANTE A PANDEMIA DE COVID-19

Data de submissão: 08/05/2023 *Data de aceite: 03/07/2023*

Raymundo Ocaña Delgado
Universidad Autónoma del Estado de México, Campus Zumpango, Diseño Industrial, Zumpango, Estado de México, ORCID 0000-0002-3851-5777

Argelia Monserrat Rodríguez Leonel
Universidad Autónoma del Estado de México, Incubask, Tecámac, Derecho, Zumpango, Estado de México, ORCID 0000-0001-8345-9666

Fermín Leonel Reyes
Universidad Autónoma del Estado de México, Unidad Académica Profesional Cuautitlán Izcalli, Economía, Estado de México, ORCID 0000-0001-8749-6691

Edith Velázquez Estevez
Universidad Autónoma del Estado de México, Unidad Académica Profesional Acolman, Psicología, Estado de México, ORCID 0000-0002-0443-6296.

RESUMO: A evasão e a evasão escolar são problemas que há muito fazem parte do cotidiano das Instituições de Ensino, e por isso vinham sendo vistos como algo normal ou pelo menos comum, principalmente naqueles contextos onde havia um acentuado atraso socioeconómico das famílias a que pertenciam os alunos; No entanto, nos últimos dois anos, os números derivados desses problemas vêm aumentando, fazendo com que essa normalidade chame a atenção em várias esferas do campo educacional. A esse respeito, identificou-se que os motivos pelos quais um aluno decide abandonar os estudos - independentemente do nível escolar e do país - estão de alguma forma relacionados às medidas implementadas diante da pandemia do COVID-19; bem como, na ausência de uma comunicação verdadeiramente assertiva daqueles que participam do processo de ensino e aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Assertividade, Abandono, Comunicação, Deserção, Pandemia.

ASSERTIVENESS AS A FACTOR IN SCHOOL DROPOUT DURING THE COVID-19 PANDEMIC

ABSTRACT: Dropping out and dropping out of school are problems that for a long time have been part of the daily life of Educational Institutions, and for this reason they had been seen as something normal or

at least common, especially in those contexts where there was a marked socioeconomic lag of the families to which the students belonged; However, in the last two years the figures derived from these problems have been increasing, causing this normality to attract attention in various spheres of the educational field. In this regard, it has been identified that the reasons why a student decides to leave their studies -*regardless of the school level and the country*- are somehow related to the measures implemented in the face of the COVID-19 pandemic; as well as, in the absence of a truly assertive communication of those who participate in the teaching and learning process.
KEYWORDS: Assertiveness, Abandonment, Communication, Dropout, Pandemic.

1 | INTRODUCTION

That was not what he said! He never commented on it! Or, I did not clearly understand what had to be delivered!... These are surely arguments that those of us who are dedicated to teaching had to face more frequently throughout the period of confinement derived from the COVID-19 pandemic, without stop mentioning the large number of problems that would come from the fact of verifying or defending each of the parties involved their position; and that in a certain way showed that assertive communication is a skill or competence that for a long time was taken for granted in face-to-face conditions due to "teaching experience", but that since online communication is involved... it is not always the case.

Talking about assertive communication in teaching is talking about a mechanism through which the communication that takes place between the facilitator and the students is clear, objective, transparent and honest; However, what is thought does not always end up being what is expressed, due to multiple factors, both intrinsic and extrinsic, which, beyond helping everything that is wanted or how it is wanted, is assimilated as expected.

In relation to the above, it is not possible to close your eyes and say that it is false that there is in one way or another in each teacher a "Pedagogical Pedantry", since to a small or large extent, in the great desire to demonstrate how much we like this or that subject and thereby make evident the reason why we are working as holders of said subject or learning unit, it is very easy to lose sight of the fact that Not all students find the theme equally attractive, so the attention they pay will depend on good communication and without the need to act aggressively or, on the contrary, in a very passive way. In other words, the important thing is to act empathically.

Until now it seems that the lack of a good ability in assertive communication is a serious problem within the educational field, but unfortunately, it is only one factor -*or as it is colloquially said "The tip of the iceberg"*- that has ended up affecting many students at all levels, to the point of dropping out or abandoning their studies.

Therefore, and under a qualitative documentary research, the objective pursued by this work is to identify at first what assertiveness is from different positions; subsequently, address the relationship between education and the serious problem caused by COVID-19;

and after that, expose the data that is available regarding school abandonment or desertion in Mexico; whenever, seen from the desired angle, it is a prevailing situation to analyze and attend to.

2 | ASSERTIVENESS AS A CONCEPT, ABILITY, ATTITUDE AND COMPETENCE

Etymologically speaking, the origin of the word "assertiveness" is found in the Latin *asserere* or *assertum*, which means "affirm" or "defend" (Robredo, 1995); while, for the Royal Spanish Academy, assertiveness is the quality of being assertive, that is, of that person who expresses his opinion firmly (RAE, 2021); while, for others, assertiveness is a social ability, which certain individuals have to communicate and defend their own rights and ideas adequately and respecting those of others, as well as being an aptitude that will have to be allow a person to communicate their point of view, which will oscillate between an aggressive style and a passive style of communication.

However, given the large number of investigations on assertiveness, there are multiple definitions that have been generated, so Table 1 shows the findings found in a simple way, based on the work carried out by Gaeta González and Galvanovskis Kasparane.

Table 1.
Assertiveness Concepts

Author	Year	Concept
Riso, Pérez, Roldán y Ferrer	1988	It's a personality trait.
Flores	1989	It is a global construct that implies the defense of rights: the ability to initiate, continue and end conversations in interpersonal relationships, as well as the initiative to solve problems, the satisfaction of needs and the ability to resist group or individual pressure and the leadership, direction and influence of others.
Author	**Year**	**Concept**
Pick y Vargas	1990	It infers accepting and valuing oneself, respecting others, remaining firm in one's own opinions, communicating clearly and directly, in the right place and time and in an appropriate way, what one wants or needs to say.
Rodríguez y Serralde	1991	It is the same as self-esteem, or at least a component of it.
Rees y Graham	1991	It involves respecting yourself and others by having the basic belief that your own opinions, beliefs, thoughts, and feelings are just as important as anyone else's.
Aguilar	1993	It is the ability to convey one's feelings, beliefs, and opinions with honesty, self-respect, and opportunity, while respecting the rights of others.

Flores	1994	It is based on the absence of anxiety in social situations, so that it becomes possible to express feelings, thoughts and actions.
Flores	1994	It is the verbal ability to express desires, beliefs, needs and opinions, both positive and negative, as well as to establish limits in a direct, honest and timely manner, respecting oneself as an individual and during social interaction, whether these are relationships or situations. of daily life in which there is an interaction with strangers; affective relationships where there is an interaction with people romantically involved (family, friends, and partner); or, educational-labor relations, in which one interacts with authorities and colleagues in a specific sociocultural context.
Author	**Year**	**Concept**
Robredo	1995	It is self-confidence, tenacity, and persistence; It is knowing how to march through life with a firm step and with your head held high, having the habit of expressing yourself based on your self-esteem, and affirming, defending, expressing yourself and acting directly, with the responsibility and ability necessary to maintain social interactions.
Díaz	1999	It is a social skill, but sometimes, due to the vague definitions of both variables, they tend to be considered as synonyms.
Elizondo	2000	It is the ability to express thoughts, feelings, and perceptions, and to choose how to react and stand up for one's rights when appropriate.
Bishop	2000	It is the ability to express oneself with confidence without having to resort to passive, aggressive or manipulative behaviors -*which means self-knowledge and control of one's own real self*– and requires knowing how to listen and respond to the needs of others without neglecting one's own interests or principles.

Note: Table showing the various concepts in relation to assertiveness. (Gaeta, 2009)

It is possible to say at first that what seeks assertiveness is closely related to Kant's ethics, specifically, with the ideals established a little over 200 years ago in favor of modernity: autonomy, equality, dignity, and impartiality. (Martínez, 2006)

On the other hand, like any trade or profession, it is expected that whoever practices as such enjoys or has at least a good performance in terms of skills and attitudes, that is, to be competent. In this regard, UNESCO published a little more than a decade ago a report through which it showed that no university could achieve success without a well-qualified and committed academic staff, pointing out that poor results are attributed to deficiencies of the students, to the lack of motivation and very rarely too bad teaching, and that the recognition of teachers continues to be based on their production and not on their labor competence. (Altbach, 2009)

Derived from the latter, here lie the questions: How is a good teacher? o What are the skills and aptitudes that determine that a teacher has the necessary competencies? And for which we can say that it is not easy to determine it, but it is possible to establish

some strategies. Initially, it is necessary to understand that these are other times, that those classroom spaces where children and young people came to listen to a person for hours have been left behind, in other words, it is necessary to leave in the past the classes called "master classes" and opt by sessions where students can participate more actively, either in person or online.

Likewise, understanding that to be said to be competent is no longer enough to have knowledge of a certain subject, since globalization and technologies have brought a quantity of information closer to people, and that in the case of students, these allow them to observe how it is that they are acting in other instances and from there, make a comparison, which on many occasions puts us in question, but that being truly mature and professional will have to be seen as a positive criticism to improve.

Regarding skills, attitudes and competence, a crucial point is to possess what are called disciplinary competences, because, first of all, we must be sure to know -*if not completely*- at least to a great extent beyond the basics. of an area of knowledge, try to update said knowledge, and this is only obtained through continuous training.

Enough of believing that we are a full glass which no longer has room for anything, it is better to maintain a certain humility and recognize that one does not know everything and that there will always be something more to learn. But also, enough of deceiving ourselves by enrolling in training courses for the simple fact of meeting a schedule, an institutional goal or to obtain a higher score. It must be considered that the training will only benefit if the activities are attended to correctly, if they are carried out in accordance with the norm, and not, presenting them as their own when it was other people who did them with a justified or unjustified workload.

Added to the above is the learning that comes from work experience, because... how to teach a person to do something and convince them that it will be useful if we do not teach them with real cases, if we do not share what we have experienced and how we have done it vivid. That is, it is our duty as teachers to have a cognitive and practical command of everything that is provided.

Before tackling the second group of skills, it is worth stopping along the way and asking ourselves... Why am I teaching? If the answer has to do with a certain conviction, go ahead, but if you came to teaching out of work necessity, you must recognize that it may well be the trigger for what has already been mentioned about being pedantic in the classroom, since the great Most of us who work as teachers and do not graduate from pedagogical or normal universities, we usually replicate the way in which knowledge was provided to us, under the argument of "That's how they taught me and see me, I'm a good professional", and that is that nobody You can question it, but as has also been commented... these are other times, and it is necessary to know how to teach in the full extension of the word, therefore, pedagogical skills are fundamental.

In relation to these competences, it is urgent to be able to facilitate knowledge in

such a way that it allows each student to establish critical thinking and, in addition, be able to self-assess their performance; around which it is necessary to act in the classroom or through a screen as a guide, and not simply be the one who speaks and gives orders. In the same way, it is important to adopt the figure of a leader who can establish a positive climate to work, where everyone wants to participate or, to arrive or attend the next session because of the interest that has been aroused and not just because avoid a foul. As well as, implement activities that serve as reinforcement and positive feedback on knowledge; without forgetting to diversify the way in which the information is presented or shared, which must be orderly, simplified and with significant examples, and again, forgetting those visual materials overloaded with letters that look more like copies of a book.

It should be clarified that around all these strategies is the fact of doing it under a planning that considers addressing real problems; coherently evaluating each of the assigned activities and where a critical point in this is to consider the student's workload, since omitting it will be in the possibility of not delivering or delivering with deficiencies, in addition to the fact that the extension of the work allows be reviewed carefully and thus establish the necessary observations that allow you to identify successes and mistakes, and not only serve as evidence of delivery without knowing if the objective was met. At the same time, we will have to work on the preparation or organization of activities that reinforce learning, let's remember that not everything is formality, so using certain dynamics will help a lot. Finally, in this great section, it should be borne in mind to be able to explain in great detail the evaluation criteria and procedures, where a good battery will be of great help, in addition to avoiding major headaches in the future.

The third large group of competencies are the so-called generic ones, which refer to those characteristics of attitude, personality and communication that a teacher should possess. In this regard, someone could well say that it is enough to simply be punctual, speak eloquently and if nature wanted it that way... be physically graceful, but the reality is different. Today students are often heard questioning the reasons why a certain place was given to a person to teach when they do not know the subject, but also, because of how they dress, how they address people or because of the way he acts. And it is that we cannot lose sight of the fact that in addition to being teachers we are actors, and that, as such, we must get into our role and execute it in the best possible way.

Pointing out, a first characteristic in terms of attitude is creativity, in relation to which we must try to proceed every day, it is necessary to captivate students, and therefore, look for a thousand and one ways in which it can be shared knowledge, avoiding being repetitive and thus falling into monotony and boredom; Another one is punctuality, since this will speak of the commitment and respect that one has, and that by working on it pertinently in terms of raising awareness of its value in the personal and professional sphere, very surely more than one will adopt it; another is empathy, which is perhaps one of the most difficult to attend to, firstly because of the large number of students that are attended to and that all have

different needs, and secondly because by doing so, there is a risk of being misunderstood and point out as someone who has preferences, and thirdly, because doing so can waste time and not comply with an agenda, which would result in an administrative offense. However, empathy may well be linked to what was mentioned in the paragraphs before, where the workload must be taken into account and assign tasks that can be attended to correctly and that, even though they are very simple, provide evidence that the knowledge has been assimilated.

Continuing, there is humility as one more characteristic, and regarding which it is worth mentioning that it will allow you to accept criticism and identify limitations, from which you can improve; on the other hand, there is the power to act with seriousness, patience, justice, passion and love, which together will make it possible to provide truly student-centered care, where impartiality prevails, but at the same time, trustworthy objectivity.

Moving on to personal characteristics, cheerfulness is the first, followed by a good sense of humor and the ability to socialize, followed by a good appearance in clothing; then there is honesty, integrity and transparency in what is said, and how or why it proceeds in such a way. And that, if analyzed coldly, no one would like to have a class with someone with whom a dialogue cannot be established, added to the fact that his person denotes always being in a bad mood and that, beyond giving confidence, generates fear. Or whose clothing suggests being anything but a teacher and that everything he answers generates distrust.

Going back to the concept that we are actors, how we communicate turns out to be extremely important, so, in terms of communicative characteristics, it is necessary that when speaking, we make sure to transmit the information clearly, using a volume and tone of voice. suitable for each moment, as well as taking advantage of everything that the kinesics of our body can allow us and be coherent, and applying proxemics in order to show an openness to answer questions and attend to everyone equally. That is, communicate assertively.

3 I ASSERTIVE COMMUNICATION AND MENTAL BLOCK

Saying that there is good communication with students and that it is assertive is not impossible, since on many occasions it will be a matter of good preparation or constant training, in addition to years of work; However, on the other hand, it is a fact that it is difficult to fully achieve, and that if you are not fully aware of the various aspects that come into play, at a certain moment and without knowing it, it is possible to generate a conflict at the level cognitive that can affect or influence learning and interest in it, identified as a mental block.

Initially it was said that mental blockage was the uncontrollable suppression or repression of painful and unwanted thoughts or memories, which is why it was considered a physical disability, or it was simply the result of a lack of concentration. On the other hand, it was established as a defense mechanism against mental illnesses, such as hysteria,

neurosis and lack of pathology. (De Latorre, 2019)

More recently it has been recognized that the way in which a mental block is presented varies from one person to another, since it will depend to a large extent on the cause that originates it. For Patricia Valseca Marques, a member of the group of psychologists that make up the Psychological Center of Madrid "El Prado", from a psychological level, the causes can be due to loss of energy, exhaustion, internal tension, dissatisfaction, suffering, loss of sense and impossibility. to carry out the plans; while, from a physical plane, they can be caused by a headache, nausea, skin problems, gastrointestinal disorders and/or an unsatisfactory sex life. (Valseca, 2022)

In addition to the above, the mental block presents various variants or categories, where in each of them the origin is different; For example, regarding the so-called blockages in the approach of the work, according to Briz Reyes (2017), the blockage occurs due to a lack of motivation, an exhaustion of the creative discourse that is accompanied by the temporary absence of ideas and, therefore, the syndrome of the empty study, which arises in those temporary lapses that are between the consummation of a work and the opening of another.

On the other hand, regarding the blocks of creative expression, Guilera (2011) establishes that they arise due to the lack of visualization of the problem and its bad representation, as well as due to expressive poverty in the solution. While for Briz Reyes (2017), this type of blockage appears due to the existence of doubts in creative language, as well as academic teachings and ideologies that resort to conflict, and ultimately, that difficulty that arises when giving for completion of a work.

In the case of cognitive blocks, Ramírez (2015) shows that this type originates from a deficiency to interpret and contact the outside world. While for Guilera (2011), the causes derive from the lack or excess of information, from not understanding well what is being asked to do, followed by the lack of abstraction.

Concerning the evaluation blocks, Briz Reyes (2017) affirms as a source the existence of self-criticism and comparison with other creators, as well as the breach of expectations, where disappointment is evident according to the eventualities framed as success prostrate in a creation concrete.

As far as affective blocks are concerned, Rodríguez (2006) has determined that this stems from self-imposed limits, vague feelings of guilt, boredom at work, unnecessary creative prolongation, the pathological desire for security and the fear of failure.

Regarding resource blockages, according to Briz Reyes (2017), they stem from economic difficulties, time availability problems, complications with workspaces, inadequate exposure of the ongoing project, and family burdens.

Regarding socio-cultural blocks, as Guilera (2011) declares, they originate from the tendency to stay with the first idea, the so-called "facilism", the propensity to stay with the obvious. Meanwhile, Ramírez (2015) mentions that this blockage rises due to the

exaggerated predisposition to success, framed by the environment, and the excess or restriction of knowledge of the subject in question. While for Alcaráz (2011), everything starts from the fact that it occurs when teachers restrict their students, where the environment never encourages or appreciates creativity and tends to lean towards conventions.

Regarding the blocks within the professional field, according to Briz Reyes (2017), this block arises from the lack of professional recognition, or, due to discriminatory factors and negative criticism from the group.

As far as environmental blockages are concerned, according to Guilera (2011), they arise in an unbreathable work environment, where there is a lack or abundance of physical space, a lack or excess of ventilation, a shortage or excess of noise and insufficient tranquility. before a good concentration to develop creativity.

