

LITERATURA NAS MÍDIAS DIGITAIS: APROXIMAÇÕES A PARTIR DO CASO DE UMA *LIVESTREAM* “*IRL*” DE CID CIDOSO NA TWITCH

Miguel Bruch Deitos¹
Carlos Alberto Alves Paniagua²
Emanuel Andrés Villalba³
Raul Camacho Cuzquen⁴

DOI: <https://doi.org/10.34019/1983-8379.2023.v16.42351>

RESUMO: Neste artigo investigamos as fronteiras literárias do texto digital mediante uma *livestream* interativa do gênero IRL (*In Real Life*), realizada pelo *streamer* Cid Cidoso. Visamos enfocar a questão da Cultura Digital aplicada aos Estudos Literários. Portanto, discutimos como o público desse tipo de transmissão pode, ao mesmo tempo, tornar-se um leitor-digital e co-autor ao expressar-se por meio do *chat* público de texto, provocando reorganizações simbólicas na transmissão, as quais são abarcadas à construção própria do *streamer*. Nosso objetivo é compreender as possibilidades criativas que a mídia digital permite introduzir à concepção de literatura e como essa encontra-se cada vez mais próxima da realidade cotidiana. Neste sentido, nos baseamos principalmente nas concepções teóricas de Ludmer (2007) e Manovich (2005). Dentre os resultados encontrados destacamos as estratégias digitais de emancipação do público leitor, convidado a fazer-se presente, construir, e expressar sentidos subjetivos tanto da obra exposta (curadoria de Jorge Takla), quanto da cidade na qual ela se encontra, erguendo assim uma comunidade leitora com seus próprios significados simbólicos.

Palavras-chave: Literatura; Cultura Digital; *Livestream*; Estudos Literários; Interatividade.

RESUMEN: En este artículo investigamos los límites literarios del texto digital a través de un *livestream* interactivo del género IRL (*In Real Life*), realizado por el *streamer* Cid Cidoso. Pretendemos centrarnos en la cuestión de la Cultura Digital aplicada a los Estudios Literarios. Por lo tanto, discutimos cómo la audiencia de este tipo de transmisión puede, al mismo tiempo, convertirse en lector digital y co-autor al expresarse a través del *chat* público de texto, provocando reorganizaciones simbólicas en la

¹ Técnico em Informática pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSul) e Bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA). Atualmente cursa o mestrado em Literatura Comparada da UNILA como bolsista (CAPES/DS). E-mail: migueldeitos@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4805-0264>.

² Técnico em Tecnologia do Som pelo Instituto Profesional de Artes y Ciencias de la Comunicación (IPAC) e Bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA). Atualmente atua juntamente ao Ministério de Turismo do Paraguai. E-mail: alvespaniaguac@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1780-2360>.

³ Bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA). E-mail: andres.villalba2@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-3561-7782>.

⁴ Bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA) e mestrando em Estudos do Teatro e do Cinema na Universidade de Buenos Aires (UBA). Atua como revisor de periódicos acadêmicos. E-mail: raucacu@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3414-0867>.

transmisión, que se engloban en la propia construcción del *streamer*. Nuestro objetivo es comprender las posibilidades creativas que los medios digitales nos permiten introducir en el concepto de literatura y cómo ésta se acerca cada vez más a la realidad cotidiana. En este sentido, nos basamos principalmente en las concepciones teóricas de Ludmer (2007) y Manovich (2005). Entre los resultados encontrados, destacamos las estrategias digitales de emancipación del público lector, que es invitado a estar presente, construir y expresar significados subjetivos tanto de la obra expuesta (curaduría de Jorge Takla), como de la ciudad en la que se encuentra, creando así una comunidad lectora con significados simbólicos propios.

Palabras Clave: Literatura; Cultura Digital; *Livestream*; Estudios Literarios; Interactividad.

Introdução

O livro, artefato este que ainda é considerado por muitos como o meio por excelência para a aquisição do conhecimento, vem sendo desafiado e desapossado de predileção pelos jovens para as novas mídias digitais: Instagram, X, TikTok etc. A “literatura”, antes obviamente atribuída àquilo que era oriundo da leitura do livro e suas páginas impressas, agora se expande às telas por meio de formatos digitais mais interativos. Tal fenômeno nos leva a questionar como seria possível definir a literatura no contexto atual, especialmente quando as mídias digitais abrangem uma ampla gama de conteúdos e formas de interação.

Nesse escopo, nos parece pertinente ao debate entrelaçar as concepções teóricas de dois autores: Josefina Ludmer (2007) e Lev Manovich (2005). A primeira autora é atrelada à questão dos Estudos Literários e seus textos são destacados por questionarem e evidenciarem as relações dentro e fora que uma literatura é capaz de produzir; o segundo autor é bem-conceituado nas pesquisas sobre a Cultura Digital e suas proposições visam esclarecer e reivindicar a emancipação dos usuários das “novas mídias” através dos seus direitos de produção e não apenas de consumo. O cruzamento das discussões destes dois autores visa dirimir as limitações que encontramos hoje nas pesquisas do campo literário que tendem a privilegiar os cânones alfabéticos, pondo à margem as obras que vêm sendo elaboradas nas novas mídias.

