



## **O TEATRO E A PESTE NAS REDES DO ALGORITMO**

THE THEATER AND THE PLAGUE IN ALGORITHM NETWORKS

Gustavo Henrique Lima Ferreira

 <https://orcid.org/0000-0003-4298-2156>

Carmina Mendes André

 <https://orcid.org/0000-0002-0727-5766>

 [doi.org/10.70446/ephemera.v7i13.7306](https://doi.org/10.70446/ephemera.v7i13.7306)

## **O teatro e a peste nas redes do algoritmo**

**Resumo:** Este artigo se propõe a analisar alguns dos efeitos manipulatórios da conectividade internética, junto ao que Vilém Flusser apontou como um avanço de uma cultura imaterial, que esvaziam a capacidade decisória do espectador-internauta. Propomos então, no fazer teatral, a retomada das ideias do teatro da crueldade de Antonin Artaud, principalmente na sua relação com a peste.

**Palavras-chave:** teatro; mídias digitais; aparelhos; Vilém Flusser; Antonin Artaud.

## **The theater and the plague in algorithm networks**

**Abstract:** This article aims to analyze some of the manipulative effects of internet connectivity, along with what Vilém Flusser pointed out as an advancement of an immaterial culture, which depletes the spectator-internaut of their decision-making capacity. We then propose, in theater making, the resumption of the ideas of Antonin Artaud's theater of cruelty, especially in its relationship with the plague.

**Keywords:** theater; digital medias; devices; Vilém Flusser; Antonin Artaud.



\*

Qual a problemática que o uso das Redes impõe a seus internautas? Seriam elas, as Redes, compostas pela neutralidade em seus conteúdos e usos?

O assassinato sem remorso logo nos primórdios da tecnologia de inteligência artificial é uma consternação de roer as unhas a diversos membros dos cosmos digital. Que estejamos cientes do uso de tais máquinas na guerra e seu potencial aterrorizante no que diz respeito à autonomia humana. De fato, o advento de sistemas automatizados, executados via inteligência artificial, em guerras de extermínio já se tornou uma realidade de gelar o sangue nas veias, empregue convencionalmente, com máxima letalidade, por seus operadores humanos.

A ilusão aqui é a noção de que sistemas autônomos serão afinados pelo próprio algoritmo, ao ponto de que a autonomia humana se tornaria redundante em qualquer sentido funcional. Desde que seja determinado o alvo, mediante treinamento e informação, viria à luz uma nova utopia de precisão cirúrgica na guerra moderna. As mortes civis seriam supostamente reduzidas e a mortalidade de combatentes e “indesejáveis”, em contrapartida, seria maximizada dramaticamente.

O estudo de caso a ser analisado em torno deste conceito é justamente a campanha de pulverização imposta por Israel na Faixa de Gaza sitiada. Segundo uma reportagem investigativa da revista +972, as chamadas Forças de Defesa de Israel (FDI) assumiram a indulgência de identificar alvos via inteligência artificial e conseqüentemente “neutralizá-los”. O processo, contudo, está longe de ser preciso ou adotado de maneira vagamente científica (Kampmark, 2024).

Pensar o uso das Redes, em nosso entender, é urgente, para que seu efeito não seja negativo e contra a humanidade tal como nos alerta Kampamark em relação ao uso da IA experimentada por Israel no atual conflito contra Gaza. Educar para sobreviver é o que nos aproxima da temática do dossiê Educação Teatral e fins de mundos.

\*

A apreciação de uma obra de arte pressupõe e necessita de uma ação contemplativa daquele que a observa. Resgatando um exemplo do passado que, pouco a pouco, tem sido retornado, pensemos nos discos de vinil. Quando escuto um determinado disco, muitas vezes escolho pensando em apenas uma música, mas seu formato me leva a escutar o todo da obra (ou pelo menos todo um lado desse disco), me encontrando com outras músicas.

Se trata, portanto, de uma escolha que é propositiva, na ação-movimento em direção à obra – o escolher de um disco, no exemplo dado - mas também precisa ser receptiva – o estar disposto a receber a proposta artística que lhe é apresentada – para então atingirmos o estágio reflexivo – a nossa reação à obra, seja ela qual for. Algumas dessas músicas me agradam, outras nem tanto, mas



o fato é que acabo por apreciar algo que talvez nunca escutasse em um ambiente pré-programado para oferecer apenas o que seria supostamente definido como “do meu gosto”.

“Pois eu confesso que hoje escuto tudo no *Spotify* ou no *Youtube*, em qualquer lugar”, é o que você pode estar me dizendo nesse momento, mas o fato é que se essas obras estão em qualquer lugar, na verdade é porque não estão em lugar algum, ou seja, nossas mãos não as alcançam. É o que Vilém Flusser apontou como um descolamento da materialidade na produção informacional, na busca de uma cultura imaterial.

Se isso ocorresse, não haveria mais esquecimento, e assim a história da humanidade consistiria efetivamente num progresso linear: uma memória crescente, em plena expansão. Somos hoje testemunhas da tentativa de se produzir uma cultura imaterial desse tipo, uma memória expansível. As memórias do computador são um exemplo disso. A memória do computador é uma não coisa (Flusser, 2017, p.57).

O computador é um bom exemplo disso. As coisas são os *hardwares*, as peças físicas que constituem a máquina, enquanto as não coisas dizem respeito aos *softwares*, os programas operados. O próprio termo computador vem de computar, fazer cálculos. Os primeiros computadores ocupavam salas e prédios inteiros, enquanto hoje temos computadores com uma enorme capacidade de processamento de dados em nossos bolsos, que tocam música, tiram fotos, fazem vídeos, com capacidade de edição e programação em frações de segundo.