Now that, regarding physical blockages, Rodríguez (2006) comments that they arise from environments where monotony prevails, they are static and whose tranquility generates a lack of creative stimuli. As well as, by stormy, accelerated, unstable and chaotic means.

For their part, personal blockages, according to Alcaráz (2011), are presented both due to a mental nature, where one is unable to see the problems that surround them; as well as by an experience obtained, which makes us continue to act with what has worked.

In addition to all of the above, there are the so-called Multiblockers of creativity, where according to De Prado (2017), they can be classified according to the level of consciousness in which they are located, thus coexisting blockers anchored in the unconscious, which derive of traumas and fears of all kinds and that have been accumulated throughout life; semi-conscious entrenched blocks, whose origin stems from logical processes induced by rational capture, prevailing a tendency to evoke and remember logically and in an orderly manner what was assimilated in a hasty manner; the blocks associated with rational and social consciousness, which start from the actions of a taxing or imposing authority of the one who commands or obliges; and the blockages of the humanitarian creative supra-consciousness, caused by a primary and primitive thought incapable of overcoming data foreign to the senses, as well as discrimination and social segregation that makes one feel different, not to mention the fervent need to feel unique, root and source of perceiving, feeling, acting and autonomous thinking.

It is pertinent to comment that, along with the previous blocks, there are the so-called emotional barriers and the perceptual barriers, where the first and from the point of view of Guilera (2011), appear due to apathy and lack of enthusiasm, the lack of self-control of emotions, the ambitious pressure to be different and want to be relevant to others. In this regard, Ramírez (2015) establishes that the origin of these lies in laziness, a hypercritical personality, over-motivation, fear of immediate bosses, distrust of peers and subordinates, and in view of which, there is a latent need to find a solution as soon as possible, which, in turn, generally leads to giving in to the first idea that arises.

While for Briz Reyes (2017), they arise from the over-identification with the work that

brings out his feelings with his work, the self-censorship of certain topics due to privacy and health problems that unbalance the physical state and/or or mind of the creative. While for Rodríguez (2006) the distrust in one's own creative abilities and the fear of being wrong stand out as sources. Finally, Alcaráz (2011) argues that they appear when trying to preserve an image and not risk losing it, having time pressure in view of obtaining results, presenting null stimuli to develop creativity, retaining a tendency to routine and cloistering oneself in laziness and/or lack of energy.

Now that, in terms of perceptual barriers and according to Guilera (2011), he declares a lack of perceptual sensitivity as triggers, specifically sensory stimuli capable of providing relevant information about the key attributes of objects, as well as a lack of concentration, excessive haste or saturation due to the exuberance of information.

In summary, a large part of the causes that give rise to both the mental block and the barriers are situations that recurrently occur in the classroom due to the lack of a clear language on the part of the teacher, where it seems that it is more prevailing to demonstrate the degree of knowledge that is possessed before using a simple language and that is at the level of the students.

4 | EDUCATION AND COVID-19… A CATASTROPHIC PAIRING

Nothing leaves more of a mark on the human being than what radically changes their daily habits or the stability of their family. In this sense, December 31, 2019, will be remembered by many as the date on which "normalcy" changed globally, but for others, it will be the day on which governments determined to establish security measures to prevent the spread of the virus. lethal SARS-CoV-2 virus (named by the World Health Organization as COVID-19 on February 11, 2020), the closure of borders, the confinement of people or the total stoppage of activities.

In the case of Mexico, according to Christian Arturo Zaragoza Jiménez, director of Epidemiological Information of the General Directorate of Epidemiology, the timeline regarding COVID-19 began on February 27, 2020, when the first case of infection was detected. at the National Institute of Respiratory Diseases in Mexico City, and which would be followed by the determination of phase 1 of the pandemic, a period in which the first death would occur on March 18 of that same year. Subsequently, with the establishment of phase 2, measures such as social distancing, a first confinement and the labor restriction of certain activities would be adopted, which in many people caused disagreement, especially since nothing like it had been seen in several decades. However, the biggest conflict came with the declaration of emergency and with it phase 3, since most of the country would have to enter the so-called "Work at Home" or "Home Office"(Sáenz, 2021)

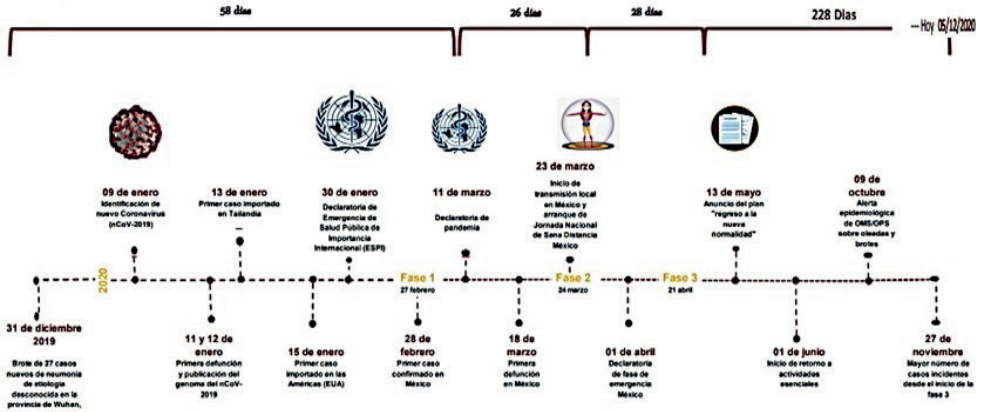


Figure 1

COVID-19 timeline in Mexico

Note: Graph through which the timeline in relation to the progress of COVID-19 in Mexico is exposed, as well as some measures implemented in this regard. Taken from: http://saludsinaloa.gob.mx/wp-content/uploads/2020/reportescovid/Covid19ReporteDiario12Diciembre2020.pdf.

It is very unlikely that more than 1,100 days ago, when it came to light that there was an outbreak of pneumonia of unknown origin in Wuhan province, China, there was anyone who could glimpse that this situation would be the cause of a great number of deaths worldwide, given the accumulation of scientific and technological advances it was almost unimaginable that our species would be so decimated by a virus.

Although the figures continue to increase day by day, although not with the same speed, in the case of Mexico the data increased little by little until reaching alarming figures, where from that first death registered on March 18, 2020, the number it would go to 475 in just seven days, and that according to the Ministry of Health (SS), by May 14 there would be 40,186 confirmed cases, 24,856 suspected cases and a total of 4,220 deaths; where for many these figures were not very true, since from the point of view of foreign authorities, Mexico was one of the countries with the lowest number of diagnostic tests applied to its population compared to other countries. (Escudero, 2020)

Based on the technical report issued by the SS on April 24, 2022, the figure was 5,733,785 confirmed cases and 324,129 deaths, (El Economista, 2022). While, by January 10, 2023, that is, three years after the pandemic, there were 7,608,985 estimated cases, 331,333 confirmed deaths. (DGE, 2023)

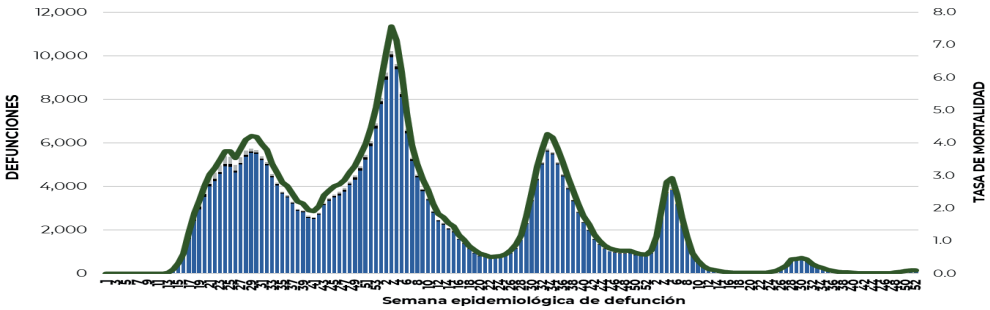


Figure 2

Deaths per epidemiological week in Mexico

Note: Graph showing the number of deaths from COVID-19 in Mexico by epidemiological week from January 2020 to January 2023. Taken from: https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/790547/Informe_Tecnico_Semanal_COVID-19_2023.01.10.pdf.

5 | SCHOOL DROPOUT AFTER THE COVID-19 PANDEMIC IN MEXICO

In the case of Mexico, it was in mid-May 2020 when the return to the "new normal" was announced, although in the case of educational institutions, activities continued to be carried out virtually until May of the following year, at which time in which, 459 thousand 422 students of various levels resumed classes in person but under certain security measures in the states of Campeche, Chiapas, Coahuila, Nayarit, Nuevo León, Tamaulipas and Veracruz. (SEP, 2021)

However, given the spikes in infections and the ongoing vaccination campaigns, the massive return began until early 2022, and before that, the confirmation of a situation that had gradually been identified... school dropout.

Focused on the field of desertion, this was a problem that could be seen coming one year after the pandemic, as demonstrated by the study "*Educate in contingency*", implemented by the Department of Education of the Universidad Iberoamericana from Mexico City, who with the support of CONACyT and the advice of six other institutions, identified after analyzing a sample of 277,144 participants, made up of students and teachers from levels ranging from primary to higher education that at least one in four students had thought about the possibility of dropping out, where 75% said it was for reasons directly related to the pandemic; and that, even though only 7% of the sample met the standards established by the Federal Trade Commission for remote work through electronic means, the real problem was pedagogical, because beyond being able to talk about the implementation of real innovation processes in education, the reality is that education and the teaching process was the one who was trying to adapt. (La Redacción, 2021)

For its part, the Education Association with Course, announced through its spokesperson that, in February 2022, Mexico ranked second among the countries in Latin America with the highest dropout rate (Infobae, 2022), which is closely related with the

results obtained by the study "*Post-pandemic Education: How is the return to school going?*" Conducted by México Evalúa and the School of Government and Public Transformation of the Tecnologico de Monterrey, whose findings were that, with respect to the total enrollment of each level, the highest dropout occurred in preschool with 627,229 students (13%), followed by 366,954 upper secondary level students (7%), 507,845 primary level minors (4%), 168,595 secondary level adolescents (3%), and 51,941 higher level youth (1%), all of this with respect to the 2019-2020 and 2020-2021 school years. (Martínez F. , 2022)

Given this scenario, the head of the Federal Education Secretariat announced during the LIV National Ordinary Plenary Meeting of the National Council of Educational Authorities (CONAEDU), held on June 23, 2022, in Puebla that, among the strategies for Addressing the situation would be making school control rules more flexible, expanding federal scholarship programs, and improving educational infrastructure through the "*The School is Ours*" program (Expansion Política, 2022). Proceeding that although it is to be applauded, it is clearly observed that attention to the pedagogical aspect continues to be neglected before the administrative aspect.

6 I FINAL COMMENTS

Various strategies may be implemented in order to address school dropout, however, taking all of the above, as well as the reports presented by the World Bank regarding the fact that Mexico has an educational crisis in which it is estimated that girls, boys and young people lost learning equivalent to two years of schooling (TWB, 2020), and that of INEGI in 2021 regarding the Survey for the Measurement of the COVID-19 Impact on Education (ECOVID-ED) 2020, in which it was identified that 26.6% of the population considered that distance classes are not very functional for learning (INEGI, 2021), regardless of whether it is for technical and technological reasons or economic resources, how knowledge is shared is fundamental. Hence the value that good assertive communication takes.

And it is that we cannot lose sight of the fact that the slogan we have when accepting to be in front of a group of students -*whatever the level, in person or remotely*-, is to share each of the knowledge in the best way, seeking to make Reflect to each student on the why and wherefore of said subject, avoiding at all times falling into inappropriate positions for those who have decided to make teaching part of their life, being empathetic with each and every one of those who make up the group , even when there are those who do not meet our standards of what a good student should be. As well as keeping in mind that assertive communication -*as Pick and Vargas established in 1990*- deals with accepting and valuing oneself, respecting others, remaining firm in one's own opinions and communicating things clearly and directly.

Finally, as stated by Angélica Natera, executive director of Laspau Inc. Harvard University, we must seek to work every day because we are united by a passion for

education and because we believe in the transformative power of education (Natera, 2022), and to which, in the first place, well-used assertiveness will allow for better communication, avoiding generating confusion, gaps or disinterest, and yes, captivating, encouraging and awakening the desire to learn more; and secondly, pertinent training in the management of technological tools, which together will help the panorama in terms of school dropout to change, or at least reduce significantly in each cycle.

7 | REFERENCES

Alcaráz Rodríguez, R. (2011). *The successful entrepreneur*. [PDF file] http://up-rid2.up.ac.pa:8080/xmlui/handle/123456789/1952

Altbach, P. G. (2009). *Trends in Global Higher Education: Tracking an Academic Revolution*. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000183168

Briz Reyes, M. (August 26, 2017). *Study of creative blocks in visual artists*. [Doctoral Thesis in Arts, Polytechnic University of Valencia. Faculty of Fine Arts] doi:10.4995/Thesis/10251/90558

De Latorre, G. (November 15, 2019). *Mental and emotional blocks*. [PDF file] https://es.scribd.com/document/435090426/Bloqueos-mentales

De Prado, D. (2017) *Multiblockers and activators of creativity, expression and creative multiminds*. Educreate Association. IACAT-CI. https://www.postgradoteatroeducacion.com/wp-content/uploads/2017/02/Multibloqueadores-y-activadores-de-la-creatividad.pdf

DGE (January 10, 2023). *COVID-19: General information*. General Directorate of Epidemiology. https://datos.covid-19.conacyt.mx/

El Economista (April 25, 2022). *Number of cases of Covid-19 in Mexico as of April 24, 2022*. El Economista: https://www.eleconomista.com.mx/politica/Numero-de-casos-de-Covid-19-en-Mexico-al-24-de-abril-de-2022-20220424-0052.html

Escudero, X. G.-F. (2020). *The Coronavirus SARS-CoV-2 (COVID-19) pandemic: CURRENT SITUATION AND IMPLICATIONS FOR MEXICO*. [PDF file] doi:https://doi.org/10.24875/acm.m20000064

Expansión Política (June 24, 2022). *The SEP seeks to recover half a million students who left school*. https://politica.expansion.mx/mexico/2022/06/24/plan-sep-recuperar-medio-millon-alumnos

Gaeta, G. L. (2009). *ASSERTIVITY: A THEORETICAL-EMPIRICAL ANALYSIS. [PDF file]* file:///D:/ART.%20ASERTIVIDAD/ART.%20ASERTIVIDAD_UN%20ANALISIS%20TEORICO_EMPIRICO.pdf

Guilera, L. (2011). *Anatomy of creativity*. [PDF file] https://esdi.es/wp-content/uploads/2018/04/Anatomia-de-la-creatividad.pdf

INEGI (March 23, 2021). *RESULTS OF THE SURVEY TO MEASURE THE COVID-19 IMPACT ON EDUCATION (ECOVID-ED) 2020*. INEGI. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/OtrTemEcon/ECOVID-ED_2021_03.pdf

Infobae (February 22, 2022). *Mexico ranks second in Latin America in school dropout: ECR*. Infobae. https://www.infobae.com/america/mexico/2022/02/22/mexico-ocupa-el-segun-lugar-de-america-latina-en-desercion-escolar-ecr/

La Redacción (April 20, 2021). *Experts alert about school dropouts due to pandemic*. La Jornada. https://www.jornada.com.mx/notas/2021/04/20/sociedad/expertos-alertan-sobre-desercion-escolar-por-pandemia/?gclid=Cj0KCQjwrs2XBhDjARIsAHVymmQIuC2DjnlCBPImImk1nJHLb31jVMl6VJYmNcsnKdPpC9jOF33_aZEaAulYEALw_wcB

Martínez, F. (June 30, 2022). *Pandemic forced more than half a million students to drop out of school in Mexico*. NotiPress. https://notipress.mx/vida/pandemia-abandono-escolar-medio-millon-estudiantes-mexico-11366

Martínez, F. H. (2006). *Kant: An ethics for modernity*. [PDF file] https://www.academia.edu/82763017/Kant_una_%C3%A9tica_para_la_modernidad

Natera, A. (April 26, 2022). *Challenges of Higher Education. Internationalization and Excellence*. [Video file] https://ciees-edu-mx.zoom.us/w/85288792436?tk=GlaP5T_ndCOXfjAR3XGeAS4VL4WIlwvrQOue3g1_bEY.DQ M AA AA T2 5u x d B Z R b E 8 z M 3 h RZVE4eThkV3VNM3FBY1hRAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA&pwd=NFJyWG1ZWURrZmh KKyt1aXJ6QUYvQT09&uuid=WN_HX2dKD28TNaAUqNN-mTBhw

RAE. (s/f). Culture. *In Dictionary of the Spanish Language*. Retrieved on August 10, 2022, from https://dle.rae.es/asertividad?m=form

Ramírez Perdiguero, F. J. (February 2, 2015). *The blocks of creativity: a wall between possibility and action*. Gestiopolis.com https://www.gestiopolis.com/los-bloqueos-de-la-creatividad-un-muro-entre-la-posibilidad-y-la-accion/#autores

Rodríguez Estrada, M. (2006). *Handbook of Creativity*. México: Trillas.

Robredo, C. (1995). *Frustration tolerance in relation to the degree of assertiveness that electrical appliance sales agents have*. [Bachelor Thesis in Psychology, Women's University of Mexico]. https://repositorio.unam.mx/contenidos/207218

Sáenz, G. C. (February 27, 2021). *COVID-19 timeline'; one year after the first case in Mexico*. Capital21. https://www.capital21.cdmx.gob.mx/noticias/?p=12574

Saveter, F. (1997). *The value of educating*. Barcelona, España: Ariel.