O principal problema desse privilégio canônico tem sido o desinteresse dos jovens em uma literatura, que no atual mundo hiper-mediatizado já não é possível de se contar às páginas de um livro, mas se expande no mundo virtual a todo e qualquer novo tipo de suporte. Esperamos que a análise desta obra possa servir aos professores da educação básica e demais interessados em disseminar uma educação capaz de captar a atenção dos mais jovens.

Portanto, analisamos neste artigo uma *livestream*, formato de transmissão ao-vivo muito popular, e as diversas formas de leitura e interação com esta mídia. Ressaltamos em nosso texto principalmente como um simples *chat* de texto é utilizado de forma criativa para que o público possa escrever e ser lido em tempo real. Não obstante, essa escrita é ressignificada ao ser incorporada às imagens captadas pela câmera de controle do *streamer*: dessa forma o leitor é instigado a escrever não apenas qualquer texto, mas um texto estruturado que vise a ser lido em paralelo com os demais elementos visuais e provoque significados engajantes.

Além disso, durante essa *livestream* o *streamer* entra em uma exposição artística com curadoria de Jorge Takla, dentro do centro cultural Fiesp, guiando, portanto, as escritas e as interações do público para uma obra artística com vasta estrutura formal. A análise destes elementos pelo próprio público proporciona o acesso à cultura de elaborações artísticas que até então permaneciam distantes das mídias digitais. Finalmente, é importante notar como a emancipação dos leitores através dos dispositivos digitais também requer uma mediação de qualidade, onde as discussões possam apresentar valores formais capazes de desenvolver o aspecto crítico dos leitores ao mesmo tempo que captam sua atenção⁵.

1. A “literatura pós-autônoma” do digital

A discussão sobre o que realmente significa uma mídia é ampla e as divergentes palavras e formas de se referir a uma mesma origem etimológica do latim acabam por só confundir ainda mais. Não obstante, o que parece relevante para o presente debate é o fato de nas últimas décadas ter se estabelecido um novo tipo de mídia: as mídias digitais. Estas vão além de todos os aspectos físicos atribuídos às mídias tradicionais, como a literatura livresca, por exemplo: capa, página, início-meio-fim, diferenciação/interação do leitor/autor e principalmente personagens ficcionais.

Dito de outro modo: ou se vê a mudança no estatuto da literatura, e então aparece outra episteme e outros modos de ler. Ou não se vê ou se nega, e então seguiria existindo literatura e não literatura, ou ruim e boa literatura (Ludmer, 2007, p. 243, tradução nossa⁶⁷).

Segundo Ludmer (2007, p. 241, tradução nossa), as formas de escrita do tempo presente precisam ser analisadas a partir de uma nova ótica, pois não se faz mais possíveis distinções entre formas “da ‘literatura pura’ ou ‘da literatura social’ ou comprometida”⁸, uma vez que:

A realidade cotidiana não é a realidade histórica referencial e verossímil do pensamento realista e da sua história política e social (a realidade separada da ficção), mas sim uma realidade produzida e construída pelos meios, pelas tecnologias e pelas ciências (Ludmer, 2007, p. 239, tradução nossa⁹).

⁵ Parte da discussão presente neste artigo foi publicada e assinada pelos autores no blog *Cine Memético* em outubro de 2021. O *blog* encontra-se descontinuado e arquivado.

⁶ O texto citado encontra-se originalmente escrito em espanhol. As traduções apresentadas ao longo deste artigo são de nossa inteira responsabilidade.

⁷ No original: “Dicho de otro modo: o se ve el cambio en el estatuto de la literatura, y entonces aparece otra episteme y otros modos de leer. O no se lo ve o se lo niega, y entonces seguiría habiendo literatura y no literatura, o mala y buena literatura”.

⁸ No original: “de la ‘literatura pura’ o la ‘literatura social’ o comprometida”.

⁹ No original: “La realidad cotidiana no es la realidad histórica referencial y verosímil del pensamiento realista y de su historia política y social [la realidad separada de la ficción], sino una realidad producida y construida por los medios, las tecnologías y las ciencias”.

O pensamento de Ludmer (2007) põe como necessidade um novo questionamento: o que realmente distinguiria estas realidades produzidas, seja pela literatura clássica ou as novas mídias? Portanto, devemos nos questionar ainda: no que consistem as “mídias”? Ora, fazia-se e faz-se, ainda hoje, distinções entre “literatura”, aquela com L maiúsculo, onde claramente se inserem Machado de Assis, Guimarães Rosa, Clarice Lispector... – e aqui insira qualquer outro nome de autor validado pelo cânone acadêmico – e do outro lado, as “besteiras”, os “memes” e os “virais” da internet, obras estas que automaticamente são despidas de qualquer aura autoral. Segundo Compagnon (1999):

O termo literatura tem, pois, uma extensão mais ou menos vasta segundo os autores, dos clássicos escolares à história em quadrinhos, e é difícil justificar sua ampliação contemporânea. O critério de valor que inclui tal texto não é, em si mesmo, literário nem teórico, mas ético, social e ideológico, **de qualquer forma extraliterário** (Compagnon, 1999, p. 31, grifo nosso).