Essa miniaturização faz parte de uma crescente imaterialidade. Nossos celulares não são mais aparelhos que utilizamos para comunicação telefônica, mas sim veículos de interação para que estejamos constantemente conectados, habitando o espaço das redes ininterruptamente. Não à toa precisamos de baterias cada vez mais potentes e carregadores mais eficientes, para que não fiquemos nunca desligados.

Nesse ponto, é preciso considerarmos nossa adaptabilidade e plasticidade mental. Quais os impactos de estarmos o tempo inteiro conectados a esse meio virtual, imaterial? Ainda estamos imersos no processo que talvez não seja possível apontar com clareza os efeitos, mas é fato que cada vez mais borramos as fronteiras entre a materialidade com a virtualidade. Cada vez mais a nossa relação com essas não coisas, com esse meio imaterial, se torna indissociável da nossa realidade.

Parafraseando McLuhan, o “meio” é a hermenêutica do fenômeno. As consequências hermenêuticas do “meio” ainda não nos são totalmente claras. Para perceber rapidamente o problema é preciso fazer um exercício análogo e pensar três dimensões com a mentalidade de duas: a fotografia não é um retrato da paisagem, mas uma apreensão de unidades de imagens a partir das regras dos aparelhos. Nosso sobrevoo mental tende a associar a formação final do aparelho (a imagem técnica) com a estrutura do que é observado. Analogamente, a dinâmica ocidental do conhecimento é derivada da cultura alfabética, a tal ponto, que o alfabeto como horizonte de “surf” do intelecto passa – quando a linguagem é pensada como instrumento – despercebido (Freiberg, 2021, p.181).



As imagens que eu vejo no meu celular, as fotos que eu tirei, são apenas conjuntos informacionais de dados, de zeros e uns, processados pelo aparelho quando eu aperto o botão de captura. Ele faz a leitura e depois reconstrói, a partir desses dados, uma imagem técnica. Do mesmo modo, podemos retomar a questão da música, parafraseando o argumento de Leandro Freiberg. A reprodução de músicas nos aparelhos digitais é a apreensão de unidades sonoras geradas a partir do processamento de dados, ou seja, das regras dos aparelhos, perdemos o contexto do processo criativo do qual o artista se valeu.

Mas não vamos demonizar a tecnologia digital. O que argumentamos aqui é a necessidade de aprofundarmos essa discussão, até para que possamos pensar em uma regulamentação adequada. Os algoritmos nos colocam, mais uma vez, diante de um problema ético e político: seus usos para a destruição em massa, como nos alerta a epígrafe.

E o que nos cabe fazer? Para os autores deste texto, um dos conselhos a seguir vem de Edgar Morin, que, inconformado diante do genocídio em curso no território Palestino de Gaza perpetrado por indivíduos descendentes de judeus que foram vítimas de genocídio, o mestre nos convida a testemunhar; testemunhar como forma de resistir, “encarar de frente” para não esquecer (FEPAL, 2024).

Nesta perspectiva a arte e a educação podem funcionar como espaço de resistência, enfrentando os impactos e (re)formulações que as relações midiáticas na atualidade podem gerar. Por isso nos parece fundamental que o arte-educador tenha estudos e formação nesse tema, tanto para sua própria formação, como para pensar seu programa de ensino. Apostamos na ideia de que o domínio das tecnologias digitais seja fundamental tanto para saber usar a comunicação em um mundo permeado por elas como para colocar o debate ético e político de seus usos, na pauta internacional.

Na arte e no ensino da arte, há o perigo dessa relação comunicacional digital esvaziar as proposições artísticas no que tange a subjetividade dos envolvidos. Pois, tal como nos aponta o texto da epígrafe, que problematiza uma guerra sem o elemento humano, o mesmo tende a acontecer com as relações (humanas?).

\*

Algoritmos até podem ser objetivos, mas escondem a subjetividade de quem os programa e, com o perdão da repetição variada do termo, escondem os possíveis objetivos de quem os manipula. Estabelece-se uma relação que forja a realidade, modelando-a com os dados dos aparelhos para obtenção de maior controle e que, em contrapartida, vai esvaziando o nosso processo decisório. Sempre sob a justificativa da eficiência, da produtividade, do melhor rendimento com o mínimo dispêndio.



A liberdade de decisão de pressionar uma tecla com a ponta do dedo mostra-se como uma liberdade programada, como uma escolha de possibilidades prescritas. O que escolho, o faço de acordo com as prescrições.

Por isso, é como se a sociedade do futuro, imaterial, se dividisse em duas classes: a dos programadores e a dos programados. A primeira seria daqueles que produzem programas, e a segunda, daqueles que se comportam conforme o programa. A classe dos jogadores e a classe das marionetes (Flusser, 2017, p. 60).

“Então o jeito é nos tornarmos programadores. Controlarmos o jogo, para não sermos controlados por ele?” .

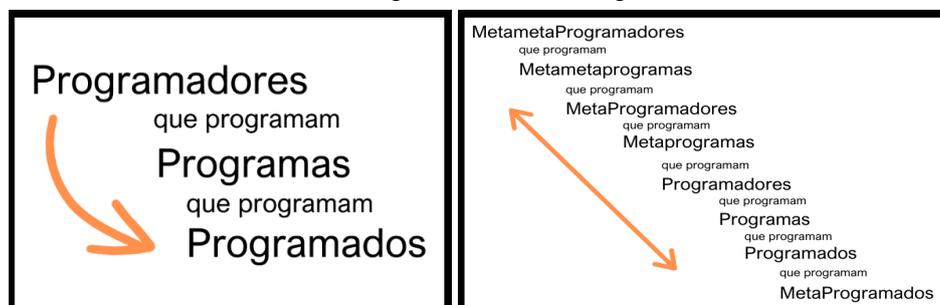
O problema vai além disso, pois essa lógica não atinge apenas o indivíduo programado, pois quando o programador programa o aparelho, ele por sua vez o faz a partir das possibilidades definidas pela estrutura do aparelho em si.