Secretaría de Salud (May 3, 2022). *In Mexico, 48.2 million people have received a booster vaccine against COVID-19*. Health Secretary. https://www.gob.mx/salud/prensa/210-en-mexico-48-2-millones-de-personas-han-recibido-vacuna-de-refuerzo-contra-covid-19?idiom=es

SEP (June 1, 2021). *Almost half a million students in seven states of the country return to face-to-face classes: Education*. Secretary of Public Education. https://www.gob.mx/sep/articulos/boletin-sep-no-109-regresan-a-clases-presenciales-casi-medio-millon-de-alumnos-en-siete-estados-del-pais-educacion?idiom=es

TWB. (June 18, 2020). *Simulating the potential impacts of COVID-19 school closures on schooling and learning outcomes: a set of global estimates*. The Word Bank. https://www.worldbank.org/en/topic/education/publication/simulating-potential-impacts-of-covid-19-school-closures-learning-outcomes-a-set-of-global-estimates

Valseca, M. P. (2022). *Mental or emotional block*. El Prado Psicologos. https://www.elpradopsicologos.es/ansiedad/bloqueo-mental/#:~:text=B%C3%A1sicamente%2C%20el%20bloqueo%20mental%20es,o%20sentimientos%20que%20pueden%20perturbarnos.

CAPÍTULO 5

AVALIAÇÃO DA CONCEPÇÃO DE ALUNOS DE GRADUAÇÃO MEDIANTE AO USO DE ESQUELETOS NA APRENDIZAGEM DA ANATOMIA ANIMAL

Data de submissão: 05/05/2023 *Data de aceite: 03/07/2023*

Priscilla Virgínio de Albuquerque
Departamento de Morfologia e Fisiologia Animal (DMFA), Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), Recife-PE. http://lattes.cnpq.br/4763179519142393

Janaina Kelli Gomes Arandas
Setor de Gestão Ambiental, Instituto Nacional de Ensino e Pesquisa (INESP), Recife-PE. http://lattes.cnpq.br/2267407108342617

Gilcifran Prestes de Andrade
Departamento de Morfologia e Fisiologia Animal (DMFA), Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), Recife-PE. http://lattes.cnpq.br/8291064936047474

Stefhanie Carmélia Matos Nunes
Departamento de Biologia (DB), Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), Recife PE. http://lattes.cnpq.br/1024742716009331

Júlio Cézar dos Santos Nascimento
Departamento de Zootecnia (DZ), Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), Recife-PE. http://lattes.cnpq.br/4343017315156292

Maria Eduarda Luiz Coelho de Miranda
Departamento de Morfologia e Fisiologia Animal (DMFA), Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), Recife-PE. http://lattes.cnpq.br/6485172910664692

Silvia Fernanda de Alcântara
Departamento de Morfologia e Fisiologia Animal (DMFA), Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), Recife-PE. http://lattes.cnpq.br/5159071628325394

Emanuela Polimeni de Mesquita
Universidade Federal do Agreste de Pernambuco (UFAPE), Garanhus-PE. http://lattes.cnpq.br/5131835462241807

Mauricéa do Carmo Tschá
Setor de estágios, Centro Universitário UNIFACOL (FACOL), Vitória de Santo Antão-PE. http://lattes.cnpq.br/2427501147485660

Marleyne José Afonso Accioly Lins Amorim
Departamento de Morfologia e Fisiologia Animal (DMFA), Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), Recife-PE
http://lattes.cnpq.br/1237734889563996

Cláudio Barboza de Andrade

Departamento de Morfologia e Fisiologia Animal (DMFA), Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), Recife-PE. http://lattes.cnpq.br/6373796657603477

Érica Bruna de Andrade Soares

Departamento de Medicina Veterinária (DMV), Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), Recife-PE. http://lattes.cnpq.br/4195345197984173

RESUMO: A anatomia é uma disciplina fundamental para os cursos da área de saúde, o ensino teórico é complementado pelas aulas práticas. O contato com as peças anatômicas prepara o graduando para as realidades que ele encontrará no seu futuro profissional, uma vez que promove um conhecimento menos errôneo. Neste contexto, propôs-se avaliar o uso de esqueletos para facilitar a aprendizagem da anatomia animal, para tal, foi aplicado um questionário a estudantes dos cursos de Licenciatura em Ciências Biológicas, Zootecnia e Medicina Veterinária da Universidade Federal Rural de Pernambuco. Os estudantes foram perguntados quanto à existência de possíveis restrições éticas a utilização dos esqueletos, a frequência com que são utilizados nas aulas práticas e se podem ser substituídos por modelos computacionais ou sintéticos sem prejuízo ao aprendizado. Os mesmos, foram ainda questionados quanto ao conhecimento da técnica de preparação dos esqueletos, das dificuldades da utilização desse recurso didático e de sua eficiência. Com base nos dados obtidos, o uso dos esqueletos nas aulas práticas de anatomia animal mostrou-se indispensável para facilitação da aprendizagem, tendo índices de rejeição muito baixos pelos graduandos entrevistados. A utilização desse recurso, bem como das peças cadavéricas associadas a tecnologias modernas despontam como um método eficaz e promissor no ensino da anatomia.

PALAVRAS-CHAVE: conhecimento; estuturas anatômicas; osteotécnica.

EVALUATION OF UNDERGRADUATE STUDENTS FOR USE OF SKELETONS IN THE LEARNING OF ANIMAL ANATOMY

ABSTRACT: The anatomy is a basic discipline in the courses of the health area, the theoretical teaching is complemented by pratical classes. Contact with parts prepares the graduate to the reality that he will find in his professional future, as it promotes a less erroneous knowledge. In this context, it was proposed to evaluate the use of skeletons to facilitate learning of Animal Anatomy, for such, was applied a questionnaire to students of courses in Licenciate of Biological Science, Zootechny and Veterinary Medicine of the Universidade Federal Rural de Pernambuco. Students were asked about the existence of possible ethical restrictions on use of skeletons, how often are used in practical classes and can be replaced by synthetic or computational models without prejudice to learning. They were also asked about their knowledge of the technical preparation of the skeletons, the difficulties of using this teaching tool and its efficiency. Based on the data obtained, the use of skeletons in practical classes of Animal Anatomy proved indispensable for facilitating learning, with very low rejection rates for graduates interviewed. Using this feature, as well as the corpse pieces, combined with modern technology emerge as an effective and promising method in the teaching of anatomy.

KEYWORDS: knowledge; anatomical structures; osteotecnic.

INTRODUÇÃO

A anatomia é uma disciplina fundamental para todos os cursos da área de saúde (FORNAZIERO e GIL, 2003). E a utilização de uma metodologia estereotipada e simplificada, culmina na perda da construção de uma visão crítica da realidade (BASSO, 1998).

O estudo da anatomia animal remonta a pré-história quando os homens observavam os animais, as diferentes estruturas que os constituía, a fim de melhorarem as técnicas de caça e de seleção das partes para consumo (PESSINI e RUIZ, 1997; ERHART, 2013).

A teoria desenvolvida na sala de aula por meio de diferentes recursos proporciona aos estudantes o entendimento das estruturas anatômicas. O que é fundamental para a compreensão dos estudos práticos no laboratório, realizado com o uso de peças cadavéricas previamente tratadas. E essa parceria entre teoria e prática é a metodologia de ensino de anatomia mais consagrada. Neste contexto, pode-se destacar o estudo dos esqueletos, que auxilia as atividades científicas e didáticas, uma vez que garante informações fiéis quanto as adaptações e características dos vertebrados (HILDEBRAND e GOSLOW, 2006).

Orlando et al., (2009) em suas análises sobre recurso didático, indicaram que a utilização de estruturas tridimensionais é uma maneira de facilitar o aprendizado, complementando o conteúdo escrito e as figuras planas dos livros. Baseado nessas afirmações propôs-se aplicar um questionário aos estudantes graduandos dos cursos de Licenciatura em Ciências Biológicas, Zootecnia e Medicina Veterinária da Universidade Federal Rural de Pernambuco, para avaliar a importância e viabilidade do uso de esqueletos na facilitação do ensino-aprendizagem da anatomia animal, a fim de se acrescentar novas ações para melhoramento desse processo.

METODOLOGIA

Foi realizado um levantamento a cerca da eficiência da utilização de esqueletos na aprendizagem da anatomia animal, por meio de um questionário aplicado aos estudantes da disciplina de anatomia da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE). O questionário foi estruturado com questões que deveriam ter respostas afirmativas ou negativas, além de questões, onde os alunos deveriam dar nota, bem como expressar suas opiniões. Participaram da pesquisa 85 estudantes, sendo 31 graduandos em Licenciatura em Ciências Biológicas, 29 em Medicina Veterinária e 25 em Zootecnia, que concordaram em responder o questionário após leitura do termo de consentimento livre e esclarecido. Esses estudantes tiveram aulas práticas de anatomia animal utilizando os esqueletos pertencentes ao acervo do Museu de Anatomia Comparada (MAC – UFRPE) (Figura 1).

Figura 1. Vista panorâmica do Museu de Anatomia Comparada da Universidade Federal Rural de Pernambuco (MAC – UFRPE), evidenciando diversos esqueletos articulados que compõem seu acervo.

O questionário aplicado abrangeu os seguintes aspectos: As possíveis restrições ao uso dos esqueletos nas aulas práticas; a frequência da utilização desse recurso didático e se poderia ser substituído por outros recursos sem prejuízo a aprendizagem, tais questões foram baseadas no trabalho realizado por Costa e Lins (2012) sobre a utilização de cadáveres humanos. Os estudantes foram também perguntados quanto ao conhecimento das etapas de preparação dos esqueletos e quanto à importância da abordagem desse conhecimento na aula prática. Foi pedido que eles dessem uma nota entre 1 e 10 para a facilidade de associar à teoria a prática por intermédio da utilização dos esqueletos animais, e que escrevessem sobre as dificuldades observadas na utilização desse recurso. Os dados obtidos foram submetidos a análise de frequência, as notas indicadas pelos estudantes dos três diferentes cursos foram comparadas pela análise de variância e teste de médias (*Teste t*, $p<0,05$). O software estatístico utilizado foi o SAS (1999).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os estudantes participantes da pesquisa, quando questionados sobre possíveis restrições ao uso de esqueletos animais nas aulas práticas de anatomia, os que afirmaram sim não passaram dos 4% nos três cursos analisados (Licenciatura em Ciências Biológicas, Zootecnia e Medicina Veterinária), enquanto os que deram respostas negativas chegaram a 96,77% (30/31) no curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, sendo possível perceber que a rejeição ao uso dos esqueletos mostrou-se muito baixa. Massari et al., (2018) analisou diferentes tendências para ensino da Anatomia Veterinária, que envolviam recursos mais sofisticados com a utilização de modelos computacionais, videoaulas e simuladores, assim como o tradicional uso de animais fixados em formol e os autores perceberam que a metodologia mais satisfatória é constituída com o emprego dos métodos

modernos associados as consagradas técnicas de dissecações.

No caso da anatomia humana, especificamente, Costa e Lins (2012) observaram que 18,6% de seus entrevistados alegaram que a religião interfere na sua postura nas aulas práticas. Jones (1997) afirmou que alguns estudantes sentem repulsa visual e ansiedade ao lidarem com as peças, o que dificultaria a aprendizagem (FORNAZIERO e GIL, 2003). Foram encontrados poucos estudos que analisam o posicionamento de graduandos quanto a utilização de peças cadavéricas de animais nas aulas práticas de anatomia. Sendo assim, utilizou-se como referências para a discussão deste trabalho, informações advindas de pesquisas sobre o uso de peças humanas.

Neste estudo, os estudantes, uma vez perguntados sobre a utilização de esqueletos animais nas aulas práticas, deram respostas diferentes entre os cursos: 100% (29) dos discentes da Medicina Veterinária, 96% (24/25) da Zootecnia e 67,74% (21/31) da Licenciatura em Ciências Biológicas afirmaram que seus professores utilizaram esse recurso. O uso das peças anatômicas é extremamente importante, pois prepara o estudante que atuará na área de saúde para as futuras realidades que ele encontrará, seja na clínica médica para os veterinários, no melhoramento das características físicas dos animais de produção para os zootecnistas ou na descrição morfológica das diferentes espécies, no caso dos biólogos (CHOPARD e BONILAURI, 1997).

Segundo a maioria dos discentes entrevistados dos três cursos, chegando a 67,74% (21/31) para graduandos em Licenciatura em Ciências Biológicas, 58,62% (17/29) em Medicina Veterinária e 56% (14/25) em Zootecnia, os esqueletos não podem ser substituídos por imagens, modelos computacionais ou sintéticos. O que foi confirmado pelas colocações de Winkelmann (2007) para anatomia humana, ao afirmar que a utilização de peças anatômicas reais proporciona a melhor aprendizagem, uma vez que oferece experiências visuais e táticas, promovendo o desenvolvimento cognitivo do estudante.

No entanto, os resultados de uma pesquisa realizada na Universidade de Córdoba, Argentina, com estudantes do curso de Medicina, apontaram que a maneira mais eficiente para o ensino da anatomia é associar o uso de peças anatômicas, características do ensino clássico da anatomia a métodos tecnológicos, com a utilização de slides, CDs e informações da internet (BIASUTTO et al., 2006). Inzunza e Bravo (2002), Fornaziero e Gil (2003), Inzunza et al., (2003) e Bucarey e Álvarez (2006) afirmaram a importância desses métodos tecnológicos, mas, Cabral e Barbosa (2005) não substituem as práticas com as peças. Com base na metodologia de preparação dos esqueletos, desde a obtenção do animal em óbito até o fim da montagem, 80,65% (25/31) dos estudantes da Licenciatura em Ciências Biológicas, 92% (23/25) da Zootecnia e 79,31% (23/29) da Medicina Veterinária afirmaram não conhecê-la. No entanto, a grande maioria desses estudantes acha importante a abordagem dessa metodologia durante a aula prática de anatomia, chegando a 96,77% (30/31) dos graduandos da Licenciatura em Ciências Biológicas.

Na Tabela 1 encontram-se a média e o desvio padrão das notas indicadas pelos

estudantes sobre a facilidade de associar a teoria com a prática pela utilização de esqueletos animais nas aulas de anatomia. Não foi observada diferença significativa em relação as médias das notas entre os cursos. De acordo com os dados obtidos a partir das entrevistas, comprovou-se a boa aceitação por parte dos graduandos, quanto à utilização dos esqueletos nas aulas em 2015 na UFRPE, por simplificar a associação da teoria com a prática. Uma vez que foram atingidas médias de 9,3 para Medicina Veterinária, 8,8 para Zootecnia e 8,7 para Licenciatura em Ciências Biológicas, com base na nota dada por cada aluno. A opinião dos discentes foi similar as colocações de Babinski et al., (2003), García-Hernández (2003) e Collipal e Silva (2011) para a anatomia humana, eles afirmam que a utilização de peças é indispensável, pois permite um conhecimento mais acertado das estruturas anatômicas, corrigindo conceitos teóricos errados.

Cursos	Média ± DP	CV	Min	Max
Ciências Biológicas	8,7 ± 1,55[a]	17,83	5,0	10,0
Zootecnia	8,8 ± 1,48[a]	16,89	4,0	10,0
Medicina Veterinária	9,3 ± 0,84[a]	9,06	8,0	10,0

Letras iguais na coluna não diferem estatisticamente ($p<0,05$) pelo *Teste t*. DP = Desvio padrão. CV = Coeficiente de variação. Min = Nota mínima, Max = Nota máxima.

Tabela 1. Média e desvio padrão das notas indicadas pelos estudantes de cursos de graduação da UFRPE, sobre a capacidade de associar a teoria com a prática através da utilização de esqueletos animais nas aulas de anatomia.

Entretanto, mesmo com a importância da utilização das peças, dificuldades foram pontuadas pelos estudantes. Quanto ao local de armazenamento do acervo de esqueletos; a pouca quantidade de espécies com esqueletos representadas no museu e disponibilizadas para estudo; minunciosidade e delicadeza das peças; a existência de peças velhas ou quebradas; a ausência de professores preparados e dispostos a explorar os esqueletos nas aulas; a compatibilidade entre as imagens ósseas apresentadas em livros e slides e as peças reais e a restrição ao uso de esqueletos por questões pessoais. Tais dificuldades foram colocadas em diferentes frequências, no entanto, a maioria dos discentes dos três cursos afirmaram não ter problema algum com os esqueletos e sua aplicação nas aulas, atingindo 56% (14/25) para Zootecnia, 38,71% (12/31) para Licenciatura em Ciências Biológicas e 44,83% (13/29) para Medicina Veterinária, como descrito na Tabela 2.

Dificuldades do Uso de Esqueletos Animais como Recurso Didático	Frequência		
	Ciências Biológicas	Zootecnia	Medicina Veterinária
Local de armazenamento do acervo de esqueletos, apertado e pouco ventilado	16,13% (5)	4% (1)	10,34% (3)
Quantidade de espécies com esqueletos representados	6,45% (2)	12% (3)	17,24% (5)
Minunciosidade e delicadeza das peças	12,9% (4)	-	-
Peças velhas ou quebradas	35,48% (11)	24% (6)	34,48% (10)
Professores preparados e dispostos a explorar os esqueletos nas aulas	16,13% (5)	-	3,45% (1)
Compatibilidade entre as imagens ósseas apresentadas em livros e slides e as peças reais	6,45% (2)	12% (3)	10,34% (3)
Restrição ao uso de esqueletos por questões pessoais	3,23% (1)	-	-
Nenhuma	38,71% (12)	56% (14)	44,83% (13)

(-) Significa que a dificuldade não foi apresentada por nenhum aluno.

Tabela 2. Frequência das dificuldades apontadas pelos estudantes de cursos de graduação da UFRPE, acerca do uso de esqueletos animais como recurso didático nas aulas de anatomia.

CONCLUSÃO

O uso dos esqueletos nas aulas práticas de anatomia animal mostrou-se indispensável e eficiente para facilitação da aprendizagem, tendo índices de rejeição muito baixos pelos graduandos entrevistados. Esses resultados obtidos foram comprovados pelos estudos avaliativos realizados para a utilização de cadáveres na anatomia humana.

Mesmo com a importância dos esqueletos e das peças cadavéricas, seu uso associado a tecnologias modernas desponta como um método eficaz e promissor no ensino da anatomia.

REFERÊNCIAS

BABINSKI, M.A.; SGROTT, E.A.; LUZ, H.P.; BRASIL, F.B.; CHAGAS, M.A.; ABIDU-FIGUEIREDO, M. La relación de los estudiantes con el cadáver en el estudio práctico de anatomía: la reacción e influencia en el aprendizaje. **International Journal of Morphology**, 21(2): 137-142, 2003.

BASSO, I.S. Significado e sentido do trabalho docente. **Cadernos CEDES**, 19(44): 19-32, 1998.