Consequentemente, entendemos que é necessário um olhar aguçado a fim de levantar quais seriam estes valores extraliterários dispostos nas novas mídias. Através da etimologia da palavra “mídia”, temos a sua origem na palavra *medium*, latim para “meio”. No entanto, segundo Bastos (2012), a palavra mídia foi somente incorporada no Brasil após o conceito anglófono de *mass media* e, portanto, surge no contexto da produção e distribuição de entretenimento para as massas. Logo, entende-se que a palavra mídia se tornou útil para definir, dentre a amplitude de novas configurações comunicacionais que surgem dos avanços tecnológicos: formas singulares de intermediação informacional. Manovich (2005, p. 63, tradução nossa)¹⁰, detalha como, devido a essa concepção simplória, o *ordenador*¹¹ foi privilegiado enquanto uma “nova mídia” muito mais devido a sua capacidade de “distribuição e exibição, em vez da (sua capacidade de) produção”.

Dentro de um “computador” há uma infinidade de códigos previamente organizados, formando linguagens novas e complexas, capazes de permitir a produção de textos dos mais variados tipos, inclusive: livros. No entanto, este dispositivo de escrita permite organizar muito mais do que apenas letras dispostas em páginas, gerando uma infinidade de novas organizações sígnicas, ou seja, novas formas de mediação do tempo e espaço humano. No fluxo constante de remodelação infligida pelo capitalismo, acabamos chamando de “mídia” um conjunto qualquer dessas novas configurações, por mais que ainda exista um residual estrutural e formal que antes as definiam em folhetos, jornais, livros etc.

Neste sentido, Ludmer (2007) elabora o conceito de “literaturas pós-autônomas”, a fim de analisar a perda da autonomia formal que a literatura havia conquistado ao longo do último século. Para a autora, as estruturas que asseguravam seu isolamento em um mundo ficcional específico já não mais correspondem isoladamente a ele.

¹⁰ No original: “la comprensión popular de los nuevos medios los identifica con el uso del ordenador para la distribución y la exhibición, más que con la producción”.

¹¹ Este é o termo utilizado na língua espanhola para se referir ao computador. Preferimos manter a palavra original utilizada por Manovich (2005) devido ao seu significado semântico: aquele que “ordena” as coisas.

As literaturas pós-autônomas do presente sairiam da “literatura”, atravessariam a fronteira, e entrariam em um meio (em uma matéria) real-virtual, sem foras, a imaginação pública: em tudo o que se produz e circula e nos penetra e é social e privado e público e “real”. Ou seja, entrariam em um tipo de matéria e em um trabalho social (a realidade cotidiana) em que não há “índice de realidade” ou “de ficção” e que constrói o presente. Entrariam na fábrica do presente que é a imaginação pública para contar algumas vidas cotidianas em alguma ilha urbana latino-americana. As experiências da migração e do “subsolo” de certos sujeitos que se definem fora e dentro de certos territórios (Ludmer, 2007, p. 244, tradução nossa¹²).

Enquanto isso, segundo Manovich (2005), haveria surgido a partir da popularização do computador: novas formas de representações numéricas de fenômenos do mundo real (físico), capazes de ser organizadas de forma modular e automatizadas. Para ele, não haveria uma negação completa das formas das mídias anteriores, mas antes a transcodificação seria o fenômeno principal destas novas mídias, redefinindo o modo como compreendemos o mundo à nossa volta. Manovich (2005, p. 57, tradução nossa¹³) reitera que a linguagem é uma forma de expressão que é reinventada e modificada segundo o seu uso prático e metafórico e que, portanto, ao adotar o conceito de linguagem, é possível tratar de “situar as novas mídias em relação a muitas outras áreas da cultura, do passado e do presente”.

Portanto, se Ludmer (2007) afirma que a literatura estaria sempre construindo o mundo presente e não mundos autônomos ou ficcionais, Manovich (2005) enxerga as novas fronteiras do leitor/escritor deste novo mundo presente. Uma nova configuração do literário surge com o computador, ainda que sua capacidade esteja sobrepujada pelas forças de mercado, limitando seu potencial de produção a uma mera vitrine virtual. Segundo Manovich (2005, p. 88) “o conteúdo e os anúncios apresentados a você podem ser personalizados à sua medida”¹⁴:

Conseqüentemente, Manovich (2005, p. 95, tradução nossa¹⁵) considera a programabilidade “a mais fundamental das qualidades das novas mídias, sem precedentes históricos”. A “programabilidade” é um conjunto de textos na forma de comandos, interpretados pelo computador a um nível e abertos à interação do usuário em outro nível. O texto final é uma simbiose dos efeitos predeterminados incorporados às informações cedidas pelo usuário durante a interação. Essa lógica evidenciada pelo autor torna-se evidente quando, após visitar alguns portais, se é bombardeado por anúncios que remetem a seu histórico de

¹² No original: “Las literaturas postautónomas del presente saldrían de ‘la literatura’, atravesarían la frontera, y entrarían en un medio [en una materia] real-virtual, sin afueras, la imaginación pública: en todo lo que se produce y circula y nos penetra y es social y privado y público y ‘real’. Es decir, entrarían en un tipo de materia y en un trabajo social [la realidad cotidiana] donde no hay ‘índice de realidad’ o ‘de ficción’ y que construye presente. Entrarían en la fábrica de presente que es la imaginación pública para contar algunas vidas cotidianas en alguna isla urbana latinoamericana. Las experiencias de la migración y del ‘subsuelo’ de ciertos sujetos que se definen afuera y adentro de ciertos territorios”.