Pois o que os programadores fazem quando pressionam as teclas para jogar com símbolos e produzir informações é o mesmo movimento de dedos feito pelos programados. Eles *também* tomam decisões dentro de um programa, que poderíamos chamar de “metaprograma”. (Flusser, 2017, p. 60, grifo nosso).

“Então o programador também é programado?”

Pois é. Essa relação se torna ainda mais complexa na medida em que o avanço tecnológico nos leva a uma produção cada dia mais automatizada, de super aparelhos, onde perdemos o lastro da influência humana em sua criação. Nossos celulares, por exemplo, são um conjunto de proto-aparelhos<sup>1</sup>, no sentido de aparelhos anteriores, como chips, processadores, mecanismos de câmera, de reprodução de vídeo, de áudio, construídos por fábricas com linhas de produção robotizadas. Todos estes proto-aparelhos, por sua vez, agregam metaprogramações na programação do aparelho. Metaprogramações, justamente por estarem para além do programador. Portanto, mesmo que a gente aprenda a programar, precisamos ter consciência de que programamos daqui para frente, mas a partir de uma superestrutura já programada, metaprogramada.

Figuras 01 e 02 – Fluxogramas



Fonte: Gustavo Henrique Lima Ferreira e Carminda Mendes André, 2024.

<sup>1</sup> Utilizamos o termo proto-aparelho tal qual a grafia apresentada por Vilém Flusser em seus escritos.



Seguindo a ideia dos nossos celulares, quando pensamos em metaprogramas, podemos falar dos principais sistemas operacionais, como *Android* ou *IOS*, que servem de referência para programadores programarem os aplicativos que utilizamos. Sendo que esses metaprogramas, por sua vez, são produção de metaprogramadores, que programaram os sistemas operacionais. Estes foram programados a partir de metametaprogramas, programados antes por metametaprogramadores. O que resulta disso é que entre programadores e programados, nós naturalizamos a relação com os programas, naquilo que Flusser chamou de um Totalitarismo programado, ou programador, onde já não conseguimos mais sequer dizer onde estão os limites dessa relação de programação.

De modo que, quando estou diante de uma decisão, pressionando teclas, nunca me deparo com os limites do programa. São tão numerosas as teclas disponíveis que as pontas dos meus dedos jamais poderão tocá-las todas. Por isso tenho a impressão de ser totalmente livre nas decisões. O totalitarismo programador, se estiver algum dia consumado, nunca será identificado por aqueles que dele façam parte: será invisível para eles. Só se faz visível agora, em seu estado embrionário. Somos talvez a última geração que pode ver com clareza o que vem acontecendo por aqui (Flusser, 2017, p. 61).

Quando falamos dos ditos “nativos digitais”, creio que tocamos nesse ponto. Não sei ao certo qual a sua idade, que está nesse momento dialogando conosco, mas nós que escrevemos aqui nascemos ainda no século passado e conseguimos lembrar dos primeiros acessos à internet, entre final do século XX e início do século XXI, primeiro em bibliotecas, ou escolas, depois quando tivemos um computador em casa. Era comum pensarmos em termos como “entrar na internet” e até mesmo em quais os horários que poderíamos entrar, já que a conexão discada não só inabilitava o uso do telefone fixo, como também gerava custos pelo pulso da ligação, que variavam de preço, de acordo com o horário do dia.

“Tinha happy hour de internet, era isso?”

Quase isso mesmo. Sendo que o *happy hour* era a madrugada, onde a rede cobrava apenas um pulso, independente do uso.

“Muito bom, podia usar à vontade. Mas voltemos lá ao assunto. O que essa história tem a ver com esse totalitarismo programador aí.”

A verdade é que hoje sequer pensamos em “entrar na internet”. Ela paira como uma existência além de nós. Vamos dormir e nosso celular segue conectado. Geladeiras já são fabricadas com conectividade total à internet, além de programas capazes de analisar seu consumo e automaticamente encomendar as compras por você, no supermercado online. Se anteriormente calculávamos o momento de deliberadamente “entrar na internet”, hoje nossa deliberação precisa ser para sair dela, para ficar off-line. “A gente pode estar vendo o início de uma inversão formal/conteúdo nesse sentido, ou seja, a vida online da pessoa, passa a ser um conteúdo para a vida off-line dela” (Cesarino *apud* Viracasacas).



“Ou seja, eu só presto atenção na ‘existência da internet’, justamente quando perco o acesso a ela.”

Exatamente, pois estar online passou a ser o padrão. Totalitarismo internético, que nada mais é que uma faceta desse totalitarismo programador. Esse processo levou também a uma virtualização e a digitalização das relações. A conectividade internética nos permite aproximações antes impensáveis, porém, é preciso pensarmos em como essas relações nos afetam, não apenas nas trocas digitais, mas em como elas condicionam nossas relações e, no nosso caso mais específico, em como elas podem condicionar nossos fazeres artístico e educativo. É preciso dançar conforme a música, mas se apenas dançarmos os passos dados, podemos cair em uma repetição autômata sem sentido.