BIASUTTO, S.N.; CAUSSA, L.I.; DEL RIO, L.E.C. Teaching anatomy: cadavers vs computers? **Annals of Anatomy**, 188(2): 187-190, 2006.

BUCAREY S.; ÁLVAREZ L. Metodología de construcción de objetos de aprendizaje para la enseñanza de anatomía humana en cursos integrados. **International Journal of Morphology**, 24(3): 357-362, 2006.

CABRAL, E.D.; BARBOSA, J.M.N. La opinión de los alumnos sobre la utilización de salas de informática para la enseñanza de la anatomía. **International Journal of Morphology**, 23(3): 267-270, 2005.

CHOPARD, R.P.; BONILAURI, A.R.C. O ensino da anatomia: uma visão discente. **Revista do Hospital das Clínicas da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo**, 52(6): 337-341, 1997.

COLLIPAL, L.E.; SILVA, M.H. Estudio de la anatomía en cadáver y modelos anatómicos. Impresión de los estudiantes. **International Journal of Morphology**, 29(4): 1181-1185, 2011.

COSTA, G.B.F.; LINS, C.C.S.A. O cadáver no ensino da anatomia humana: uma visão metodológica e bioética. **Revista Brasileira de Educação Médica**, 36(3): 369-373, 2012.

ERHART, E.A. **Elementos da anatomia humana — noções gerais**. 10. ed. São Paulo: Atheneu, 2013, 280p.

FORNAZIERO, C.C.; GIL, C.R.R. Novas tecnologias aplicadas ao ensino da anatomia humana. **Revista Brasileira de Educação Médica**, 27(2): 141-146, 2003.

GARCÍA-HERNÁNDEZ, F. Evaluación del aprendizaje práctico de la anatomía humana para odontología en la Universidad de Antofagasta, Chile. **International Journal of Morphology**, 21(1): 43-47, 2003.

HILDEBRAND, M.; GOSLOW, J.R. **Análise da estrutura dos vertebrados**. 2. ed. São Paulo: Atheneu, 2006, 637p.

INZUNZA, O.; BRAVO, H. Animaciones computacionales, un real aporte al aprendizaje práctico y teórico de temas morfológicos. **Revista Chilena de Anatomia**, 20(2): 151-157, 2002.

INZUNZA, O.; D'ACUÑA, E.; BRAVO, H. Evaluación práctica de anatomía. Rendimiento de los alumnos de primer año de medicina ante distintas formas de preguntar. **International Journal of Morphology**, 21(2): 131-136, 2003.

JONES, D.G. Reassessing the importance of dissection: a critique and elaboration. **Clinical Anatomy**, 10(2): 123-127, 1997.

MASSARI, C.H.A.L.; SCHOENAU, L.S.F.; CERETA, A.D.; MIGLINO, M.A. Tendências do ensino de anatomia na graduaçãode medicina veterinária. **Revista de Graduação USP**, 3(2): 25-32, 2018.

ORLANDO, T.C.; LIMA, A.R.; SILVA, A.M.; FUZISSAKI, C.N.; RAMOS, C.L.; MACHADO, D.; FERNANDES, F.F.; LORENZI, J.C.C.; LIMA, M.A.; GARDIM, S.; BARBOSA, V.C.; TRÉZ, T.A. Planejamento, montagem e aplicação de modelos didáticos para abordagem de biologia celular e molecular no ensino médio por graduandos de ciências biológicas. **Revista Brasileira de Ensino de Bioquímica e Biologia Molecular**, 7(1): 1-17, 2009.

PESSINI, L.; RUIZ, C. **Anatomia humana e ética: dignidade no corpo sem vida?** 1.ed. São Paulo: Paulus, 1997, 65p.

WINKELMANN, A. Anatomical dissection as a teaching method in medical school: a review the evidence. **Medical Education**, 41(1): 15-22, 2007.

CAPÍTULO 6

LOS FESTIVALES DE MÚSICA ELECTRÓNICA COMO RITUALES LÍMBICOS AFECTIVOS: COMPARATIVA EDC MÉXICO 2020 - 2022

Data de submissão: 06/06/2023 *Data de aceite: 03/07/2023*

Citlaly Aguilar Campos
México. UNAM

RESUMEN: El presente texto tiene como objetivo compartir cómo los festivales de música electrónica -entendidos como una experiencia estética que integra elementos de integración simbólica - fomentan una activación del sistema límbico en los asistentes al ser parte de un ritual colectivo que les ayuda en el manejo de sus afectos y emociones. La comunidad de baile en México es un movimiento cada vez más notorio y fuerte que permite enfrentar la zozobra del caos cotidiano, que, a nivel personal y colectivo, ha traído la pandemia por Covid-19, sobre todo en la juventud. Se describirá cómo esta clase de espectáculos brindan considerables gratificaciones gracias a la estructura ritual en la que están fundamentados y la activación de zonas cerebrales específicas a partir de la articulación entre música, baile, significados y neurotransmisores. Como estudio de caso, se hablará de Electric Daisy Carnival (EDC) en su edición 2020 y 2022 en territorio mexicano.

PALABRAS CLAVE: música electrónica, baile, sistema límbico, neurotransmisores, ritual

ABSTRACT: The purpose of this text is to share how electronic music festivals -understood as an aesthetic experience that integrates elements of symbolic integration- promote an activation of the limbic system in attendees by being part of a collective ritual that helps them manage their affections and emotions. The dance community in Mexico is an increasingly notorious and strong movement that allows us to face the anxiety of daily chaos, which, on a personal and collective level, has brought the Covid-19 pandemic, especially among youth. It will be described how this kind of shows provide considerable gratification thanks to the ritual structure in which they are based and the activation of specific brain areas from the articulation between music, dance, meanings and neurotransmitters. As a case study, the Electric Daisy Carnival (EDC) will be discussed in its 2020 and 2022 edition in Mexican territory.

KEYWORDS: electronic music, dance, limbic system, neurotransmitters, ritual

INTRODUCCIÓN

El 11 de marzo de 2020 la Organización Mundial de la Salud (OMS) declara que la enfermedad por Covid-19 es una pandemia. Esto provoca diversas medidas de prevención en todo el mundo. En México, el 23 de Marzo de ese año se inicia la Jornada Nacional de Sana Distancia que frena todas las actividades no esenciales, entre ellas los eventos masivos, para de esta forma evitar congregaciones y, por ende, contagios.

Unos días antes de este anuncio, en territorio mexicano se habían celebrado dos festivales musicales: *Vive Latino y Electric Daisy Carnival (EDC)*, siendo los últimos espectáculos de esta índole que pudieron gozarse en casi 18 meses en el país. El virus SARS-CoV-2 obligó a las personas a tener un distanciamiento y confinamiento social, lo cual tuvo consecuencias en el bienestar socioemocional al cambiar las dinámicas y entornos cotidianos. La investigadora Gabriela Gómora Figueroa asevera al respecto "el confinamiento representa un reto para la población porque somos sociables por naturaleza y necesitamos de los otros para satisfacer nuestras necesidades emocionales, físicas y sexuales" (Boletín UNAM-DGCS-227, 2021, 15 marzo). Adaptarse durante el 2020 y parte del 2021 a tener contacto social a través de una mediación tecnológica fue un desafío, pues la proximidad física de pronto se transformó en sinónimo de riesgo.

Aristóteles afirmaba que el ser humano es un ser social por naturaleza, para el filósofo griego, *se-es* debido a un *co-es*. Es decir, tenemos la percepción de un yo individual a partir de la relación con un colectivo, lo que nos orienta a un co-existir. El ensayista español José Ortega y Gasset (1983) complementa este pensamiento: "La presentación indirecta o compresencia de la vida humana ajena me emboca y enfronta con algo trascendente a mi vida, y, por tanto, que está en ésta sin propiamente estar" (p.83). Nuestra vida es una correlación activa con la realidad y los elementos que la componen, esos otros seres me complementan y afectan.

El impacto de lo otro en mí, se da a niveles físicos, simbólicos y emocionales; por lo que la pandemia transformó cada una de estas dimensiones, pues nos alejó -temporalmente- de nuestros vínculos presenciales en las áreas sociales: Ir al cine pasó al ámbito streaming, hacer las compras en línea y acudir a la oficina a través de una reunión por Zoom. Lo mismo para los espectáculos: Se cerraron salas de teatro, baile y conciertos. Lo que trajo no solo consecuencia económicas para estas empresas, sino que las y los asistentes también lo resintieron, pues acudir a esta clase de experiencias brinda numerosos beneficios. Investigaciones realizadas en la Universidad de Deakin, en Australia, revelaron que "las personas que asisten a conciertos y festivales son más alegres y felices […] los encuestados que declararon ir seguido a experiencias musicales registraron mayores niveles de satisfacción en su vida, en comparación con los que van muy poco o nunca" (Nateras, 2018, 3 julio).

Hallazgos de esta índole, son la razón para configurar este texto, que busca esbozar

a los festivales musicales -en específico de electrónica- como rituales que gracias a la unión de baile, música, infraestructura, atmósfera y socialización, ponen en acción zonas cerebrales específicas, entre las que se puede destacar al sistema límbico, responsable -entre otras funciones más- de estados emocionales, motivación y memoria. Se tomará como estudio de caso a Electric Daisy Carnival (EDC) en sus ediciones mexicanas 2020 y 2022, para establecer un bosquejo -pre y postpandemia- de los afectos y gratificaciones que se suscitan al momento de celebrarse el evento.}

En la primera parte se explicará lo que es un ritual desde la perspectiva de Randall Collins y Victor Turner para enlazar este concepto con los festivales musicales que desarollan dinámicas ceremoniales muy peculiares, aquí nos detendremos a narrar brevemente cómo estos espectáculos permiten un estado de liminaridad en la audiencia. Posterior, se describirá lo que es el sistema límbico y algunos neurotransmisores en correlación con la música, emociones y afectos. En el tercer apartado se hará una descripción cualitativa de EDC -antes y después del Covid 19- como un espacio de integración simbólica, se destacará el impacto fisiológico y emocional de la música y el baile a través de testimonios de asistentes y con autores como David Hesmondhalgh, Stefan Koelsch y Mirta Córdoba de Parodi. Se termina con conclusiones sobre cómo la socialización es algo inherente a nuestra existencia y circunstancias como la pandemia visibiliza con más ahínco, la necesidad de tener actividades para comulgar y disfrutar en colectivo

APARTADO UNO

Para el sociólogo estadounidense Randall Collins (2009) un ritual es “un mecanismo que enfoca una emoción y una atención conjuntas, generando una realidad temporalmente compartida” (p.21). Esta definición permite entender los rituales más allá de acciones solemnes insertas en una estructura pomposa y estática que garantiza el orden social. Un ritual es un flujo, donde van enlazándose significados y acciones. Collins (2009) retoma a Irving Goffman, y menciona que un ritual puede percibirse desde lo íntimo y local, fuera del marco institucional: una conversación, una comida en común, o ¿por qué no? Un evento de entretenimiento como es Electric Daisy Carnival (EDC[1]) donde confluyen diversas personas

1 Electric Daisy Carnival (EDC) es un festival de música electrónica que tiene sus raíces en fiestas underground que eran celebradas a inicios de la década de los noventa. La empresa Insomniac - liderada por Pasquale Rotella - en 1995 adquiere los derechos sobre el nombre . E n 1997 se celebra la primera edición oficial del evento en Shrine Expo Hall, Los Angeles, California. En 2011 se traslada la sede oficial a Las Vegas, Nevada. EDC se ha trasladado a otras ciudades de Estados Unidos como Chicago, Nueva York, Dallas, Orlando y países entre los que destacan Reino Unido, Japón, China, Corea del Sur, Puerto Rico, Brasil. En 2014 el festival llega a México, y se ha convertido en la segunda sede más importante, solo atrás de Las Vegas. Tiene como locación el autódromo Hermanos Rodríguez a fines de febrero. La dinámica de EDC es presentarse por unos días en una locación al aire libre , donde se monta n diversos escenarios que derrochan sofisticación en luz, imagen y sonido. Cada uno de ellos, tiene una temática acorde al género de electrónica que les corresponde, por ejemplo, Wasteland aloja hardstyle, hardcore, bass, dubstep; mientras que Neon Garden tiene a dj ’s de trance, techno, techHouse. El escenario principal se titula KineticField y cuenta con una gran infraestructura en la que hay toda una narrativa a destacar cada año. Asimismo, hay juegos mecánicos, áreas de comida, patrocinio y descanso, instalaciones artísticas. Cuenta con símbolos muy característicos como son los búhos y las margaritas. Su filosofía se basa en el PLUR (Peace, Love, Unite y Respect).

en un mismo espacio y tiempo, siendo sus emociones y atención reguladas por la música y el baile.

Los rituales ayudan en nuestra cotidianidad, son válvulas que aminoran presiones, incertidumbre y pesares; que nos hacen afianzarnos a ciertos valores, y sobre todo nos permiten estar co-presentes: “el ritual acaece en condiciones de copresencia situacional […] los cuerpos humanos congregados en un mismo lugar pueden afectarse entre sí” (op. cit. p. 42). Un festival de música suscita esta experiencia catártica, el baile y los diferentes escenarios permiten que los cuerpos vayan encontrándose y moviéndose, en el caso de EDC hay valores -como el PLUR- que se comparten y posibilitan una interacción ritual y enfocada en ese momento de realidad, en el cual, pareciera todo lo externo se desvanece, a modo de un arrobamiento compartido entre conocidos y extraños. Collins (2019) menciona: “La implicación conjunta espontánea es una *unio mystica*, un trance socializado” (p.43). El ritual establecido en eventos como Electric Daisy Carnival es a partir de un “dejar ser”, de rendirse ante lo experimentado, de entrar a la dinámica social que acaece y como en un juego, fundirse en la lógica de ese mundo.

Hablemos ahora de dos características de los rituales -con base en Randall Colins (2019)- y que resuenan en la celebración de los festivales musicales de electrónica -aunque cabe resaltar, estos rasgos pueden desplazarse hacia otros géneros de música-. Un ritual alimenta la solidaridad social, permite la creación de vínculos afectivos y simbólicos, dentro de un festival los *dance floor* y otras áreas hacen que siempre haya un acompañamiento, la energía colectiva es palpable y contagia del entusiasmo u otras emociones. EDC promueve -puede ser como estrategia de marketing y a la vez como una filosofía- lazos con su comunidad, que se sientan arropados e identificados. Un tweet en el perfil oficial del festival en México reza “Este es TÚ mundo, aquí todos son bienvenidos 🌎✨ #EDCMx” (@EDC_MEXICO, 2017, 18 Octubre). La empresa Insomniac trabaja continuamente estos valores de integración y copresencia, en su sitio oficial en México tienen como *statement* ser buen *headliner* “La conexión del Headliner es constante. Saluda a la persona que está bailando junto a ti, chócalas con todo el mundo, da buenas vibras, y manténlo así dentro y fuera de las puertas del festival” (EDC México, s. f.). El festival busca crear un estilo de vida con valores como el amor, individualidad, conexión e inclusividad. Asimismo, busca percibirse más allá de un entretenimiento, desea ser un refugio emocional y simbólico para los asistentes (Ver Figura 1).

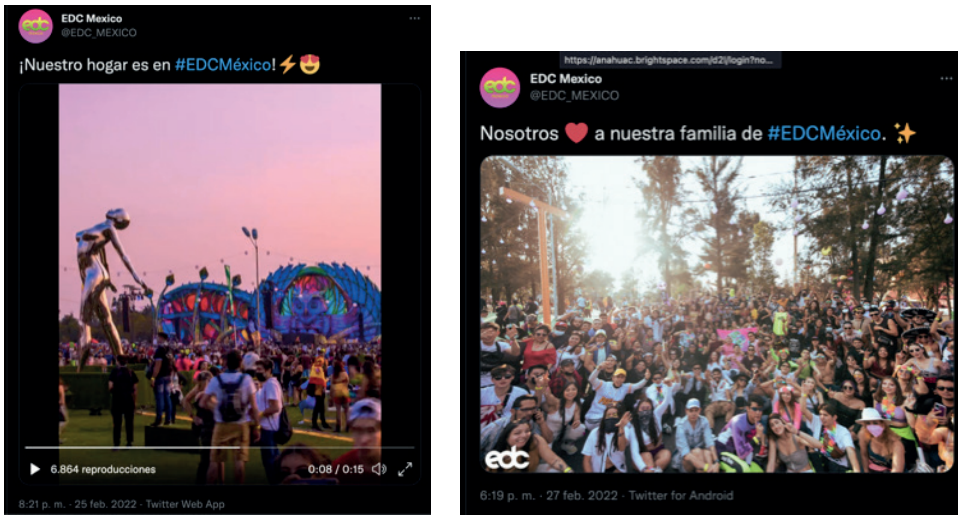


Figura 1. Tweets que fomentan la cohesíon hacia EDC. Fuente: Twitter @EDC_Mexico

En segundo término, un ritual honra algo de manera colectiva a modo de objeto sagrado. Collins (2019) menciona que dicho objeto sagrado en algunos rituales es el ser o yo individual (self). La experiencia en EDC es del yo hacia el nosotros, es desde tu ser disfrutar y compartir, el festival incita a que abraces a tu verdadero yo "Aspiramos a crear espacios seguros y libres de juicios donde puedes celebrar tu individualidad. Sin embargo, tú eliges cómo expresarte, solo sé tú mismo" (EDC México, s. f.). Es una costumbre que muchas personas acudan con atuendos muy llamativos y originales, o que busquen expresarse de formas distintas como al bailar y con tótems.

En virtud de lo expuesto, la experiencia generada en EDC es un ritual de interacción, cuyo núcleo es "el proceso en que los participantes desarrollan un foco de atención común y sus micro-ritmos corporales y emociones entran en consonancia recíproca" (Collins, 2019: p. 71). En esta clase de ritual la conexión, dinamismo y retroalimentación son esenciales para poder construir una experiencia compartida que llegue a sublimar la conciencia, cuerpo y emociones.