¹³ No original: “situar los nuevos medios en relación con muchas áreas de la cultura, pasadas y presentes”.

¹⁴ No original: “los contenidos y los anuncios que se le muestran pueden todos ellos adaptarse a su medida”.

¹⁵ No original: “la más fundamental de las cualidades de los nuevos medios, que carece de precedente histórico: la programabilidad”.

navegação anterior. Essa consumerização é principalmente realizada por meio de *cookies* digitais, pacotes informacionais repletos de dados que definem o perfil do leitor a cada entrada em uma nova página. Como ninguém nunca se ateu a ler políticas de privacidade antes de iniciar a leitura de um livro, adentramos sem perceber na era onde o literário adapta-se mais do que nunca ao perfil do leitor. O conceito de *mise en abyme*¹⁶ e seu espelhamento de mundo serviriam de alguma coisa? Nas novas mídias, segundo Manovich (2005, p. 91, tradução nossa¹⁷), “cada escolha (do usuário) é responsável de dar a um objeto cultural uma identidade única”.

Dentre estas novas mídias literárias, podemos citar como se comportam muitos dos textos que são compartilhados por meio da plataforma *web* Twitch. Nela, vários usuários interagem através de textos para criar as transmissões de conteúdo audiovisual ao vivo. A centralidade autoral destas obras é direcionada pelos *streamers*, como são chamados os usuários que hospedam a transmissão original em seus perfis. Eles podem atribuir uma série de comandos para interagir com o *chat* público da transmissão e seus leitores, assim é possível atribuir códigos que, de acordo com a interatividade dos leitores, define em parte o rumo do texto audiovisual.

Esta é apenas uma das várias operações automatizadas sendo utilizadas nesta plataforma, proporcionando um ambiente vasto de comunidades com seus próprios códigos de interação. Portanto, analisamos na sequência a exposição em questão, através da mediação telemática de uma transmissão ao vivo na plataforma Twitch, realizada pelo usuário “cicidioso” e criada em conjunto com os internautas que acompanharam a transmissão ao vivo.

2. Ferramentas literárias virtuais

A exposição “*João Carlos Martins: 80 Anos de Música*”, com curadoria e direção de Jorge Takla, foi exibida de 16 de junho a 26 de setembro de 2021 na galeria de arte do centro cultural Fiesp, na capital do estado de São Paulo. Localizada na Avenida Paulista, próximo ao Museu de Arte de São Paulo (MASP), a galeria do museu faz parte dos atrativos urbanos do centro da cidade, servindo ao fluxo de interesses dos cidadãos que navegam pela malha urbana de símbolos e signos, capturando até mesmo a atenção de novos *flâneurs*¹⁸ digitais, como é o caso de nosso objeto de estudo.

A plataforma Twitch é um portal *web* através do qual usuários conseguem transmitir qualquer tipo de conteúdo audiovisual e interagir com uma comunidade de espectadores por meio da ferramenta de *chat*. Apesar da plataforma ter se popularizado no passado pela

¹⁶ Em uma tradução literal “posta em abismo”, o termo é utilizado para se referir a uma auto-representação da obra dentro da própria obra.

¹⁷ No original: “cada elección responsable de dar a un objeto cultural una identidad única”.

¹⁸ “Originalmente o termo foi inventado por Charles Baudelaire (1821 – 1867) e se refere a alguém que observa a cidade ou seus arredores”. Disponível em: <http://www.observatorioculturaecidade.ufscar.br/acervo/resenhas/flaneurismo-2/>. Acesso em: 16 de dezembro de 2023.

transmissão de partidas de jogos eletrônicos, recentemente, e em especial após o período da pandemia, é notável uma maior variedade de formatos e transmissões dos mais diversos tipos emergindo.

A obra expositiva de Jorge Takla encontra-se re-exposta dentro de uma transmissão na Twitch, especificamente no perfil do usuário “cidcioso”¹⁹. Cid realiza diversos tipos de transmissões temáticas, dentre elas a IRL, acrônimo do inglês para “*In Real Life*”. “IRL” é o termo comumente utilizado na internet para fazer referência a uma experiência cotidiana localizada além do ciberespaço, mas que não necessariamente se encontra desvinculada do universo virtual. Na Twitch, as transmissões realizadas sem lugar fixo (na rua, por exemplo) e/ou com uma câmera que simula a visão em primeira pessoa são convencionalmente chamadas de IRL, fazendo-o emergir quase como um gênero; muito popular em outros países onde a conexão necessária para este tipo de transmissão é mais acessível e estável. No Brasil, Cid é pioneiro do gênero IRL, tendo desenvolvido e personalizado uma mochila-computador própria (Figura 1), capaz de alternar entre chips de diversas operadoras a fim de manter a estabilidade do sinal e, conseqüentemente, da qualidade da transmissão. Na teoria, ele consegue realizar transmissões ao vivo a partir de qualquer lugar que tenha cobertura de rede celular.

Figura 1: Cid carrega a câmera em altura a fim de simular uma visão em primeira pessoa



Fonte: X de Cid Cidoso.

¹⁹ Ele também é conhecido pela sua comunidade como “Cid”, “Caloteiro” e “Careca”.