O espantoso desenvolvimento dos meios de comunicação e das tecnologias digitais, desde a segunda metade do século passado, vem modificando os processos culturais e criou as bases para um novo ciclo de planetarização e intercâmbio cultural entre as nações e as culturas do mundo, a cujas consequências ainda hoje estamos a nos adaptar. Nesse mundo cada vez menor, mais integrado, somente a cultura pode nos distinguir e é um ativo poderoso para o nosso desenvolvimento, para a vida democrática, para a justiça social, para o desenvolvimento econômico e para a sustentabilidade (Ferreira, 2022).

Esse aí é o Juca Ferreira, que foi ministro da Cultura em duas oportunidades, entre 2008 e 2010 e entre 2015 e 2016. A fala dele traz dois pontos importantes para nossa reflexão. O primeiro deles é da interconectividade planetária, que intensificou os intercâmbios culturais ao final do século XX e vem se intensificando ao longo dessas primeiras décadas do século XXI. Hoje temos não apenas o acesso a materiais produzidos em múltiplas partes do globo, como podemos interagir de modo virtual, unindo espaços e indivíduos milhares de quilômetros distantes.

Ao longo de séculos, se quiséssemos testemunhar uma ação cultural, precisaríamos estar presentes no lugar onde ela se realizava, até que as técnicas de reprodutibilidade se estabeleceram e permitiram que tivéssemos acesso a registros destas obras.

A reprodução técnica pode ainda colocar a cópia do original em situações inatingíveis a esse mesmo original. Acima de tudo, ela torna possível levar essa cópia ao encontro do receptor, seja na forma de fotografia, seja na de disco de vinil. A catedral deixa seu lugar para ser recebida no estúdio de um apreciador da arte. [...] essas condições modificadas podem deixar intocável a maior parte da existência da obra de arte – mas, em todo caso, elas certamente desvalorizam seu aqui e agora (Benjamin, 2019, p. 56-57).

Para ouvir uma música, não precisaríamos necessariamente estar diante dos músicos, mas poderíamos ouvi-la através dos sulcos demarcados em um disco de vinil, fabricados em escala industrial. Ainda assim, esta nova relação se manteve atrelado a uma noção de presença e fisicalidade. Era preciso ativamente manusear o disco, colocá-lo para tocar. Sabíamos exatamente qual o limite do conteúdo ao qual tínhamos acesso. Eu apenas poderia escutar aqueles discos que estivessem à minha disposição. Do mesmo modo, as músicas da rádio não eram definidas



por mim e sim pela programação da emissora. O mesmo podemos dizer para a televisão, que nas últimas décadas do século XX, se tornou uma espécie de entidade onipresente em nossas vidas. A relação emissor-receptor, ainda que não fosse alvo de reflexão, estava clara. Éramos passivos diante do conteúdo cultural apresentado. Quando muito, poderíamos escolher qual seria o emissor, mudando de canal, sintonizando em outra rádio, escolhendo outro disco, filme, peça, etc...

É verdade que fatores comerciais e sociopolíticos influenciavam neste conteúdo, muitas vezes determinando obras que poderiam ou não ser veiculadas. Porém, o que desejo ressaltar aqui é que esta curadoria não era oculta. Lidávamos como uma relação muito bem estabelecida entre passividade da audiência e atividade do gerador de conteúdo.

Com o avanço da internet, essa relação se desfez e passamos a buscar ativamente o conteúdo. Há uma horizontalização das interações, sem uma mediação explícita.

“A nossa interferência como audiência passou a ser maior, é isso?”

Sim, mas isso, porém, não significa que não haja domínio sobre a emissão. Apenas que esse domínio se tornou fluido. A disponibilidade de conteúdo na internet provocou outra questão, a da organização do mesmo. Se antes éramos limitados ao que nos era diretamente oferecido, agora podemos buscar aquilo que nos interessa. Temos a sensação de que podemos acessar a tudo e todos há qualquer momento. As mídias digitais nos apresentam uma ilusão de totalidade, mas essa totalidade é sujeita às programações. Temos uma ilusão de escolha, quando nos é apresentado um conteúdo programado.

Se existem direções pelas quais alguém poderia optar, estas rotas dependem da mecanização, tornando-se mais complexas que as bifurcações pelas quais se navega. Certas escolhas algorítmicas apontam para conteúdos visíveis –ou não – para o público, cujo contraponto se torna a probabilidade de certos materiais jamais encontrarem quaisquer olhos caso não constem nestas recomendações (Ladeira, 2019, p. 167).

A realidade é que, mesmo que não se produzisse mais nenhum conteúdo em nenhuma parte, ainda assim, qualquer um de nós só conseguiria dar conta de uma mínima fração deste conteúdo. O conteúdo é potencialmente infinito, mas o que é escasso é a nossa atenção.

“Deve ser por isso que tá todo mundo se descobrindo TDAH (Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade)”.

Essa disputa pela atenção vai contaminando nosso dia a dia. As redes viram um campo de batalha em que disputamos cada clique, cada curtida, cada inscrição, para nos tornarmos vistos, pois na lógica das redes, só quando somos vistos é que nos tornarmos vivos.

O modelo anterior tinha muitas limitações e limitadores, mas não podemos cair na esparrela de acharmos que agora temos um modelo efetivamente plural, quando substituímos uma coleira que nos puxava para uma única direção, por um cabresto virtual que nos deixa livres, mas direcionando



de forma restrita nossos olhares. Os textos, áudios, mas principalmente as imagens e vídeos se multiplicam exponencialmente em extrema velocidade até se esgotarem. Nesse sentido, creio que as imagens merecem um destaque nesta nossa discussão. Propomos abordar o termo *imagem* em um sentido mais amplo, que englobe tanto aquelas imagens estáticas, como também vídeos, entendendo que estes são formados por imagens em movimento. Fazemos isso para podermos conversar novamente com Flusser, quando esse inferia que a nossa relação com as imagens se dá em um processo de mediação entre a humanidade e o mundo.