En un ritual de interacción -como el que ocurre al interior de los festivales de música electrónica- es vital "el surgimiento de consonancia mutua entre la atención y la emoción de los participantes, que crea una experiencia emocional/cognitiva compartida" (op.cit, p. 73). Electric Daisy Carnival desde su primera edición en México -en 2014- ha buscado consolidarse no solo como un evento musical de renombre, sino también crear lazos de lealtad y simbólicos con sus seguidores. La pandemia no redujo de manera significativa la asistencia al festival, en 2020 tuvo un récord de asistencia de 300 mil personas (Torres, 2020, 1 marzo), mientras que en 2022 congregó a más de 284 mil almas (Vega, 2022, 28 febrero) que tuvieron el ímpetu de continuar con la tradición de estar por 3 días inmersos

en un furor colectivo dirigido por los beats del line up.

La figura 2 muestra la estructura del ritual de interacción propuesta por Collins (2019). Los ingredientes: reunión colectiva, foco de atención, estado emocional y retroalimentación están presentes en EDC, al igual que los efectos: solidaridad, energía emocional, símbolos, objeto sagrado y pautas de moralidad (valores). Los headlines más constantes al evento son identificables al ser como una tribu que se comporta y se relaciona acorde a lo que el festival representa.

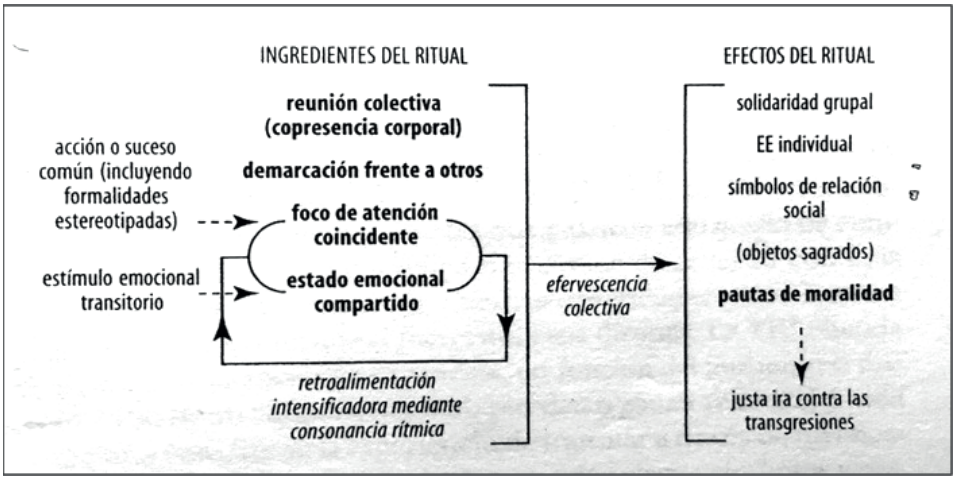


Figura 2. Estructura del tirutal de interacción por Callins (2016, p. 72)

Si en el ritual de interacción hay una energía emocional que provoca un estado alterado de conciencia que resuena y se mantiene, entonces existe liminaridad en el proceso. El antropólogo escocés Victor Turner (2002) define la liminaridad como: "una forma de antiestructura, es la fase del ritual en la cual se asoma un modelo alternativo de sociedad […] aparece como el manantial de un metapoder excesivo […] en la acción simultánea de liberación y disciplinamiento del cuerpo que conduce al trance" (p. 8). Los festivales de música electrónica -y otros eventos similares- son espacios liminales: Por unas horas o días te permite estar fuera de la rutina diaria, son una disidencia ante las convenciones: Puedes vestir como desees, bailar a tus anchas, liberarte tanto corporal como emocionalmente. EDC 2022 permitió ser un oasis ante el hastío y desazón causados por la pandemia y sus estragos como el distanciamiento social o la pérdida de vidas humanas, las personas pudieron entrar a la fantasía que instaura el evento y entrar a un campo fértil de posibilidades.

Turner afirma que la liminaridad es "el reino de la posibilidad" (ídem) en esa comunidad ritual, se abre un tiempo y espacio lleno de oportunidades de sentido, donde -como ya se ha mencionado- en un festival musical como EDC, de forma momentánea los asistentes se apartan de su realidad, para entrar a una dinámica inusitada. En un ritual, la dimensión

liminar corresponde a que “el individuo o grupo es descrito como carente de insignias y propiedades sociales […] Se trata de un estado transicional de indeterminación” (op.cit., p. 7). Las personas en los escenarios del festival se mezclan entre sí, los juegos mecánicos son gratuitos y el dance floor es general, no hay asignación de lugar. La indeterminación se logra gracias a la música y la emisión de neurotransmisores en cada persona, que permiten diluirnos con el júbilo que desprende la entidad colectiva.

En razón de estas últimas reflexiones, el fenómeno que acontece en EDC es un ritual de interacción que tiene una destacada fase de liminaridad en la que se conciben insólitas formas y significados en la audiencia. Hay una abstracción temporal de lo cotidiano: Las emociones, los movimientos y las ideas se trasladan a los escenarios y espacios que instaura el festival; se deja atrás -por instantes- aquello que vivimos en el día a día. De tal suerte que el evento se transforma en un perfomance, una puesta en acción no solo bajo la batuta de los organizadores, infraestructura y line up, sino también en colaboración con los asistentes, que dictan un ritmo y atmósfera a cada edición. Victor Turner (2002) observa que el ritual y performance están dentro de una misma categoría: la del drama social, debido a que permiten regular interacciones y crisis sociales, fomentan espacios de catarsis y apropiación: “El ritual y las artes del performance se derivan del núcleo subjuntivo, liminar, reflexivo y exploratorio del drama social, donde las estructuras dentro de las cuales el grupo vive su mundo social son replicadas, desmembradas, remembradas, remodeladas y convertidas en significativas, de manera verbal o no verbal” (p.8). En EDC al bailar o explorar los espacios hay una dislocación de los sentidos, nos entregamos al goce que fomentan la música e interacción social.

En el entendido de las cualidades performáticas y rituales que desatan una experiencia sobrecogedora dentro de EDC, hay que observar qué es lo que ocurre en ciertas áreas cerebrales a partir de ser estimuladas por la música, pues es ahí donde -en gran medida- se desata el furor y la atracción sobre esta clase de eventos.

APARTADO DOS

Para el filósofo alemán Hegel (2015) la música estaba dentro del terreno de la abstracción, fuera de los cánones de estudio de otras artes como la pintura: Un sonido no podemos verlo ni asirlo; por lo que su sensibilidad es tan peculiar, que entra de lleno a nuestra dimensión espiritual: “el sonido en general representa esta idealidad de lo material, en tanto que vibración, movimiento de lo material, es un elemento ideal, adecuado para la manifestación de lo divino” (p.129). La música la percibimos -en mayor medida- a través de nuestros oídos, aunque las vibraciones sonoras también son apreciadas en nuestra piel.

Nuestros oídos al percibir un estímulo sonoro lo trasladan -respectivamente- a través del tímpano y los huesecillos, hasta llegar a la cóclea que se conecta con el nervio auditivo y transforma esa vibración en señal eléctrica que viaja hasta el tallo cerebral y sube por los

colículos hasta el núcleo o cuerpo geliculado medial del tálamo, que procesa el impulso y lo sube hasta la corteza auditiva que se aloja en el lóbulo temporal, donde se decodifica el mensaje para hacer asociaciones que se traduzcan en respuestas como acciones motoras, verbales o estimular la memoria y aprendizaje (Ver Figura 3).

El tálamo no solo está involucrado en el proceso de información auditiva, es parte del diencéfalo y del sistema límbico, zona subcortical al interior de los lóbulos temporales que es primordial para enlazar estímulos con emociones y comportamientos. La tabla 1 resume las principales estructuras involucradas en esta red neuronal.

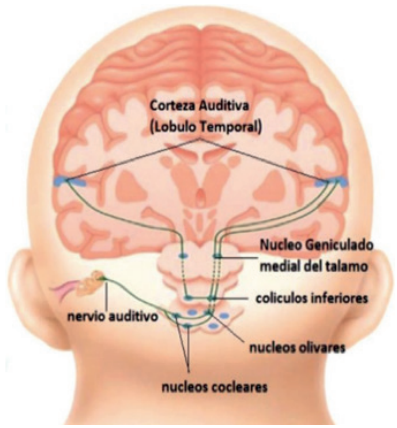


Figura 3. Estructuras cerebrales asociadas a la percepción auditiva. Fuente: elisaribau.com

Tabla 1

Principales estructuras del sistema límbico

Estructura	Funciones
Amígdala	Emociones, memoria, cognición social
Hipotálamo	Temperatura, sueño, hambre, sed, impulso sexual, ánimo
Hipocampo	Memoria, atención
Tálamo	Estímulos sensoriales, atención, conciencia, sueño
Giro cíngulado	Apegos, emociones, conducta, aprendizaje
Ganglios basales	Placer, movimiento, aprendizaje, motivación, apego.
Área septal	Emociones, placer, memoria, reposo
Glándula pineal	Sueño y vigilia, estado de ánimo y regula el estrés

Vemos que el sistema límbico se vincula de forma estrecha con las sensaciones. Un evento como EDC es una fuente sensorial muy intensa, no solo por la música, también hay recursos visuales, de movimiento y proximidad. A su vez el apetito y la sed también se ven comprometidos en la experiencia. Y es aquí que podemos hablar de los neurotransmisores, que son sustancias químicas, cuyo objetivo es permitir el intercambio de señales eléctricas

en el cerebro, es decir, facilitan la comunicación entre neuronas para que existan determinadas reacciones en el cuerpo como contracción, secreción, inhibición o excitación.

¿Cómo funcionan los neurotransmisores? Identifican el código del mensaje dentro del impulso eléctrico que manda la neurona, y transmite una señal química que se articula con una respuesta fisiológica. Ejemplo: Hay un estímulo que es hallarnos en un lugar muy oscuro, nuestros sentidos mandan un impulso eléctrico a las neuronas, que a través del neurotransmisor adrenalina, permite que el cuerpo tenga como respuesta al peligro, huir. La tabla 2 sintetiza los efectos de algunos neurotransmisores, sobre todo aquellos asociados al sistema límbico y a un estado de celebración.

Tabla 2

Neurotransmisores comunes durante actividades festivas

Neurotransmisor	Efectos
Serotonina	Bienestar, buen humor, suprime ansiedad, toma de decisiones
Noradrenalina	Estado de alerta, reduce estrés, concentración
Dopamina	Placer, creatividad, motivación, gratitud, estimulación corporal
Endorfinas	Euforia, reduce dolor, felicidad, disminuye depresión
Oxitocina	Conexión afectiva, placer, apego, alegría
Acetilcolina	Atención, regula sueño y vigilia, movimiento
Gaba	Relajación, felicidad, disminuye ansiedad
Glutamato	Memoria, regula sensaciones y movimiento, neuroplasticidad

La música fomenta la activación de neurotransmisores ya que propicia estados de ánimo como la alegría, tranquilidad y sorpresa. Un estudio en la Universidad McGIll en Canadá a manos de Daniel Levitin, concluyó que “la música puede tener el mismo efecto que tienen las drogas en nuestro cerebro […] cuando escuchamos música a más de 90 decibelios, una parte del oído interno estimula el cerebro para que libere endorfinas […] al igual que ocurre cuando varias personas se juntan para cantar” (Magán, 2017, 21 febrero). Este estudio puede orientar a deducir el porqué en festivales de música electrónica es tan común el consumo de sustancias psicoactivas como cannabis, LSD, MDMA, psilocibina, cocaína y alcohol, debido a que fomentan un aumento de neurotransmisores como la serotonina y dopamina asociados a un núcleo de los ganglios basales, el accumbens, responsable del circuitos de recompensa y generación de placer.

Escuchar música desata un goce corporal y emocional, como también relaja y activa los músculos, ayuda a la memoria y focaliza el pensamiento. Se ha demostrado que sonidos melódicos o rítmicos favorecen el aprendizaje, a su vez que promueve una coherencia semántica. Algo importantísimo, la música une a las personas, crea empatía y la cooperación, el sociólogo inglés David Hesmondhalgh (2015) llama a este proceso un florecimiento colectivo en que el que se crea una manera distinta de estar juntos: “la música

desempeña un papel comunal especialmente potente, alentando a la gente a moverse ante los mismos sonidos al mismo tiempo, pero de diferentes maneras […] combina una forma de respuesta de expresión individual con la expresión colectiva el gusto y los apegos compartidos" (p.156). En Electric Daisy Carnival hay un sentido de comunidad, no solo por la filosofía del evento, sino que el baile permite la sociabilidad y estar desde el yo unido con los demás. Aquí pueden estar entrando en acción tanto el giro cingulado con el apego y vocalización emocional como el lóbulo parietal y la corteza premotora frontal que hospedan a las neuronas espejo que ayudan a ponerse en el lugar del otro, es decir, imitar y tener empatía. En EDC puede ser que solo seas espectador o que te integres a la danza, pero es inevitable sentirse dentro de una "tribu" que te cobija y te impregna de una avalancha de estímulos que pueden ser fascinantes o abrumadores.

La música se liga con las emociones[2] debido a que al ser percibida por los oídos, se estimulan áreas límbicas del cerebro que son responsables de lo emotivo (Ver Figura 4), como son la amígdala y el giro cingulado, que en el proceso se vinculan con zonas de gratificación como son los ganglios basales y el área septal: "Se presenta el sistema límbico como el encargado de regular la expresión de las respuestas emocionales, asociados a este sistema se despliegan los Generadores de Patrones Centrales [cadenas neuronales capaces de generar patrones rítmicos de actividad motora]" (Torres, J. S. S., Córdoba, W. J. D., et.al., 2015: p. 35). Al escuchar -o ejecutar- una melodía de forma inevitable hay una secuela emocional en nuestro organismo, no podemos escapar de la influencia del sonido.

2 Emoción se entiende como respuesta fisiológica ante estímulos externos que tiene como fin una adaptación al ambiente. Cada emoción se conecta con significados específicos y tiene alcances afectivos, subjetivos, expresivos, cognitivos y funcionales (Alonso, 2007). Una reacción emocional (exteriorizarla) necesita de 3 componentes: neurofisiológico, información mental y expresión corporal.

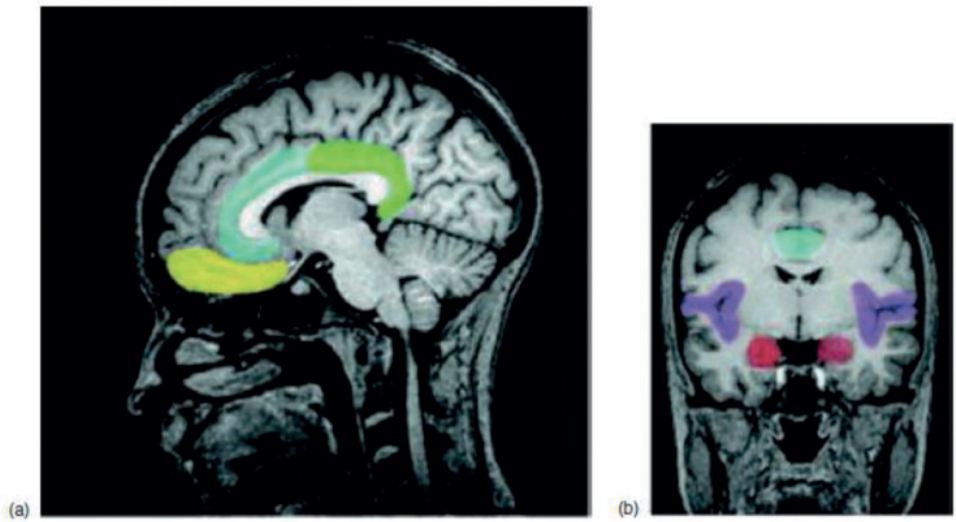


Figura 4. Áreas cerebrales asociadas a las emociones: a) El área orbiofrontal de la corteza prefrontal se mustra en color amarilo, y la circunvolución cingulada del sistema límbico se mustra en color azul-verde (porción anterior) y verde (porción ´posterior). b) La ínsula de la corteza se mustra en color púrpura, la cincunvolución cingulada anterior del sistema límbico en color azul-verde, y la amígdala en color rojo (Torres, J. S. S., Córdoba, W. J. D., et. at., 2015: p. 37)

Por consiguiente, hay una reacción bioquímica con la música. Una melodía desata que se activen neurotransmisore. Cada uno de ellos permite aumentar sensaciones diversas: placer, bienestar, calma, melancolía etc., que se vinculan con respuestas fisiológicas: Incrementa o aminora nuestra frecuencia cardiaca, provoca reacción en la pupila, respuesta galvánica en la piel, piloerección, movimientos peristálticos, entre otros más. En EDC, escenarios como Wasteland implican un desgaste físico debido a que maneja altos beats por minuto y es inevitable que la noradrenalina circule por el organismo. En CircuitGrounds puedes liberar serotonina gracias al juego entre el dj y la estructura tecnológica del escenario, que construye momentos únicos, llenos de emoción. Qué decir de KineticField donde al ser el main stage hace que en cada ceremonia de apertura y clausura se pongan en acción las endorfinas y oxitocina, promoviendo felicidad, fraternidad, placer. Aquí los afectos[3] son esenciales, pues nos permiten hacer conexión con lo que nos rodea: seres, objetos, símbolos.

Otro efecto fisiológico de la música es la ampliación del umbral de sensibilidad (Córdoba, 1998) y la parafernalia en los festivales va directo a este rasgo: El equipo de luz y sonido, los visuales, la pirotecnia y el diseño en espacios permite que como asistente te introduzcas a un estado intenso de estimulación. Electric Daisy además maneja una

3 Afecto se concibe como una cualidad psicogenética que fomenta el bienestar y supervivencia de las especies mamíferas gracias al establecimiento de vínculos y sentimientos con ayuda de neurotransmisores y cualidades interpersonales. (De Zubiría, 2007)

temática: Ser un carnaval de fantasía, donde todo a tu alrededor parece parte de un cuento de hadas, en el que hay flores neón gigantes, bailarines con disfraces llamativos, esculturas llenas de color, una rueda de la fortuna, murales que te incitan y hacen de la experiencia musical algo más hedónico y chispeante. El evento al tener esta cualidad hipersensorial conduce a que el efecto musical se fragmente, la académica argentina Mirta Córdoba de Parodi (1998) refiere: "la música puede estimular al mismo tiempo el sentido de la vista, al conectar el sonido con las imágenes, formas y colores; así como también permite la posibilidad de percibir aromas, perfumes, olores y sabores que, la sensibilidad del auditor podrá captar con mayor o menor nitidez" (p. 74). Cada asistente -acorde a su interés, estado físico y anímico e ingesta de sustancias- tendrá un involucramiento diferente con el espectáculo, pero es innegable que habrá algo que interpele sus sentidos.