No dia 20 de agosto de 2021, às 14 horas e 39 minutos, Cid inicia a transmissão intitulada “*IRL - AVENIDA PAULISTA, ENCONTRE O CÉU EM SÃO PAULO*”²⁰. Seguidores na plataforma da Twitch e no servidor da comunidade no Discord²¹ recebem uma notificação e começam a se agrupar para assistir e interagir. Sem roteiro definido, mas sempre influenciado pela interação com o *chat* da transmissão, Cid acaba sendo atraído pelos diversos atrativos em torno da Avenida Paulista, onde o sistema de signos e símbolos urbanos os guiam por várias micro-ações em locais distintos.

Conforme a transmissão desenrolasse, mais pessoas se conectam a ela para interagir. A relação com a comunidade é principalmente exercida através do *chat* próprio da Twitch, mas também há a presença de *ghosts* (fantasmas, no inglês) (Figura 2). Estes *ghosts* são na verdade pessoas que, munidas de conhecimento da transmissão, seguem o *streamer* silenciosamente pela cidade, como se fossem fantasmas. A presença dos *ghosts* em transmissões ao vivo permanece uma incógnita, uma vez que a princípio não se sabe quais das pessoas filmadas na rua podem ter conhecimento da *live* e estarem apenas performando perante a câmera. Há momentos em que estas pessoas comuns emergem da paisagem urbana e se revelam como espectadores da transmissão, dessa forma influenciando presencialmente nos rumos da escrita audiovisual. São essas figuras persistentes que, seja por *chat* ou presencialmente, emergem junto à transmissão, criando com o *streamer* uma narrativa e universo próprios da sua comunidade de leitores. Nesse dia, alguns destes *ghosts* notificaram seus amigos organizadores de uma exposição, a fim de que estes se deslocassem à Paulista para convidar Cid para um tour pela exposição “João Carlos Martins: 80 Anos de Música” na galeria de arte do centro cultural Fiesp.

Figura 2: *Ghosts* emergem na transmissão



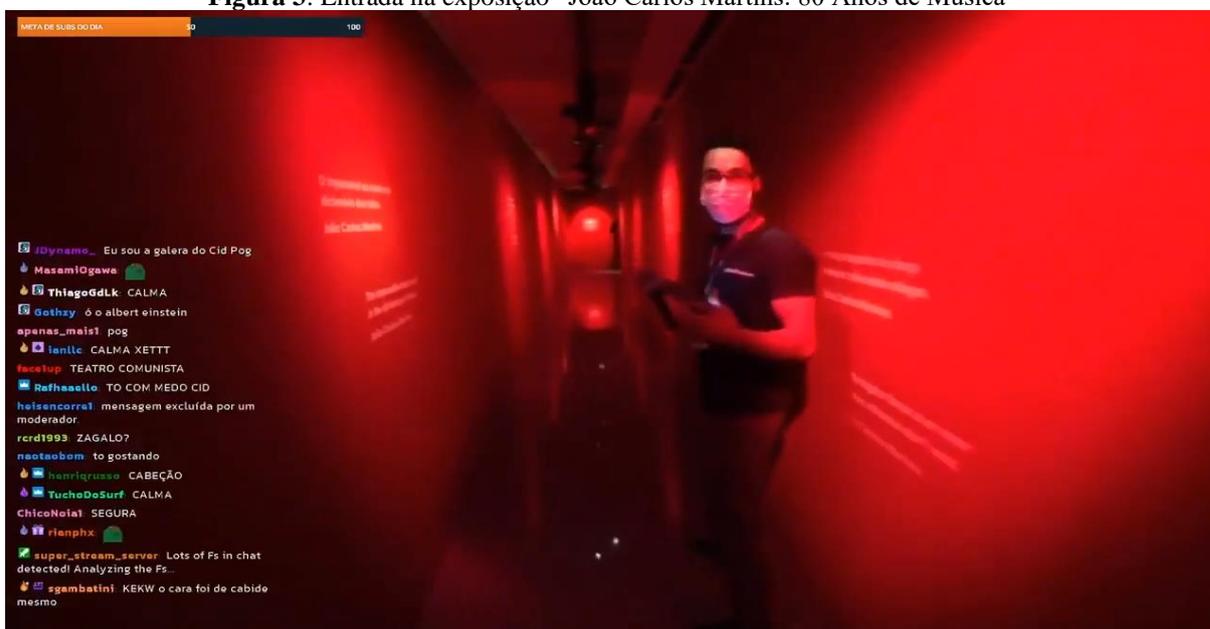
Fonte: Fotograma, Twitch.

²⁰ VOD da transmissão. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/videos/1124220621>>. Acesso em: 21 de agosto de 2021.

²¹ Notificação no servidor do Discord. Disponível em: <<https://discord.com/channels/537014316713639946/537017880919932949/878332345780940841>>. Acesso em: 21 de agosto de 2021.