O homem “existe”, isto é, o mundo não lhe é acessível imediatamente. Imagens têm o propósito de representar o mundo. Mas ao fazê-lo, entropõem-se entre mundo e homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos. O homem, em vez de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função de imagens. Não mais decifra as cenas da imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como conjunto de cenas (Flusser, 2018, p. 17).

Esse processo ao qual intuía Flusser se intensificou com a ampliação das ferramentas digitais e da velocidade da transferência de dados. As redes baseadas na troca de imagens são as mais populares, em especial aquelas que se estruturam em transmissões de vídeos curtos. Temos efetivamente essa ideia de um conjunto de cenas que toma o lugar de representação do mundo e se espalha através de um processo viral. A relevância do seu conteúdo é medida pela sua quantidade de seguidores, de curtidas. Na prática, o filtro é a quantidade de interações. O importante é ter o primeiro lugar em compartilhamentos, ser *trending topics* (o tópico, o assunto, em tendência).

“E vale a pena dançar conforme a música?”

Essa é uma questão importante. Esse fenômeno é parte da exploração excessiva em um modelo de sociedade pautada pelo acúmulo de capital que encontrou no espaço das redes sociais não um lugar de comunidade, mas uma câmara de cultivo da individualidade, que, como aponta Byung-Chul Han, “destrói o espaço público e aguça a individualização do ser humano. Não o ‘amor ao próximo’, mas sim o narcisismo domina a comunicação digital” (Han, 2018, p. 86).

Nessa total erosão do coletivo, enquanto uns se humilham em troca de dinheiro, aqueles que assistem e estimulam essa humilhação também revelam uma necessidade de interação e, mais que isso, assumem uma posição de controle, em uma realidade em que somos cada vez mais despidos de capacidade decisória. A busca por influenciar e exercer domínio sobre o outro revela o quanto nossa conectividade virtual, na forma como está estruturada, em nada nos conecta. Muito pelo contrário.

O projeto para o qual o sujeito se liberta se mostra hoje ele mesmo como figura de coação. Ele desdobra a coação na forma do desempenho, da auto-otimização e da autoexploração. Vivemos hoje em uma fase histórica especial, na qual a liberdade, ela mesma, provoca coações (Han, 2018, p. 87).



Esse modelo acaba por servir muito bem à própria plataforma, já que aumenta o engajamento, gera mais lucro. Enquanto alguém se prostitui na tela para uma multidão de clientes, a plataforma digital age como cafetão. Em última instância, tanto quem se submete na tela, quanto quem dá as ordens, ambos servem ao mesmo mestre. Alguns se creem dominadores, pois infligem humilhações a quem está na tela, mas a verdade é que seu desempenho ao assistir, clicar e pagar pelos “presentes” virtuais gera tanto lucro para a plataforma quanto as ações de quem está se humilhando na tela. “A sociedade atual não é uma sociedade de amor ao próximo, na qual nos realizaríamos reciprocamente. Ela é, muito antes, uma sociedade do desempenho, que nos individualiza. O sujeito de desempenho explora a si mesmo até ruir” (Han, 2018, p. 87-88).

Toda e qualquer pessoa pode se tornar um formador de conteúdo, de conhecimento. Basta colocar suas palavras, sua voz, sua arte na rede. E pronto, estará lá, para a eternidade. Mas se toda e qualquer pessoa colocar sua arte, sua voz, suas palavras na rede, o que garante que ela vai ser lida, vai ser ouvida, vai ser vista? A verdade é que no mundo das interações, mais que escrever, é preciso ser lido; mais que falar, é preciso ser ouvido, mais que fazer arte, é preciso ser visto, ser apreciado, ser comentado, compartilhado, viralizado. Portanto, mais do que arte e conteúdo de qualidade, chamar a atenção se faz o critério primeiro.

Nesse processo, um fenômeno se torna viral não apenas porque se espalha rapidamente, como passa também a ser replicado, em múltiplas variantes, por novos portadores que o tomam para si e se tornam eles próprios outros potenciais epicentros de viralização. Retomamos aqui a noção de *convexidade positiva*. Essa viralização faz com que essas redes adormeçam nossa relação com a natureza não digital, arrebatando nossa atenção para as telas, que tomam o lugar da vivência. Nosso desempenho passa a ser medido pela nossa capacidade de interação nessas redes, de influência em nossas postagens e de conhecimento cada vez mais atualizado. Precisamos postar, compartilhar, para mostrar que existimos nesse ambiente. Nesse sentido, um *dislike* vale tanto quanto um *like*, já que, para a lógica da economia da atenção, o importante é interagirmos. Ainda que muitos compartilhem algo para criticar, a necessidade da crítica demonstra uma atenção àquela mensagem e, portanto, reforça o seu potencial de afetação. Se essa mensagem se espalha, ainda que a maioria das pessoas reajam negativamente, basta uma pequena parcela demonstrar interesse genuíno para que ela tenha engajamento suficiente para se tornar rentável e até mesmo ser normalizada.

Nesse processo acelerado e imediatista das redes, um fenômeno surge na mesma velocidade que se esgota e é rapidamente substituído por outros, mantendo a lógica de gerar lucros para a plataforma, que no final, é quem de fato ganha. Por mais que um criador de conteúdo possa conseguir o que consideremos um bom dinheiro, esse vai ter sido apenas uma pequena fração do que ele faz a rede ganhar com a sua exposição. Normalizamos as pessoas humilharem e se humilharem por migalhas.