Al sistema límbico también se le llama unidad de valoración afectiva (Moreno, 2003) debido a que gracias al hipocampo, amígdala y área septal, vamos haciendo un registro de experiencias emocionales y afectivas. Nuestra memoria clasifica recuerdos, aquello que nos hace sentir bien, los vínculos creados y significados asociados. Un ejemplo musical de esta valoración afectiva es cuando armamos playlists acorde a lo que cada melodía desata en nosotros. Trasladando esto a nuestro estudio de caso, EDC México lleva ocho ediciones, esto en gran parte por la lealtad de sus seguidores, quienes han creado un apego al evento debido a lo que viven, y que les incita a regresar cada año, para tratar de experimentar algo parecido o mucho mejor, siendo la música el eje conector del proceso. Josefa L. Moreno (2003) completa esta idea: "la música estimula los centros cerebrales que mueven las emociones y siguiendo un camino de interiorización , nos puede impulsar a manifestar nuestra pulsión, nuestro sentimiento musical, o dejarnos invadir por la plenitud estética que nos hace felices" (p. 221). Habiendo entendido la relación entre cerebro, emociones y música es momento de platicar sobre lo ocurrido en EDC 2020 y 2022 como un ritual límbico afectivo.

APARTADO TRES

En la primera sección del presente texto pudimos vislumbrar que existen rituales de interacción que se sustentan en la combinación de solidaridad, simbolismo y energía emocional, y permiten estados de liminaridad en los involucrados, que se sienten ajenos al tiempo y espacio convencionales. El ritual se transforma en un microcosmos con su propia dinámica y efectos. Si a esta práctica le sumamos el papel que tiene la música en colaboración con el sistema límbico y los neurotransmisores, obtenemos como resultado una redefinición de los rituales de interacción: Son rituales límbico afectivos, debido a la gran carga emocional y de conexión interpersonal que conllevan. Se procederá a describir las ediciones 2020 y 2022 de Electric Daisy Carnival en México, como rituales límbico afectivos, sobre todo bajo el contexto del virus SARS-CoV-2, que potenció -en ambos

eventos- la energía emocional y una suerte de catarsis ante las condiciones sanitarias y sociales a nivel nacional y mundial.

EDC México 2020 se celebró del 28 de febrero al 2 de marzo. Por vez primera el festival se extendía a 3 días, esto trajo mucha expectativa en la audiencia, pues se agregaba un día a la experiencia, pero a la par existía cierta zozobra sobre la convivencia en el evento, pues se temía por: cancelaciones de los dj's y la asistencia de público extranjero (ya había varios contagios en Europa y Estados Unidos), asimismo, el 27 de febrero se detectó el primer paciente con Covid-19 en territorio nacional.

Estas condiciones no ensombrecieron el *cielo eléctrico*, todo lo contrario, durante los 3 días las personas acudieron con gran animosidad. Se percibia una atmósfera de júbilo: "Fueron tres noches alucinantes, no sé lo que va pasar con el Covid, pero por lo menos me voy con la satisfacción de haber vivido un fin de semana fantástico, fue como estar en las nubes" (testimonio de Ariadna, 25 años). Esta declaración se fortalece con la observación participante realizada: En cada escenario había un desborde corporal, energético y emocional impresionante, algunos sets como Tiesto, Vintage Culture, Da Tweekaz, Armin van Buureen, Timmy Trumpet, Carl Cox provocaron una suerte de hermandad implícita en los asistentes. Se podía percibir una atmósfera de euforia colectiva, los asistentes bailaban, participaban en las amenidades, reían y actuaban como si no hubiera un mañana al compás de los beats (Ver Figura 5). Se remite al florecimiento mencionado por Hesmondhalgh (2015) donde la musica se transforma en una experiencia estética más allá de lo contemplativo, permite un bienestar en todas las dimensiones: cuerpo, mente y espíritu; gracias a la articulación profunda de emociones.

Figura 5. Asistentes en EDC 2020.
Fuente: FB @ElectricDaisyCarnivalMexico

La exaltación generada en la edición 2020, previo al confinamiento en México, se mantuvo hasta el 2022 gracias a la incertidumbre si el festival iba a ser celebrado o no, en

aras que en 2021 no pudo organizarse por las restricciones sanitarias que establecieron las autoridades de la Ciudad de México. Con gran entusiasmo se anunció que EDC 2022 sería una realidad. Del viernes 25 al domingo 27 de febrero, el festival abrió sus puertas, y contra todo pronóstico, fue un avasallador éxito. Se generó una gran energía emocional, tanto de forma individual como colectiva, ya que por fin se pudo volver a disfrutar -después de dos años- el regreso a este espacio comunal de música y baile.

Este enardecimiento se fortaleció con el flujo de neurotransmisores que podían percibirse en las sonrisas, la atención constante, la respiración acelerada, los movimientos corporales, y la atmósfera de euforia latente: "La música nos ayuda en nuestro desarrollo psíquico y emocional, proporcionándonos el equilibrio necesario para alcanzar un nivel adecuado de bienestar y felicidad" (Moreno, 2003: p. 221). Más allá del temor al Covid-19, las personas buscaban un respiro para sentirse plenas, sin aprensión ante las multitudes, algo que durante la pandemia había sido evitado: estar en lugares congregados. Esta aprensión se disipó dentro del evento, se pudo concretar el ritual límbico afectivo, gracias a la majestuosidad articulada de la música, el baile, la audiencia, los escenarios y demás espacios. Alejandro Álvarez en el perfil oficial de EDC México en Facebook publicó "#NotenemosMiedo la felicidad nos da la paz y la cura a todo ✨💞 feliz edc 2022" (@ ElectricDaisyCarnivalMexico, 2022, 28 febrero). ¿Dónde radica esta cura y paz? Podríamos afirmar que en la liberación de neurotransmisores a través del sistema límbico que se ven estimulados por la dinámica y estímulos del festival, siendo uno de los más importantes, la música.

Collins (2009) afirma "la gente interactúa mejor cuando está próxima […] la sociedad es […] una actividad corporal. Cuando unos cuerpos humanos se reúnen en un mismo lugar ocurre una sintonización física: corrientes de sentimiento, una sensación de recelo o interés, un cambio palpable en la atmósfera" (p. 56) EDC 2022 -como ya se mencionó- puso a prueba esta percepción sobre la proximidad en relación con la música, se pensaría que tal vez hubo menos cercanía corporal en los diferentes escenarios, pero lo cierto es que los asistentes -algunos de ellos con cubrebocas- se unieron copóreamente, la distancia social quedó atrás, en la mayor parte de espacios todos se congregaban sin reparo, formando una marea dancística (Ver Figura 6).

Figura 6. Mosh Pit en Wasteland, EDC 2022. Archivo personal

En Neon Garden, durante la presentación de Boris Brejcha, el escenario quedó rebasado en capacidad, las personas -una junto a otra- buscaban cualquier espacio libre para disfrutar del High-Tec del dj alemán a modo de un solo cuerpo colectivo: "la danza convierte al espectador en participante; tal es su más notable atractivo: intensifica fibras o conductos internos, orgánicos, que impresionan al espectador y lo atraen hacia la realización del acto dancístico" (Dallal, 2012: p. 42). Otro set que exaltó a la audiencia fue Purple Disco Machine, quien convirtió el dance floor en una inmensa discoteca. Canciones como *Gimme! Gimme!, Sweet Dreams y Dopamine*, provocaron gritos de alegría y cuerpos abstraídos en el baile. Se vuelve a esta idea sobre la liminaridad, que nos sitúa en un intermedio, en un espacio indeterminado. EDC 2022 fungió como un oasis para lo vivido con el Covid-19, como si de pronto nada de eso hubiera ocurrido; aunque el encanto terminara -tal cual Cenicienta- al finalizar el evento y se regresara a las medidas preventivas cotidianas.

Dentro del ritual límbico afectivo de EDC se cumple lo que Collins (2019) asevera son mecanismos sinérgicos dentro de experiencias rituales: emociones, acción y conciencia (awareness) compartidas. Los asistentes al festival sintonizan desde sus cuerpos para conformar un estado efervescente que les permea y estimula, como si fuera una corriente eléctrica que transporta a estados anímicos extraordinarios que resuenan entre todos los presentes a partir del set de cada dj. Bill Brewster y Frank Broughton (2006) comentan sobre lo que provoca un dj en su ejecución:

> Cuando estás tocando y tienes habilidad, tú no solo mezclas discos, tú mezclas el espacio. No solo se mixean melodías, tú combinas energías y emociones, yendo de la sorpresa hasta la esperanza y felicidad, partes de la libertad llegando al éxtasis y el amor, cuando todo va bien, estás adentro de cada cuerpo presente […] los trasladas fuera del planeta y los llevas a un lugar más elevado. Mueves los cuerpos y almas con la música que fluye desde la yema de tus dedos. Los ubicas en el momento (p.558).

La protagonista del festival sin lugar a dudas, es la música. En EDC 2020 y 2022, los dj's jugaron un papel muy importante, se transformaron en guías de la experiencia, exaltando emociones y sentimientos fuera de la pandemia. Una de las canciones más tocadas en 2022 fue Love Tonight de Shouse, debido a que parte de su letra reza: "*Cuando estes cansado, cuando estes solo […] te ayudaré a sortear la tormenta, nosotros juntos. Nunca nada se ha sentido más como un hogar. Yo estaré allí, nunca estarás solo. Todo lo que necesito es tu amor esta noche*". Dicha melodía se transformó en un himno que llenó de fraternidad y bríos el Autódromo Hermanos Rodríguez. Mirta Córdoba (1998) añade: "Cuando la música por su estructura genera un clima emocional alegre, produce placer en el auditorio y esto se manifiesta en un movimiento centrífugo que va desde el centro hacia la periferia! (p.79). En el caso de Electric Daisy, el movimiento de energía no se quedó en los escenarios, sino que saliendo del recinto, la mayor parte de asistentes tuvieron remanzos emocionales positivos: "Fue mi primer festival, estoy tan contento de haber ido. Fue increíble, ya estaba harto de estar encerrado, al fin pude bailar, estar con más personas y divertirme al máximo, nunca lo olvidaré, me ha cambiado la vida" (Gustavo, 19 años).

Para el psicólogo Stefan Koelsch somos criaturas musicales, debido a que nada tiene más impacto en el cerebro que la música. Afecta nuestra memoria, movimiento y emociones: "Es un modo más de comunicarnos y cooperar que mejora el entramado social y que ha llevado a nuestra especie a evolucionar […] la música nos une. Al escucharla, interpretarla, bailarla, conocemos mejor a los demás, nos enlazamos, relacionamos, disfrutamos en grupo" (Koelsch en Punset, E., 2017, 27 abril) y son estas competencias que tiene la música donde radica el que se perciba a EDC como un ritual límbico afectivo. El evento expande el poder emocional de la música, además que la dinámica interpersonal crea empatía e induce la cohesión social. Asistir a un evento de este estilo nos permite entrar en comunión, no solo con los demás, sino también con nosotros mismos. Koelsch afirma que "gracias a la música nos gustamos más que antes" (ídem) es un feedback continuo, donde lo que percibimos sonoramente entra en contacto con nuestros recuerdos, con nuestra identidad que ponemos en juego con la multitud: "La hipnosis que provoca la música en directo, al aire libre, escuchada y danzada […] es un sueño, un paraíso privado logrado gracias a la colectividad pero una madriguera espiritual al fin y al cabo" (Verdú, 2011: p. 79). Lo que se pueda decir en este texto se queda corto, hay que vivir la experiencia y sentir esa celebración aposteósica.

Hemos repetido que estar en convivencia es fundamental para los humanos, la pandemia por Covid-19 restringió el contacto social y tuvimos que adaptarnos con la tecnología digital a otras vías de interacción. Y aunque la industria de los espectáculos escénicos buscó también adecuar sus propuestas a lo virtual, no se compara con la experiencia presencial. Estar en presencia con otros seres nos estimula: "los movimientos en colectivo son señales crean intersubjetividad […] en cuanto a los resultados del ritual, la efervescencia colectiva es un estado momentáneo, pero sus efectos perduran cuando se

incardinan en sentimientos de solidaridad grupal, símbolos de objetos sagrados y energia emocional individual" (Collins, 2019: p. 58). EDC como un ritual límbico afectivo que se sustenta en la interacción, ha permitido construir fortalezas emocionales en muchos de los asistentes, pues ahí se sienten con libertad y plenitud. Pero esto no sólo ocurre en este evento, la misma mecánica podemos verla replicada en otros como Tomorrowland, Coachella, Creamfields, Ultra, Pa´l Norte, Ceremonia, Flow Festival.

CONCLUSIONES

Hemos resaltado desde el inicio, que los humanos como especie tenemos esta dimensión social, somos seres políticos que buscamos relacionarnos, compartir significados y tener una resonancia en los demás. Hay una constante de crear comunidades, donde se gesten lazos y acciones, y la música tiene una potencial social indiscutible, es parte fundamental en los procesos humanos, no solo como forma de expresión artística, sino como una herramienta compleja con diferentes grados de influencia en nuestra vida: "Aunque la música podría ser un arte de los sonidos, nunca ha sido solo esto. Ante todo, se trata de una actividad cultural […] un sistema, un nexo y lo múltiple" (INBA, 2016: p. 31) Y esta cualidad para vincular es lo que permite festivales como EDC sean tan populares, son espacios para sintonizar en una misma frecuencia corporal y emocional: "El influjo musical que actúa sobre el espíritu y la mente, trascendiendo, por medio del sistema nervioso al organismo, es una fuerza que puede estimular el poder de las defensas orgánicas" (Córdoba, 1998: p. 74) un evento musical nos transforma y revitaliza debido a que influye en las ondas cerebrales y por ende, en funciones mentales, anímicas y fisiológicas. Sin olvidar que al modificar el patrón de impulsos eléctricos se liberan determinados neurotransmidores que nos brindan sensaciones -la mayor parte de las veces- agradables.

Electric Daisy Carnival es muestra del florecimiento humano que pueden promover los festivales de música. Estos espectáctulos facilitan un enriquecimiento interior y exterior a nivel emocional, simbólico y afectivo, se transforman en un espacio al que se regresa para desdibujar -por instantes- la rutina cotidiana. Esta dinámica ritual puede ser replicada en otros eventos colectivos y profundizar más en sus efectos; en pro no solo de los organizadores sino también de la audiencia. En un mundo tan convulso, es propicio estimular actividades públicas que fomenten el bienestar a niveles holísticos. En esta época postpandemia es necesario explorar opciones que nos alejen del aislamiento, de la incertidumbre y ansiedad; que refuercen los lazos sociales y fortalezcan la salud mental e inteligencia emocional.

El ritual que se gesta en Electric Daisy Carnival es tan poderoso gracias al papel del sistema límbico y los neurotransmisores, pues activan el circuito de recompensa en el cerebro que actúa en 3 dimensiones: emocional, motivacional y cognitivo (Neuroaprende, 2019, 20 febrero) y con sustancias como la dopanima, gaba y glutamato. Es muy importante que se investigue más sobre cómo se puede aprovechar la dinámica social en estos eventos a nuestro favor, pues en su espontaneidad radican situaciones ancestrales como ese eco

a la tribu, a compartir sensaciones y significados. Y no solo eso, también los festivales musicales son refugios para nuestros pesares, donde por instantes nos liberamos de aquello que nos acongoja y nos entregamos al placer: "la música proporciona una valiosa base para olvidarse de uno mismo, una pérdida de la conciencia de sí que nunca es completa, pero que es beneficiosa" (Hesmondhalgh, 2015: p.65) ¿Cómo se logra este desvanecimiento del yo cotidiano? Gracias a la separación tiempo y espacio que realiza el ritual con el rasgo liminar. Se percibe a la música como una herramienta expansiva del espíritu muy valiosa.

Finalizando, se considera a los festivales de música electrónica como rituales límbico afectivos porque -como ya se ha mencionado- sitúa a los involucrados en el momento presente, concentra las emociones, atención y cuerpo en la experiencia *per se*, es un flujo fenomenológico y esto es -en gran medida- por el efecto de la música, pues hace que a través de nuestros sentidos y los neurotransmisores nos anclemos a lo que estamos percibiendo en ese instante y nada más, que entremos a un nivel de liminaridad excepcional: "la música bailable […] se lanzó fuera de órbita hacia un puro aquí y ahora, amnésico, condensado, hi-tech" (Stubbs, 2019: p. 444). La pandemia por Covid-19 no aminoró la necesidad de tener esa clase de experiencias, en las que nos llenamos de beneficios tanto a nivel personal como social, nos conectan con sensaciones trascendentes.

Estos eventos dan pie a que se establezca una relación profunda con la música, gracias en gran medida a la estética y el placer cinético que proponen. Estar como asistente hace que gocemos de sus efectos emotivos, afectivos y fisiológicos, lo que conduce a sentirnos vivos en plenitud. Una frase de Carlos Fregtman es idónea para cerrar este texto: "Mientras el sonido es materia en forma de energía, la música es conciencia como forma de energía" (en Córdoba, 1998: p. 78), espectáculos como EDC -gracias al ritual que se establece en conjunto con su infraestructura y artistas- permiten percibir la energía que encierra la música, el poder tan inmenso que tiene de crear en los seres sintientes un estado de homeostasis único.

FUENTES

Alonso, G. J. I. (2007) Psicología. McGraw Hill.

Boletín UNAM-DGCS-227. (2021, 15 marzo). COVID-19 deja secuelas emocionales diversas y únicas en cada individuo. DGCS. https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2021_227.html

Brewster B., Broughton, F. (2006) Last night a dj saved my life. Grove Press.

Collins, R. (2009) Cadenas de rituales de interacción. Anthropos-UAM.

Córdoba, de P.M.A (1998) Música y terapia. Ediciones Índigo

Dallal, A. (2012) Los elementos de la danza. UNAM

De Zubiría S. M. (2007). La afectividad humana. Sus remotos orígenes. Sus instrumentos y operaciones. Cómo medirla con escalas y afectogramas. Colombia, Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual Alberto Merani.