Na entrada da exposição a primeira coisa com que nos deparamos é um corredor repleto de frases de autoria do próprio maestro João Carlos Martins e outros artistas reconhecidos (Figura 3). As frases encontram-se dispostas em ambos os lados da parede de um estreito corredor tingido completamente de vermelho; são frases que ressaltam o caráter intimista e sensório da arte. Sons dos instrumentos de uma orquestra sendo afinados podem ser ouvidos durante todo o percurso, modificando-se conforme o avançar do visitante pelo corredor, criando, assim, uma experiência de imersão sensorial do visitante em um espaço que, por sua tonalidade vermelha, espacialidade estreita e sons oníricos, parece simbolizar um ventre e/ou nascimento. Finalmente, o *streamer* desemboca em outro espaço que representa a infância do maestro.

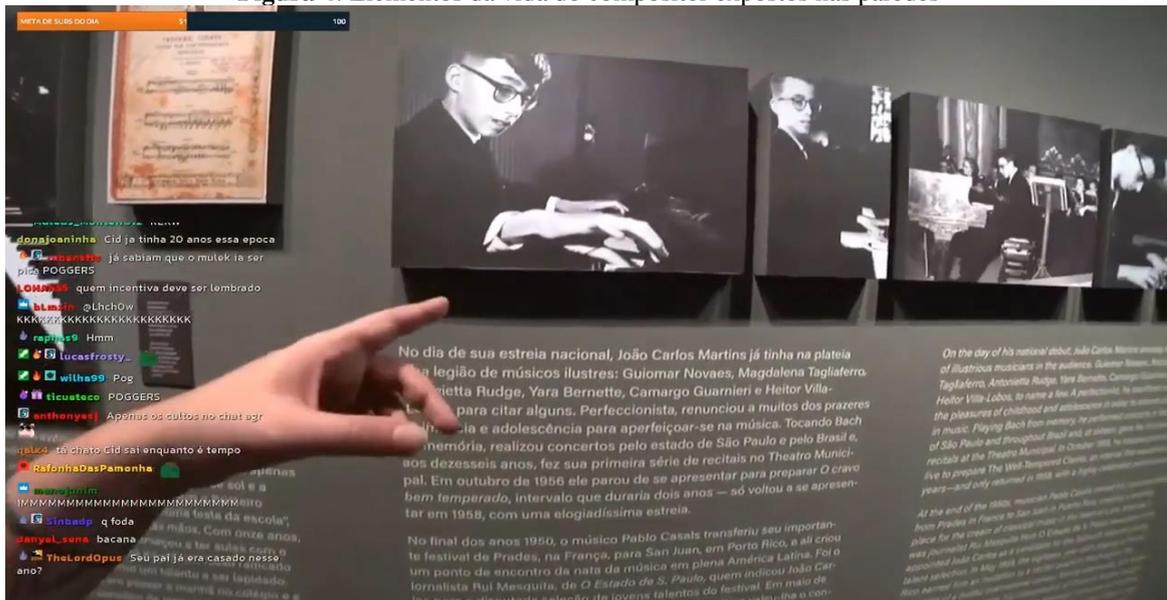
Figura 3: Entrada na exposição “João Carlos Martins: 80 Anos de Música”



Fonte: Fotograma, Twitch.

A instalação artística é composta de diversos espaços que compõem a vida do Maestro, organizados por décadas; cada um desses espaços contém os fatos mais relevantes em cada uma das etapas de sua vida. Noutro espaço que o *streamer* adentra descobrimos, por meio de fotografias e filmes, que o maestro tocava piano desde os 10 anos de idade. Nesse corredor é possível também enxergar os diferentes concertos e prêmios que ele obteve na sua carreira internacional, como o disco de ouro que ganhou nos Estados Unidos e seu último concerto em 2002, na China. Se o primeiro espaço poderia simbolizar um ventre e, portanto, a origem da *natureza* humana, este parece buscar evidenciar a criação (*nurture*) humana, o processo de formação das primeiras memórias e os laços de linguagem adquiridos pelo maestro, que, como pode ser visto pelas fotos, vídeos e demais objetos expostos, sempre estiveram em interação com a música (Figura 4).

Figura 4: Elementos da vida do compositor expostos nas paredes



Fonte: Fotograma, Twitch.

Os elementos pertencentes à exposição da vida do maestro podem ser acompanhados desde um ponto de vista bem particular, a perspectiva em primeira pessoa emulada pelo sistema IRL do Cid. Além de observar os distintos objetos que se apresentam através dessa visão, o público também pode inscrever seus próprios comentários no mesmo campo de visão, influenciando em tempo real a leitura e a escrita dos eventos ocorridos. O esquema de significações da instalação de Jorge Takla é remodelado pela transmissão, ao mesmo tempo em que a inteligência coletiva dessa comunidade também os decodifica.