\*

“E agora, quem poderá nos salvar?”

Se as ondas balançam nossa embarcação de um lado para o outro, aproveitemos esse balanço para nos jogarmos entre passado e presente, tentando encontrar em escritos pré-digitais, uma possibilidade de encararmos a alienação das redes. Nesse exercício circular de (re)tomarmos o passado para (re)pensarmos nosso momento atual e futuro, os escritos sobre “O Teatro e a Peste” de Antonin Artaud (2006) podem ser um ponto de partida interessante sobre esse momento em que o mundo foi assolado por um vírus pandêmico.

“E que peste é essa da qual ele fala?”

Artaud viveu a pandemia da gripe influenza em 1918, mas em seu texto ele vai (re)montar a relação com a peste em séculos passados, desenrolando brevemente um fio que parte de um dos últimos casos de surto da peste bubônica, em 1720, voltando até casos da antiguidade, como a peste que no séc. V a.C. atingiu Atenas. Sua preocupação, porém, não é com um apanhado histórico, mas em pensar a relação entre a doença e seus fenômenos e que, por sua vez, revelam muito a respeito das crises que emergiram na pandemia atual.

Um desastre social tão completo, um tal distúrbio orgânico, esse transbordamento de vícios, essa espécie de exorcismo total que aperta a alma e a esgota indicam a presença de um estado que é, por outro lado, uma força extrema em que se encontram em carne viva todos os poderes da natureza no momento em que ela está prestes a realizar algo essencial (Artaud, 2006, p. 21).

O termo crise aqui aplicado não se refere ao contexto econômico, embora pudesse, mas evoca o sentido das manifestações súbitas e intensas de natureza emocional e/ou nervosa que experimentamos socialmente, assim como a noção de cisão, a crise como um processo de ruptura com hábitos e/ou crenças até então adotados. “[...] Pois só pode haver teatro a partir do momento em que realmente começa o impossível e em que a poesia que acontece em cena alimenta e aquece símbolos realizados” (Artaud, 2006 p. 21). Ao trazer, ainda que brevemente, as ideias de peste e de crise, a partir de Artaud, o objetivo é encontrarmos um caminho para enfrentarmos a alienação que a navegação internauta nos quer colocar.

“Mas qual a diferença desse empestear pro viralizar?”

À primeira vista, a relação com o viralizar pode parecer de similaridade, já que esse se trata de levar um conteúdo do seu estado latente até o extremo da visibilidade. Os efeitos dessa infecção, porém, são onde separo as duas relações. Artaud defendia a noção de peste a partir da transformação do ser diante de algo que lhe invade e necessariamente lhe transforma. Uma infecção que impulsiona as imagens adormecidas, que transcende.



Uma verdadeira peça de teatro perturba o repouso dos sentidos, libera o inconsciente comprimido, leva a uma espécie de revolta virtual e que aliás só poderá assumir todo o seu valor se permanecer virtual, impõe às coletividades reunidas uma atitude heroica e difícil (Artaud, 2006, p. 24)

É nesse lugar que a arte deve agir, mais especificamente no nosso caso, podemos dizer que é onde a educação teatral deve se colocar. O que estamos propondo é que a educação teatral possa ser um meio de combate a alienação das redes e que o ensino de teatro no campo universitário, onde nós atuamos, para ser um ensino emancipador, precisa confrontar essa lógica de capitalização das nossas subjetividades, sob o risco de seu próprio esvaziamento. O objetivo do teatro dentro desse campo informacional, nas redes, não deve ser o de buscar mais *likes*, mas sim o de confrontar a própria lógica dos *likes*. “Se o teatro essencial é como a peste, não é por ser contagioso, mas porque, como a peste, ele é a revelação, a afirmação, a exteriorização de um fundo de crueldade latente através do qual se localizam num indivíduo ou num povo todas as possibilidades perversas do espírito” (Artaud, 2006 p. 23).

É necessário entendermos a lógica dessas ferramentas, até mesmo para que possamos encontrar e até fabricar entradas por onde possamos trabalhar uma criação, no sentido que coloca Artaud, onde:

O teatro nos restitui todos os conflitos em nós adormecidos com todas as suas forças, e ele dá a essas forças nomes que saudamos como se fossem símbolos: e diante de nós trava-se então uma batalha de símbolos, lançados uns contra os outros num pisoteamento impossível; pois só pode haver teatro a partir do momento em que realmente começa o impossível e em que a poesia que acontece em cena alimenta e aquece símbolos realizados (Artaud, 2006 p. 21).

Nesse sentido, o viral não pressupõe criação, mas apenas espalhamento. Ação biopolítica na-e-da rede, ele não é peste, mas sim um contágio controlado. É uma arma de distração em massa. Pensar na peste é justamente pensar em como desmontar essa arma. “A peste toma imagens adormecidas, uma desordem latente e as leva de repente aos gestos mais extremos” (Artaud, 2006, p. 21).

Tomamos o escrito de Artaud sobre a peste, como um vislumbre de possibilidades, de assumirmos o acontecimento e utilizarmos da capacidade disruptiva do fazer cênico, para através do encenar e do ensinar a partir-e-com a cena, possamos acordar as relações adormecidas pelo domínio viral, pestilento, desse universo de imagens-técnicas digitais.

O teatro também toma gestos e os esgota: assim como a peste, o teatro refaz o elo entre o que é e o que não é, entre a virtualidade do possível e o que existe na natureza materializada. [...] Uma verdadeira peça de teatro perturba o repouso dos sentidos, libera o inconsciente comprimido, leva a uma espécie de revolta virtual e que aliás só poderá assumir todo o seu valor se permanecer virtual, impõe às coletividades reunidas uma atitude heróica e difícil (Artaud, 2006 p. 21).