EDC México. (s. f.). LA GUÍA DEL HEADLINER – EDC Mexico. Electric Daisy Carnival México. https://mexico.electricdaisycarnival.com/experience/the-headliners-handbook/

Hegel, G.W.F. (2015) Lecciones de estética. 5ª edición. Ediciones Coyoacán.

Hesmondhalgh, D. (2015) Por qué es importante la música. Paidós

INBA (2016) El arte de la música. Secretaría de Cultura.

Magán, S. (2017, 21 febrero). Un estudio demuestra que la música provoca el mismo efecto que las drogas en el cerebro. cadena SER. https://cadenaser.com/ser/2017/02/21/ciencia/1487675437_780956.html

Moreno, J. L. (2003). Psicología de la música y emoción musical. Educatio siglo XXI, 213-226.

Nateras, K. (2018, 3 julio). Razones por las que asistir a conciertos te hace más feliz según la ciencia. Cultura Colectiva. https://culturacolectiva.com/musica/razones-por-las-que-asistir-a-conciertos-te-hace-feliz/

Neuroaprende. (2019, 20 febrero). Parte I. Circuito de recompensa. https://neuroaprende.com/2019/02/20/enamoramiento-relacion-con-las-adicciones-circuito-de-recompensa/

Ortega y Gasset, J. (1983) El hombre y la gente. 2ª edición. Espasa-Calpe.

Punset, E. (2017, 27 abril). Stefan Koelsch: explorador del poder de la música. XLSemanal. https://www.xlsemanal.com/conocer/ciencia/20170427/stefan-koelsch-explorador-del-poder-de-la-musica-eduard-punset.html

Stubbs, D. (2019) Sonidos de marte. Caja Negra.

Torres, J. P. (2020, 1 marzo). EDC México 2020, tres días de baile y diversión. sipse.com. https://sipse.com/entretenimiento/edc-mexico-2020-tres-dias-de-baile-y-diversion-357628.html

Torres, J. S. S., Córdoba, W. J. D., et.al. (2015). Correlación funcional del sistema límbico con la emoción, el aprendizaje y la memoria. Morfolia, 7(2), 29-44.

Turner, V. [comp. Gest, I.] (2002) Antropología del ritual. INAH.

Vega, L. (2022, 27 febrero). EDC México cierra su edición 2022 con 283 mil asistentes entre electrónica y nula sana distancia. 24 Horas. https://www.24-horas.mx/2022/02/27/edc-mexico-cierra-su-edicion-2022-con-283-mil-asistentes-entre-electronica-y-nula-sana-distancia/

Verdú, E. (2011) Música o Nada. Editorial Milenio.

@EDC_MEXICO. (2017, 18 octubre). Este es TÚ mundo, aquí todos son bienvenidos 🌍✨ #EDCMx [Tweet]. Twitter. https://twitter.com/EDC_MEXICO/status/920786771025321984?s=20&t=1TQ3A7K6PTg2k7QtUz4XJw

@ElectricDaisyCarnivalMexico. (2022, 28 febrero). Alejandro Alvarez #NotenemosMiedo la felicidad nos da la paz y la cura a todo ✨💞 feliz edc 2022 [Post Facebook]. https://www.facebook.com/ElectricDaisyCarnivalMexico/photos/3216304528588529

NOSTALGIA, BRINQUEDOS RETRÔ, MERCADO E CONSUMO

Data de aceite: 03/07/2023

Angélica Gouveia Brito
Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba na linha de pesquisa Mídia, Cotidiano e Imaginário.

Eunice Simões Lins
Orientadora do trabalho. Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba. Líder do grupo de estudo e pesquisa em Antropologia do Imaginário – GEPAI
Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

Trabalho apresentado no GP Publicidade e Propaganda, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

RESUMO: A atual abundância de produtos com apelo nostálgico em diversos setores da indústria do consumo, especialmente, na de brinquedos, jogos e objetos de design foi o que despertou para as questões iniciais propostas neste artigo, entre elas: as relações entre nostalgia, produtos retrô e consumo. O intuito é analisar o crescimento de produtos com apelo nostálgico em diferentes nichos de mercado a partir dos conceitos de nostalgia, de *kidults*, adultescência e de análises que problematizam o consumo de produtos do universo retrô. Para tanto foi preciso levantar as possíveis relações entre nostalgia, consumo de produtos retrô e consumo adulto. E buscar compreender sobre quais aspectos o apelo nostálgico interfere no comportamento do adulto como consumidor.

PALAVRAS-CHAVE: nostalgia; consumo; brinquedos retrô.

1 | NOSTALGIA

A nostalgia aqui discutida refere-se a um sentimento que tem relação com o imaginário e as memórias afetivas das pessoas sobre um tempo passado, que podem ser positivas ou não, mas que muitas vezes se tornam uma saudade

romantizada e um desejo de regressar ao que se passou. Esse desejo também pode ser mais ou menos intenso dependendo de cada um.

Neste trabalho iremos utilizar o termo nostalgia a partir dessa visão mais positiva que é muitas vezes utilizada no processo de consumo nostálgico, principalmente de brinquedos e jogos que remetem à infância. Vale ressaltar que a nostalgia não é o simples desejo por objetos do passado ou uma busca pela retomada de outros tempos. O ser nostálgico deseja se relacionar com objetos que despertem nele o sentimento da nostalgia que é, geralmente, atrelado a uma época anterior à que ele vive e que em seu imaginário é vista como boa e que, nesse caso, traz lembranças agradáveis e saudosas para ele.

Sobre esse ponto é possível perceber que faz parte do fenômeno nostálgico uma certa idealização do que se sente saudade, sejam pessoas, objetos, brincadeiras, brinquedos, alimentos, lugares ou eventos. Há então no imaginário da pessoa nostálgica o pensamento de que aquilo que passou era melhor; tinha um poder de ludicidade maior; era mais divertido; com melhores sabores ou traziam mais conforto e felicidade.

A nostalgia, segundo Svetlana Boym (2001, p.10, tradução nossa[1]), " (...) é um anseio por um tempo diferente - o tempo da nossa infância, os ritmos mais lentos dos nossos sonhos. Em um sentido mais amplo a nostalgia é uma rebelião contra a ideia moderna de tempo, o tempo da história e do progresso".

Assim, esses sentimentos geram uma escalada de inacessibilidade a um desejo idealizado. E, de certo, trata-se também de uma insaciabilidade que é intrínseca ao ser nostálgico. Ele que sempre está "sonhando com" ou "a espera de" um tempo que não volta mais. Como disse Hutcheon, L., 1998 apud Silva (2014, p.83):

> É a própria característica do passado, a inacessibilidade, que provavelmente contribui para uma grande parte do poder da nostalgia – para ambos conservadores e radicais. Isso raramente é o passado como algo realmente experimentado, é claro; trata-se do passado imaginado, como algo idealizado por meio da memória e do desejo.

Por isso, não cabe tratarmos a nostalgia de algo que é facilmente acessível e realizável. Visto que ela não é simplesmente uma referência ao passado. Ela necessita da distância, da saudade. "O amor nostálgico só pode sobreviver em um relacionamento à distância" conforme afirmou Boym (2001, p.09, tradução nossa[2]).

Essa nostalgia tem forte relação com a memória afetiva e o imaginário da pessoa. Por isso é comum ouvir das pessoas adultas comentários como: "tempo bom era o da minha infância" ou "na minha infância as comidas eram mais saborosas, as brincadeiras eram melhores" e até mesmo o comentário "já não se faz mais isso como antigamente". O que reforça a ideia idealizada de que no passado muitas coisas eram melhores.

Esse apelo à memória positiva - que traz um sentimento bom ao lembrar da infância

1 " (...) it is a yearning for a different time--the time of our childhood, the slower rhythms of our dreams. In a broader sense, nostalgia is rebellion against the modern idea of time, the time of history and progress". (BOYM, 2001, p.10)
2 "Nostalgic love can only survive in a long-distance relationship". (BOYM, 2001, p.09)

ou adolescência - é continuamente usado por empresas de publicidade e marketing que, diante do crescimento do discurso saudosista entre as pessoas e do consumismo, o mercado percebeu que a nostalgia poderia abarcar diversos setores rentáveis da indústria.

E notou também que seria possível, por exemplo, crescer vendendo brinquedos não só para crianças, mas para os pais, tios e avós dessas crianças, que são os detentores da renda oficialmente. Gary Cross em seu livro *Nostalgia Consumida* afirmou que "a magia da satisfação do consumidor faz da nostalgia um grande negócio". (CROSS, 2015, p. 06, tradução nossa[3]).

É preciso esclarecer que ao longo deste artigo a palavra "retrô" também será trazida e ao fazer uso dela o objetivo é tratar de um desejo consciente por um estilo próprio que remete a um período passado que se deseja remeter. O retrô é produzido hoje só que inspirado em objetos, personagens e estéticas do passado. E engloba diversos setores como: decoração, brinquedos, músicas, design, vestuário, entre outros.

A ideia do retrô também remete ao retorno do conforto familiar da infância. Ao tratar de jogos de tabuleiro, por exemplo, não se trata apenas de um jogo clássico, pois este sempre existiu. Já que, no mercado, existem jogos e brinquedos dos anos 1940 que nunca saíram de linha. Mas poderia ser um jogo retrô aquele baseado na estética do passado.

O objeto retrô hoje deixa de ser considerado velho. É interessante observar que um rádio antigo na casa de uma senhora de 80 anos, geralmente, é o seu próprio rádio que ela tem há muitos anos e é aquele que quando quebra ela leva ao conserto, por exemplo. Já esse mesmo rádio na casa de um homem de 35 anos provavelmente foi adquirido num brechó e para ele não importava a função rádio e sim o objeto como decoração e tendência de estilo. E, muitas vezes, mesmo que o rádio seja utilizado em sua função básica é a ideia de ter um objeto retrô ou adquirido num brechó que o faz ser exaltado como belo.

Já o termo *vintage*, que pode ser confundido inicialmente com aspectos da nostalgia e do retrô, não será o foco deste artigo. Isso porque, resumidamente, o *vintage* se refere a um objeto que foi fabricado ou produzido no passado, mas que está incorporado ao repertório atual. Ele se tornou um termo usual do mercado da arquitetura, do design e da moda. Ainda utilizando o exemplo anterior é comum encontrar rádios vintages, bem como diversos outros produtos em muitas lojas[4] no Brasil.

2 | O UNIVERSO DOS *KIDULTS*, A SÍNDROME DO PETER PAN E OS ADULTESCENTES

Ao realizar uma pesquisa relacionada com nostalgia e consumo é comum surgirem referências que tratam de teorias e termos como "kidults", "adultescência" e "síndrome do

3 "The magic of consumer satisfaction makes nostalgia a major business".

4 A loja Imaginarium, bastante conhecida em todo Brasil, é voltada para adolescentes e jovens adultos e tem uma radiola de vinil vintage entre seus produtos. E ela custa em torno de R$1.400. Em: https://loja.imaginarium.com.br/vitrola-sem-fio-beatles-twist-and-shout/p Acesso em 29 de Abril de 2023 às 10h

Peter Pan". Esses casos não são diretamente o objeto de estudo deste artigo, no entanto, diante da importância de tais termos é válido trazê-los, ainda que minimamente, para a discussão.

A análise do comportamento adultos-jovens tem como uma de suas referências o psicólogo Dan Kiley que, em 1987, apresenta o livro "A síndrome de Peter Pan: homens que nunca cresceram". Segundo ele, a síndrome costuma surgir por volta dos 20 - 25 anos do indivíduo, que é justamente o período em que, de fato, iniciam as primeiras responsabilidades de uma pessoa adulta. E a principal característica da síndrome é a imaturidade daquele adulto para tratar de suas emoções.

Já o termo adultescência tem relação com a geração X que é aquela geração que compreende os nascidos entre 1965 e 1981, ou seja, os que tiveram a sua infância entre os anos 1980 e 1990. A respeito da Adultescência afirmou Escudero (2012, p.01) que

> Por tratar-se de uma tendência cuja emergência se deu após os anos 90, a adultescência é trazida como uma característica da geração X. (...) a possibilidade de seus hábitos de consumo atuais serem uma "válvula de escape" das tensões impostas pela vida moderna, uma fuga que os leva nostalgicamente para a infância e a seu mundo de personagens, a produtos e a comportamentos formatados e difundidos pelos meios de comunicação.

Nessa fala de Escudero já é possível ver uma relação entre a nostalgia e o comportamento de consumo dos adultos que cresceram junto com as perspectivas de modernidade da sociedade, crescimento das indústrias - entre elas as de brinquedos - e com o avanço dos programas de televisão.

Por último há o termo "kidult" que traz mais semelhança com os aspectos relacionados neste artigo, no entanto ainda não faz parte diretamente das relações trazidas pelo objeto aqui no momento. Embora tenham questões muito pertinentes na relação dos adultos com nostalgia, infância, jogos e brinquedos.

Kidult é um neologismo formado pela justaposição das palavras da língua inglesa *kid* (criança) e *adult* (adulto). Esse conceito foi criado pelo sociólogo e professor Frank Furedi no artigo "The children who won't grow up", publicado em 2003 no periódico inglês Spiked. Ele então definiu os kidults como um grupo de adultos na faixa etária de 20 a 35 anos que consomem produtos buscando reviver suas infâncias. Segundo a teoria, ao contrário dos adultescentes, a maioria dos kidults gozam de estabilidade emocional - além da financeira.

Muitos deles também têm interesses por diversos outros assuntos e já possuem famílias com seus filhos em formação. No entanto, eles não deixam de direcionar parte de suas rendas para os produtos que remetem às suas próprias infâncias. Por isso, os kidults são um nicho atraente para o mercado, pois são adultos com independência financeira e poder de compra. E, principalmente, com seus desejos carregados de nostalgia e de fidelidade aos seus personagens e obras preferidos. Ou seja, a marca não precisa ter muito trabalho para atrair esse consumidor.

Pode-se verificar isso também no crescimento da oferta das grandes produções do cinema, da televisão e dos serviços de streaming voltadas para os *Kidults*. Entre essas estão produtoras como o *Adult Swim* (célula especializada em desenhos *kidult* da *Cartoon Network*), *Fox*, *Comedy Central*, *Netflix* e de que fazem parte programas famosos como *Os Simpsons*, *Family Guy* (Uma Família da Pesada), *South Park*, *Superjail*!, *Rick and Morty* e *Bojack Horseman*.

3 | CONSUMO NOSTÁLGICO E MERCADO

A nostalgia faz parte de um nicho de mercado que continua crescendo no Brasil e no mundo. Esse fato pode ser constatado a partir do aumento no número de filmes com personagens conhecidos na infância e adolescência dos que são adultos hoje. Entre esses filmes estão: *Aladdin*, *Scooby Doo*, *Os Smurfs*, *O Rei Leão*, *Transformers*, *Comandos em Ação*, *Tartarugas Ninjas*, *A bela e a fera*, *Cavaleiros dos Zodíacos*. Conforme afirma Ribeiro, A.P. (2018)

> No mercado da nostalgia há, obviamente, uma dimensão econômica essencial. O passado – sobretudo através de seu apelo emocional – vende muito. Mobiliza de tal forma a economia de bens materiais e simbólicos de diversos países que é mesmo difícil de mensurar. Tem características locais e nacionais, mas é também um fenômeno transnacional e mundializado.

Há também o grande número de novas séries e novos filmes de fantasia, de super-heróis, com personagens e estórias que também fizeram sucesso em décadas passadas, como *Star Wars* (*Guerra nas Estrelas*), *Batman*, *Hulk*, *Homem Aranha*, *Super Homem* e a sequência de filme dos *Vingadores* em que personagens da *Marvel* se encontram numa espécie de celebração para os fãs saudosos que aguardam ansiosamente cada estreia para lotar os cinemas.

No entanto, o consumo do adulto nostálgico não fica restrito a sessões de cinema. Hoje há um tipo de entretenimento multimídia, uma convergência da nostalgia e também do universo retrô em diversos setores do consumo. Sobre o universo dos jogos - que fazem bastante uso da nostalgia - mas aqui tratando especificamente dos jogos retrô e os sentimentos que eles provocam esclarecem Mastrocolla e Mello (2019, p.167):

> Compreendemos que os jogos retrô e as linguagens nostálgicas ativam memórias afetivas que conferem um sentido de continuidade entre o passado e o presente. Ao desfrutar de um jogo deste tipo, o jogador se conecta no nível imaginário a um tempo passado que tende a lhe afetar de modo positivo, aumentando sua sensação de prazer e bem-estar. Esses jogos e os sentidos atribuídos a eles estão carregados de afetos. Através do consumo material e simbólico desses jogos, o jogador experimenta um processo memorialístico que sublinha a permanência de uma identidade e de uma trajetória de vida particular, deixando de lado uma lógica histórica e temporal que é essencialmente marcada por rupturas e transformações.

Na verdade, existem diversos produtos com apelo nostálgico nos setores de vestuário, alimentos, decoração, acessórios, brinquedos, design de móveis, eletrodomésticos e até mesmo na farmácia é possível encontrá-los. Segundo afirmou Ana Paula Ribeiro (2018, p.01):

> A nostalgia é um fenômeno tipicamente moderno, resultado da consciência da fugacidade da existência ou do luto pela perda do encantamento do mundo. A nostalgia está presente hoje em diversos espaços, um boom que parece apontar para um cenário de vínculos sociais e afetivos frágeis. Buscamos no passado a segurança que não temos no futuro.

Um ponto importante para os objetivos do mercado publicitário é que a nostalgia é um sentimento que todo adulto pode acessar. É fato que o objeto daquela nostalgia poderá variar de acordo com algumas vivências e experiências pessoais. No entanto, é possível abarcar muitas pessoas apelando a certas imagens e aspectos nostálgicos que fazem parte do imaginário social.

Esse adulto que vive momentos de nostalgia sente-se então reconfortado ao se deparar com produtos que remetem diretamente à sua infância e aí os desejam ou compram numa relação de memória afetiva e consumo. E de certa forma esse é um consumidor mais fácil de conquistar, visto que ele já tinha uma relação anterior com o produto e tem, muitas vezes, em seu imaginário campanhas publicitárias antigas. Além disso, é ele mesmo que agora tem o poder aquisitivo para comprar o que deseja.