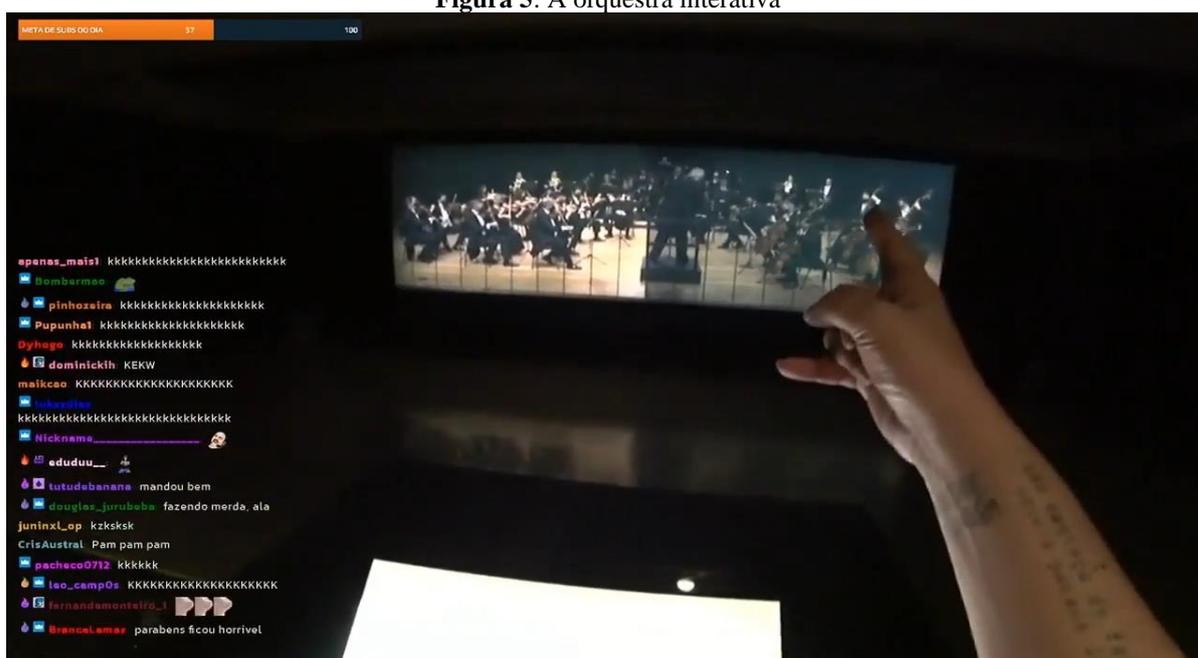
Interessante notar, dessa compreensão, que dentre todos esses elementos constituintes de sua formação — apesar de, na exposição representarem uma seleção *a posteriori*, onde muitos eventos da sua infância foram pormenorizados — sobressai-se **o contato interativo com um instrumento**. Nesse espaço, o *streamer* realiza uma comparação entre o maestro e um “jogador de CS Norway”²². A partir de uma fotografia antiga com ângulo de captura que se assemelha à técnica de registro fotográfico dos jogadores de *e-sports*, o *streamer* acaba relacionando a interação com a ferramenta — que, para a ironia das semelhanças, chama-se também “teclado”. Este instrumento artístico, quando conectado a um computador, permite a um indivíduo o poder da criação, assim como o teclado musical. A dúvida que paira é se esse tipo de fotografia *esportista* também servirá a alguma exposição/instalação no futuro, ou quiçá, já se faça presente nas exposições digitais em plataformas e portais *web*, ignoradas pelo classicismo que segrega os tipos de arte. Assim, vemos como as fronteiras literárias se tornam cada vez mais ambíguas, pois como afirma Manovich:

²² Jogador de Counter-Strike da Liga Norueguesa. Geralmente atletas de *e-sports* são jovens.

Na medida em que a distribuição de todas as formas culturais passa pelo computador, vamos “entrando cada vez mais em interfaces” com dados predominantemente culturais: textos, fotografias, filmes, músicas e ambientes virtuais. Em suma, não nos comunicamos mais com um computador, mas com a cultura codificada em formato digital (Manovich, 2005, p. 120, tradução nossa²³).

Na última parte da exposição, temos uma projeção na parede de uma orquestra regida pelo maestro (Figura 5). Uma tela tátil permite que o visitante interaja em tempo real com os sons emitidos pelos integrantes da orquestra. Nesta tela, é possível identificar os diferentes instrumentos que fazem parte da orquestra projetada e ativá-los ou desativá-los. Os músicos desativados pelo usuário são vistos numa cor mais opaca, e o som de seus instrumentos é anulado. A tela sensível ao toque também oferece informações descritivas sobre os diferentes instrumentos que fazem parte da obra e o papel que desempenham nela, de modo que, por meio dessas ferramentas digitais, o visitante se sente como se estivesse no papel do maestro, “dirigindo” a orquestra a seu critério.

Figura 5: A orquestra interativa



Fonte: Fotograma, Twitch.

²³ No original: “A medida que la distribución de todas las formas culturales va pasando por el ordenador, vamos ‘entrando cada vez más en interfaz’ con datos predominantemente culturales: textos, fotografías, películas, música y entornos virtuales. En resumen, ya no nos comunicamos con un ordenador sino con la cultura codificada en forma digital”.

No caso em questão, esta interface interativa da instalação se estende através da transmissão de Cid Cidoso na Twitch, que mesmo em seu caráter aparentemente mediador da exposição, provocou os indivíduos a tornarem-se parte ativa na construção da obra. A interação com o *chat* da transmissão acrescenta ainda novas camadas de interpretação à exposição, onde os leitores/escritores digitais atuam e expressam suas frases e emojis, como pode ser observado na Figura 4, resignificando e incrementando, por sua vez, a obra de instalação e a própria transmissão, operando, assim, num caráter de intermedialidade das duas. Neste sentido, Garramuño (2014) afirma que:

Dado que um meio é mais que um suporte físico, e se define pela superposição sempre em movimento e pela transformação das convenções artísticas que em determinados momentos históricos o delimitam, é evidente que esta expansividade dos meios – cuja genealogia começa algumas décadas atrás – é algo diferente da mistura de suportes.