Em um ambiente tomado pelas imagens técnicas, retomo Artaud na defesa do teatro como um jeito de empestear e esgotar essa relação: assim como a peste, o teatro na tentativa de refazer o elo entre o que é e o que não é, entre a virtualidade do possível e o que existe na natureza materializada.

“O teatro como a peste, é uma crise que se resolve pela morte ou pela cura” (Artaud, 2006, p. 28).

Porém, novamente o debate sobre a ética e a política se faz presente, pois o problema dos usos da tecnologia tem tirado o sono de qualquer pessoa sensata desde a criação da bomba atômica. E Artaud nos lança a pergunta que não quer calar:

E a questão que agora se coloca é saber se neste mundo em declínio, que está se suicidando sem perceber, haverá um núcleo de homens (e mulheres) capazes de impor essa noção superior do teatro, que devolverá a todos nós o equivalente natural e mágico dos dogmas em que não acreditamos mais (Artaud, 2006, p. 29).

\*

Desde a invenção da prensa por Gutenberg, no século XIV, já havia os que temiam pela explosão desenfreada da informação.

Diferentes grupos sociais levantaram diferentes críticas ao novo instrumento. Por exemplo, os copistas e os “papeleiros” (que vendiam livros manuscritos) e os cantores contadores de histórias profissionais, todos temiam - como acontecera com os operadores de teares manuais na Revolução Industrial - que a imprensa os privaria de seu meio de vida. Os eclesiásticos, por sua vez, temiam que a imprensa estimulasse leigos comuns a estudar textos religiosos por conta própria em vez de acatar o que lhes dissessem as autoridades. Tinham razão (Burke, 2002, p. 174).

“Afim, as tecnologias são ou não um problema?”

Em primeiro lugar, é preciso diferenciarmos a ideia de tecnologia, dos aparelhos computacionais e das redes e mídias digitais. A origem do termo tecnologia vem do estudo da *techné*, de uma técnica. Ou seja, o estudo de uma arte, ou um ofício, que por sua vez, vai levar à formulação de métodos, processos e instrumentos específicos para o desenvolvimento desses como técnica.

Em segundo lugar, é preciso também reforçar que o fazer teatral, ao longo da história, sempre lançou mão dos avanços tecnológicos de cada época. Desde a arquitetura dos teatros gregos, grandes obras usam o conhecimento e a tecnologia a seu favor, passando pelas maquinarias no teatro medieval, até o uso da perspectiva na renascença.



Pois esse uso da perspectiva nas artes visuais passa a influenciar o teatro, com a construção de cenários pensados em proporção geométrica, criando uma ilusão de profundidade, que eram beneficiados por um modelo de teatro de palco frontal.

Já na era moderna, o uso da iluminação e da automatização de mecanismos até chegarmos nas projeções e recursos audiovisuais em cena, a inovação tecnológica sempre esteve presente na manifestação teatral. É razoável, portanto, que em uma sociedade na qual grande parte das interações se realizam por meio de mídias digitais, esse convívio virtual também se apresentasse no fazer teatral.

Assim como na caixa-preta cênica, inúmeros recursos são utilizados para construir ludicamente a cena teatral – o uso da iluminação, as trocas de cenários, os alçapões, elevadores e varas que fazem aparecer ou desaparecer pequenos elementos até conjuntos de personagens – na caixa-preta tecnológica, temos acesso a outras ferramentas, como a recombinação de imagens e sons, desde que o artista busque jogar com o aparelho, de modo inclusive a explorar possibilidades não previstas em sua programação original. Produzindo assim, novas virtualidades cênicas.

Quando Eurípedes fazia descer uma grande cesta, sustentada por cordas e roldanas, carregando um ator do teto ao palco da arena grega ele conseguia dar forma à imagem de um deus, que descia dos céus para entrar em cena. *Deus ex machina*, um deus que se faz presente pela máquina. Hoje as maiores casas de espetáculo possuem inúmeras varas automatizadas, capazes de suspender cenários e atores, fazendo-os voar até mesmo sobre a plateia. Mas o princípio segue sendo o mesmo, o de tornar visível para nós, algo imaginário. Nós podemos saber conscientemente que o ator não está voando, mas somos capazes de imaginar esse voo. Um voo que não tem efeito real, mas existe como possibilidade, ou seja, existe como virtualidade.

Assumir essa virtualidade da cena é também assumir que todo o processo de realização/transmissão de uma ação teatral em um meio tecnológico digital, confronta esse vir a ser do teatro, com as virtualidades das redes que simulam as relações humanas por aparelhos e imagens técnicas.

*“Duas virtualidades?”*

Essas duas questões estão ligadas pelo avanço da imaterialidade que vai aos poucos ganhando *status* de realidade e moldando nossas relações. O confronto da virtualidade teatral, com a virtualidade do universo das imagens técnicas, se apresenta como possibilidade de expor a artificialidade dessas relações, o lugar de simulacro das redes. Novamente balançando entre passado e presente, atualizamos o distanciamento brechtiano, agora pensado junto à nossa relação com o real mediatizado, trazendo para a cena a discussão sobre essa mediação em uma performance multimídia.

Na atuação das performances multimídia, bem como na atuação brechtiana, tudo parte e tudo volta ao real num questionamento que busca analisar-lhe a situação. É portanto sobre a análise do real e sua percepção pelo artista e pelo espectador que resulta o essencial do trabalho de distanciamento (Féral, 2015, p. 237).