E isso facilita o alcance do trabalho dos publicitários que hoje trabalham numa publicidade focada mais na irracionalidade das emoções vivenciadas - ou não - pelo consumidor. A publicidade hoje busca mais envolvimento com o público-alvo. A respeito disso é importante trazer a teoria da "Publicidade Híbrida", proposta por Covaleski que ocorre quando a publicidade se mescla com o conteúdo e é consumida como entretenimento. Dessa forma, a publicidade foi "de forma crescente, inserida e camuflada no entretenimento; travestida de diversão, mas não destituída de sua função persuasiva, mesmo que dissimulada" (COVALESKI, 2010, p. 21)

A publicidade, segundo o autor (2010, p. 23), é "baseada na aglutinação de três fatores: informar persuasivamente, interagir e entreter". E quanto mais a publicidade aparece camuflada de entretenimento, mais "bem aceita" costuma ser. Esse é mais um aspecto que o uso da nostalgia acrescenta vantagem nas campanhas publicitárias, visto que o consumidor fica tão feliz, tocado e emotivo ao se deparar com uma divulgação do produto de sua infância (ou que remete a ela) que ele se envolve de fato com aquele discurso e tende a aceitar bem a publicidade.

Hoje um adulto que viveu sua infância nos anos 80 e 90 - período esse em que houve um *boom* comercial de programas infantis e publicidades de brinquedos no Brasil - pode ter nostalgia dos seus tempos pueris. Além disso, se ele possuir renda e desejar ter algum produto retrô que tenha relação com os desenhos ou brinquedos de sua infância,

provavelmente conseguirá adquirir. Visto que atualmente é muito comum produtos retrôs que remetem a uma determinada época.

E o mercado de brinquedos e jogos tem dedicado parte de seus produtos a esse nicho de mercado nostálgico, bem como para as crianças - os filhos desses pais que têm saudades de suas infâncias - e que por isso passam a valorizar mais o ato de adquirir esses produtos. Nesse caso é comum ouvir no meio social discursos do tipo "eu sonhava e não pude ter isso''. "Agora posso ter e posso dar ao meu filho" ou "agora eu tenho renda e não quero que nada falte para o meu filho" que são frases muitas vezes utilizadas para justificar o consumo.

Os adultos então consomem os diversos produtos que remetem à sua infância e a publicidade, estrategicamente, atua fazendo uso da simbologia de um retorno a uma época em que - no discurso publicitário e nostálgico - tudo era melhor, mais fácil, com menos rigidez, com mais cores e muita diversão.

E esses adultos não compram o produto apenas por sua utilidade e sim pela experiência afetiva que trazem em seus imaginários e que os conectam com seus passados de alguma forma. Inclusive ao se analisar a relação entre consumo e publicidade sabe-se que poucos artefatos são consumidos no mercado exclusivamente por sua utilidade. Conforme afirmou Lipovetsky (2007, p.45)

> Diferentemente do marketing tradicional, que valorizava argumentos racionais e a dimensão funcional dos produtos, muitas marcas agora jogam a carta da sensorialidade e do afetivo, das 'raízes' e da nostalgia (o 'retromarketing')

Inclui-se também como uma vantagem dessas estratégias o fato de que é mais rentável vender para pessoas que possam de fato pagar pelos produtos. O mercado percebeu que "as pessoas estão envelhecendo e já não é tão prático e rentável produzir artigos para crianças e jovens, quando os adultos é que possuem maior poder de mercado e são a maioria das pessoas" (RIBEIRO, 2019, p.82).

Nesse contexto, a *Estrela*, tradicional fabricante de brinquedos no Brasil, hoje tem parte do seu faturamento na venda de brinquedos antigos relançados e de clássicos. Percebendo a demanda do mercado a empresa passou a investir ainda com mais força na nostalgia. E a *Estrela* passou a relançar diversos produtos com selo de edição comemorativa dos 80 anos que foi completado em 2017. No site da empresa [5]consta:

> A ***Estrela*** chega aos 80 anos em 2017 celebrando com suas diversas gerações de consumidores e reeditando clássicos. Entre os jogos, foram escolhidos para representar a Coleção 80 anos o ***Banco Imobiliário*** e o ***Jogo da Vida***. Na linha de bonecas, para marcar os 80 anos da Estrela, foram selecionadas a coleção ***Moranguinho***, ***Fofolete***, ***Susi***, celebrando os 50 anos de seu lançamento, a ***Gui Gui*** e a ***Tippy***. Com o maior crescimento interno na empresa nos últimos anos, 38% somente em 2016, a linha de massas de modelar, ***Super Massa***, tem como astro o ***Dr. Opera Tudo***.

5 https://www.estrela.com.br/institucional/nossa-historia acesso em 19.12.2021 às 20h04

Em 2017 foi o relançamento do boneco *Falcon* que até hoje está à venda e que em seu retorno logo esgotou nas maiores redes de lojas como na *Ri Happy*. Também retornaram ao mercado brinquedos como o *Genius*, *Pula-Pirata*, *Cara a Cara*, a boneca *Moranguinho*, a *Fofolete*, a *Susi*, entre outros.

No ano de 2021 a Estrela também relançou o *Pogobol*, brinquedo que foi um sucesso nos anos 80-90. Naquele mesmo ano a fabricante também voltou o boneco do *He-Man*. Já em 2022 a *Estrela* trouxe de volta *Os ursinhos carinhos* que no seu site cada boneco custava [6] R$ 49,90. O banner de divulgação do relançamento no site dizia: "4, 3, 2, 1… Eles voltaram! Os ursinhos mais carinhosos e queridos em sua versão clássica Anos 80"!

Vale ressaltar que, no site da *Estrela,* a empresa possui uma aba com o nome Clássicos em que são vendidos brinquedos como a boneca *Moranguinho*, o jogo *Detetive*, o *Genius*, o *Ferrorama* que também foi um relançamento recente, entre outros. O segmento de jogos de tabuleiro também teve nos últimos anos o crescimento das vendas de jogos clássicos como *Perfil*, *War* e *Quest* que são tidos pela sua fabricante *Grow* como jogos da linha retrô.

E assim as indústrias de brinquedos e o mercado publicitário vêm tentando atingir esses potenciais consumidores com o aspecto emocional da nostalgia. No entanto, a nostalgia não se restringe apenas ao mercado de brinquedos. Por causa disso, é possível encontrar diversos produtos com imagens do *Batman* ou da *Bela* em roupas; cadernos; livros; utensílios para casa; miniaturas; pasta de dente; produtos para festas; etc. Também é notório o crescimento da oferta de produtos retrô em lojas de departamento no Brasil como *Etna*, *Riachuelo*, *Renner*, *CeA*, *TokStok*, entre outras.

Esses produtos com apelo nostálgico se não forem os oficiais - ou seja, os que já são oficialmente licenciados pelas suas marcas proprietárias - como é o caso dos produtos da *Sanrio*, criadora da marca "Hello Kitty e amigos" atuante até hoje, haverá inúmeros produtos retrô feitos sem licença, muitos deles por fãs nostálgicos que veem na falta do produto já extinto no mercado uma oportunidade de venda.

Assim, é também possível encontrar camisas, cartazes, almofadas, miniaturas, objetos de decoração, vestuário, papelaria tanto de objetos licenciados e fabricados em suas indústrias quanto de objetos fora de linha ou não mais produzidos. Um dos maiores exemplos mundiais de licenciamento são os produtos da *Disney*. Já dos que estão fora de linha há *Os Jetsons* produzido por *Hanna-Barbera* e que até hoje surgem produtos com estampas de seus personagens.

Há ainda o exemplo da marca *Chiclets* que é uma goma de mascar fabricada pela *Adams - Mondelez* e que é constantemente utilizada - muitas vezes, sem concessão - para estampar camisas, ímãs de geladeira e diversos outros objetos do "design e arquitetura retrô". Esses produtos, bem como suas embalagens e suas marcas estão tão presentes no imaginário e na memória afetiva das pessoas que eles são reproduzidos e utilizados em

6 https://www.estrela.com.br/ursinhos Acesso em 17.07.2022 às 20h

outros contextos como os de almofadas, *souvenirs* e até mesmo como temas de festa e fantasias de carnaval.

Outro caso interessante é o da câmera da marca *Polaroid* que em 2008 anunciou o fim da fabricação de suas câmeras de revelação instantânea diante da concorrência das máquinas digitais. No entanto, os fãs nostálgicos usaram tanto da imagem da Polaroid - tanto da logomarca quanto das diversas imagens das máquinas - em vários setores, e especialmente, na decoração que quando a marca anunciou, em 2014, o retorno da fabricação de suas máquinas fotográficas e o retorno foi bastante positivo. E até hoje a *Polaroid* continua sendo muito utilizada como figura do design retrô.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dessa forma, nota-se que a nostalgia e o imaginário que é trazido por esses produtos carregados de valores simbólicos é uma ferramenta utilizada para atrair o consumidor adulto para o consumo. E não se trata apenas de uma relação de compra e venda. Até mesmo porque muitas vezes ele poderia comprar outros produtos com o mesmo fim só que mais modernos e até mais usuais, mas prefere os que possuem um apelo nostálgico e que os transmitem uma relação afetiva com a sua infância.

É então possível notar o uso da nostalgia como uma forte tendência de promoção de consumo, visto que o saudosismo e a procura por produtos retrô fizeram com que as empresas levassem em consideração esse perfil de consumidor e passassem a explorar cada vez mais esses sentimentos em seus discursos publicitários. Assim, hoje está maximizada a experiência afetiva do adulto que deseja consumir mais produtos referentes à sua infância, o que acaba por gerar ainda mais lucros para a indústria que está voltada para a nostalgia.

Tomando posse dessas definições, pode-se concluir que o apego nostálgico ao passado não é um fenômeno novo, no entanto, o crescimento dos mercados de consumo que utilizam o discurso da nostalgia e do imaginário acerca da infância continua forte. E ainda sem data de expiração, visto que é esse imaginário saudosista que vem promovendo os retornos e os lançamentos de brinquedos, jogos e filmes de personagens e desenhos da infância de décadas passadas que continuam sendo um sucesso de vendas.

REFERÊNCIAS

BOYM, Svetlana. **The future of nostalgia**. New York: Basic Books, 2001.

COVALESKI, Rogério. **Publicidade Híbrida**. Curitiba: Maxi, 2010.

CROSS, Gary. Consumed Nostalgia: memory in the age of fast capitalism. Nova Iorque: Columbia University Press, 2015.

ESCUDERO, Andreia. **Geração X**: adultos infantilizados - uma análise do fenômeno. UTFPR ANO III, Vol. 3, N.o 3, 2012.

LIPOVETSKY, Gilles. **A Felicidade Paradoxal** – ensaio sobre a sociedade do hiperconsumo. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

MASTROCOLLA, Vicente e MELLO, Felipe. **Identidade, nostalgia e memória afetiva no consumo de videogames retrô**. INTERIN, v. 24, n. 2, jul./dez. 2019.

PRISZKULNIK, Léia. **A criança e a psicanálise:** o "lugar" dos pais no atendimento infantil. Psicol. USP, São Paulo, v. 6, n. 2, p. 95-102, 1995 .

RIBEIRO, Ana Paula Goulart. **Mercado da nostalgia e narrativas audiovisuais**. E-Compós, Brasília, v.21, n.3, set/dez. 2018.

Ribeiro, Diego Lombardi. **Kidult** : reflexões acerca de relações entre a descentração da idade nas identidades culturais e a linguagem da animação em Bojack Horseman. São Paulo: Paulus, 2019.

SAMPAIO, Inês Silvia Vitorino. **Televisão, publicidade e infância**. São Paulo: Annablume, 2006.

SILVA, G. De volta para o meu futuro: infância, nostalgia e consumo no cinema infantil brasileiro. In: ALCÂNTARA, A.; GUEDES, B. (Orgs.). **Culturas infantis do consumo:** práticas e experiências contemporâneas. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p.74-95.

EDWALDO COSTA: Pós-doutor em Jornalismo pela Universidade de São Paulo (USP). Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Mestre em Comunicação Social pela Universidade de Marília e especialista em Informática na Educação, pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). Concluiu graduações em Comunicação Social/Jornalismo e Ciências da Computação. Atuou como professor de Jornalismo na Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), no Centro Universitário Toledo de Araçatuba e na União das Instituições Educacionais do Estado de São Paulo. Trabalhou no Centro de Comunicação Social da Marinha, na Assessoria de Comunicação do Ministério da Defesa e na Comunicação do Gabinete de Segurança Institucional da Presidência da República (GSI/PR). Atualmente, o organizador do e-book é membro efetivo da Academia de Letras do Brasil-DF, cursa outro pós-doutorado em Comunicação e Saúde na Daphne Cockwell School of Nursing – Toronto Metropolitan University e atua como jornalista na Diretoria-Geral de Desenvolvimento Nuclear e Tecnológico da Marinha.

JOCIENE CARLA BIANCHINI FERREIRA PEDRINI: Professora permanente do programa de pós-graduação em Comunicação e Poder da UFMT/ Campus Cuiabá na linha de Política e Cidadania. Professora do curso de Jornalismo da UFMT/ Campus Universitário do Araguaia. Doutora em Educação, mestre em Comunicação, jornalista e licenciada em Letras – Português/Inglês.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Abandono 40, 54

Ações net-ativistas 14, 15, 17, 18

Amazônia Legal 14, 15, 19, 20, 21, 22

Assertividade 40

B

Baile 63, 64, 65, 66, 72, 76, 77, 81

Brinquedos retrô 82

C

Cinema 26, 27, 28, 30, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 85, 86, 91

Cobertura dos Jogos Olímpicos de Tóquio 3

Comunicação 1, 2, 3, 7, 10, 13, 15, 16, 17, 18, 22, 23, 26, 28, 36, 40, 82, 85, 92

Conhecimento 14, 16, 17, 56, 58, 60

Consumo 36, 37, 57, 71, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 90, 91

Contextos comunicativos 1

D

Deserção 40

E

Ensino 16, 24, 40, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 62

Enviados especiais 1, 2, 10

Estuturas anatômicas 56

F

Feminilidade 93

Fontes jornalísticas 93

G

Gênero musical 93

Gênero radiofônico 93

H

Hollywood 26, 28, 29, 32, 33, 34, 35, 37, 38

I

investigação 14, 18, 19, 20

ÍNDICE REMISSIVO

J

Jornalismo digital 8

Jornalismo internacional esportivo 1

Jornalismo local 93

M

Metalinguagem 26

Mídia 4, 7, 8, 22, 82

Música electrónica 63, 65, 67, 68, 71, 80

N

Neurotransmisores 63, 65, 69, 70, 71, 73, 74, 76, 79, 80

Nostalgia 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91

O

Osteotécnica 56

P

Pandemia 1, 2, 6, 7, 9, 12, 40, 54, 63, 64, 65, 67, 68, 76, 78, 80

Prática laboratorial 93

Projetos jornalísticos 93

R

Redes de comunicação 93

Ritual 63, 65, 66, 67, 68, 69, 74, 76, 77, 78, 79, 80, 81

S

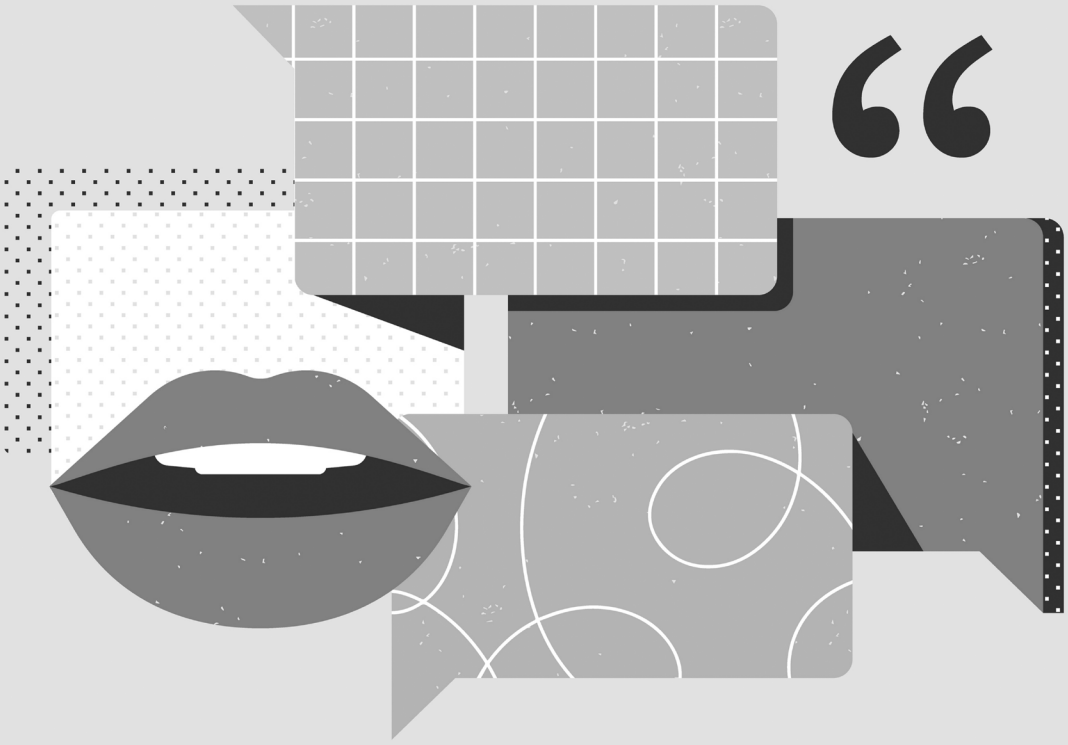
Semiótica 26, 27, 36, 38, 92

Sistema límbico 63, 65, 70, 71, 72, 73, 74, 76, 79, 81

T

Tarantino 26, 28, 29, 34, 35, 37, 38

A COMUNICAÇÃO E OS CONTEXTOS COMUNICATIVOS 3



Atena Editora
Ano 2023

www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br
@atenaeditora
www.facebook.com/atenaeditora.com.br

A COMUNICAÇÃO E OS CONTEXTOS COMUNICATIVOS 3

Atena Editora
Ano 2023

www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br
@atenaeditora
www.facebook.com/atenaeditora.com.br