[...]

Não se trata desse movimento pelo qual cada texto buscaria ou definiria para si uma especificidade única, exclusiva e própria, mas precisamente do contrário: de que nesses textos nada do próprio pertence ao texto, mesmo encerrado em suas próprias fronteiras, tornando evidente que é precisamente a ideia de especificidade do literário e da propriedade do literário que fundaria um pertencimento o que parece haver entrado numa crise intensa (Garramuño, 2014, p. 45-46).

Portanto, apesar de o termo *intermídia* poder ser exemplificado por meio dos materiais dispostos e relacionados ao decorrer da exposição, é importante notar como a própria transmissão na Twitch, ao sediar a exposição, opera em um novo nível de leitura que permite que mesmo indivíduos distantes dos grandes centros urbanos possam ter acesso a tal tipo de atrativo cultural. A cena em primeira pessoa proporcionada pela câmera do *streamer* e a possibilidade de interação através do *chat* de texto permitem ao leitor/espectador um outro tipo de sinestesia, onde ele pode se fazer presente e escrever no espaço representado.

Considerações finais

Percebemos em nosso estudo como a referida instalação artística instiga o visitante a percorrer corredores e espaços diferentes daqueles do cotidiano da vida urbana, onde uma nova gama de signos capta a atenção dos indivíduos. Nessa nova malha de significados, o visitante é convidado a se envolver com a vida e arte de João Carlos Martins a partir dos mais variados materiais multimídia, como: textos, fotografias, filmes, objetos e até mesmo uma orquestra virtual. Cada espaço abrange um período e temática da vida do maestro. Na sala da orquestra virtual, ocorre a ativação do sujeito, que se torna parte criadora da experiência, conduzindo a música por meio da interação com uma tela sensível ao toque, garantindo ao visitante o título de maestro do século XXI, um maestro multimídia.

No digital, com as novas possibilidades de criação e interação entre artista e espectador, cada vez mais as concepções acerca das artes se aproximam da experiência humana cotidiana e menos a complexos sistemas de pensamento classicistas. É notável como, através das mídias digitais, além do redimensionamento de significados do mundo externo, estes leitores/escritores, possibilitados de interagir devido aos dispositivos telemáticos, mesclam a experiência de “navegar na *web*” ao “andar na rua” (IRL), e ao “ler e experienciar uma exposição artística”.

Enquanto nas ruas a não linearidade da leitura e a participação de diferentes leitores/escritores podem construir um espaço por vezes caótico, na exposição, os eventos remetem a uma mesma obra e uma mesma narrativa, proporcionando êxtase e sinestesia aos indivíduos. Ainda que instalações artísticas geralmente estejam reservadas a locais como centros culturais de grandes metrópoles, a sua transcodificação através das mídias digitais pode cumprir a demanda do direito ao acesso, na medida em que os espectadores se tornam via interfaces telemáticas, novos atores do desenvolvimento e fabricação da malha de significados.

Referências

CIDOSO, Cid. *IRL - AVENIDA PAULISTA, ENCONTRE O CÉU EM SÃO PAULO*. Twitch. Transmissão iniciada em: 20 de agosto de 2021, às 14h e 39 minutos. Disponível em: <https://www.twitch.tv/videos/1124220621>. Acesso em: 23 ago. 2021.

CIDOSO, Cid. *Topei a ideia*. 13 jan. 2020. X: @naosalvo. Disponível em: <https://twitter.com/naosalvo/status/1216777521699659776>. Acesso em: 17 dez. 2021.

COMPAGNON, Antoine. *O Demônio da Teoria: literatura e senso comum*. Tradução Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: UFMG, 1999.

BASTOS, Marco Toledo. Medium, Media, Mediação e Miatização: a perspectiva germânica. In: MATTOS, Maria Ângela *et al* (Org.). *Mediação & miatização*. Salvador: EDUFBA, 2012. p. 53-77. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/k64dr/pdf/mattos-9788523212056-05.pdf>. Acesso em: 04 ago. 2021.

GARRAMUÑO, Florencia. *Frutos estranhos: sobre a inespecificidade na estética contemporânea*. Tradução Carlos Nougué. Rio de Janeiro: Rocco, 2014. ISBN 978-85-325-2905-3.

LUDMER, Josefina. Literaturas postautônomas. *Ciberletras*, New York, n. 17, p. 236-244, jul. 2007. Tradução Flávia Cera. Tradução disponível em: <http://www.culturaebarbarie.org/sopro/n20.pdf>. Publicação disponível em: <https://www.lehman.cuny.edu/ciberletras/documents/ISSUE17.pdf>. Acesso em: 03 jul. 2023.

MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*. Tradução Óscar Fontrodona. Barcelona: Paidós, 2005.

TAKLA, Jorge. *Exposição João Carlos Martins: 80 anos de música*. Período de exibição: 16 de junho a 26 de setembro de 2021. Galeria de Arte do Centro Cultural Fiesp, Avenida Paulista, 1313, São Paulo/SP, Brasil.

Data de submissão: 29/09/2023

Data de aceite: 27/12/2023