Esse distanciamento multimídia, apresentado por Josette Féral, pode se manifestar de duas formas principais. Seja pela reprodução no palco do real, sem trabalho sensível da imagem, onde a imagem toma significado no palco pela contextualização e relacionando os outros sistemas de significados cênicos com os quais ela se encontra de imediato. Ou então, na reprodução do real fora de suas relações, de modo fragmentado, não continuado, que pode resultar em uma multiplicação detonada do conteúdo da imagem, mas também em uma desaceleração e até imobilização da imagem.

É em virtude de as mídias autorizarem precisamente mais que qualquer outra forma espetacular tal aproximação extrema, quase absoluta entre a cena e o real, que o real encontra-se aí suprimido. De tanto reproduzir o real com exatidão, de se lhe ajustar, elas acabam por se colocar no seu lugar, por tragá-lo; o real midiático nada mais é que um simulacro, ilusão, ponto de vista, rota de fuga (Féral, 2015, p. 239).

Mais uma vez, entendemos o teatro como forma de enfrentamento. Ao assumimos a lógica do distanciamento brechtiano, propomos, na metalinguagem, um desvelar da operação do simulacro das redes. Empregar a virtualidade do teatro, como uma re- apresentação e re-criação do mundo, como modo de expor a virtualidade dos aparelhos digitais, que oculta seu caráter simulador e tenta se aparentar como uma realidade imaterial.

\*

Esse enfrentamento precisa fazer parte não só do fazer teatral, como do ensino de teatro. Entender o lugar da representação teatral e das virtualidades da cena, em uma relação de distanciamento metalinguístico midiático, na relação com virtualidade das imagens técnicas se justifica exatamente porque esse simulacro cada vez está sendo mais bem-sucedido em tomar o lugar do real.

Quantas pessoas acreditaram em narrativas falsas como a distribuição de mamadeiras eróticas por entes públicos, ou mesmo acamparam por meses em barracas, na porta de quartéis, acreditando que em 72h haveria uma intervenção de forças maiores para impedir que o Brasil caísse nas garras do comunismo. Tudo isso só foi possível pelas interações em redes sociais, que levaram essas pessoas a um isolamento da realidade.

A geração televisiva e os genéricos “nativos digitais” fagocitam suas subjetividades na perversa e pós-moderna navegação do consumo de imagens técnicas do mundo. Estão mais próximos de funcionários de aparelhos do que praticamente nenhuma outra geração esteve. [...] imaginemos a catástrofe psíquica que significa abandonar um ente “jovem no mundo” frente aos poderosos conglomerados de atenção. Quer dizer, a infância não tem direito à integridade cognitiva? Teriam,



os nossos sentidos, permanecidos os mesmos após 65-70 anos de televisão, quase 40 anos de computador e 20 anos de telefonia celular? (Freiberg, 2021, p. 173).

Revelar o caráter ilusório dessa relação nos permite confrontar a alienação das-e-nas redes. Como os faróis que indicam o caminho a ser tracejado na navegação, precisamos de pontos de referência na realidade, para que a correnteza não nos arraste até o mar aberto e nos afogemos. Podemos nos jogar pelo caminho, desde que mantenhamos o fio de Ariadne que nos leve de volta à entrada do labirinto. Do contrário, podemos nos perder completamente. Se não tivermos essas referências, cairemos em um mundo irreal, de completa fantasia. Se não temos esses lastros, não temos possibilidade de questionar. Somos capazes de acreditar que a terra seja plana. Caímos num lugar extremamente perigoso. Entramos de vez na toca do coelho sem termos como voltar.

“Então o fazer teatral e o ensino de teatro seriam como um porto, um farol de referência?”

Não cremos. Se seguirmos as pistas de Artaud, a ideia é justamente o teatro causar o caos nessa programação totalitária. Ele cria, como a peste, uma desordem em vertigem. Voltamos para o problema da imersão e normalização de relações nos quais qualquer coisa/informação/acontecimento/pessoa, se transformam em dados, em informação. Ao mesmo tempo, nós nos alimentamos desses dados, tanto quanto alimentamos as redes conosco, em forma de dados. E, nesse ciclo, cada vez mais reproduzimos dados que são o rebatimento daquilo de que nos alimentamos. Uma produção frenética, cada vez com menos tempo para reflexão, que revela também a nossa gradual perda da capacidade de apreender a realidade como se fosse histórica.

“A história não existe mais, a historicidade perde sua importância porque ela não é mais possível de ser imaginada de um ponto de vista imperialista e unitário porque ela renuncia a um ponto de vista poderoso que lhe daria um significado” (Féral, 2015, p. 240).

Essa perda da centralidade e do concatenamento histórico do pensamento resulta no processo cada vez maior da fragmentação e imediatismo das nossas ações nessas redes. Enviei uma mensagem para uma pessoa e ela ainda não respondeu. Deixa-me ver se ela já visualizou. E, se ela visualizou, então por que não disse nada? Eu publiquei uma foto, um vídeo e ainda ninguém curtiu, ninguém comentou. Eu preciso olhar o X, antigo *Twitter*, para saber o que está acontecendo, tenho que olhar o *WhatsApp*, porque alguém pode ter mandado uma mensagem importante. E o Teatro agindo como a peste, levando a doença da conectividade ao extremo, adoecendo-a. “Parece que através da peste e coletivamente, um gigantesco abscesso, tanto moral quanto social, é vazado; e, assim como a peste, o teatro existe para vazar abscessos coletivamente” (Artaud, 2006, p. 28).

Essa necessidade de estar conectado a todo tempo com o que está acontecendo, que se manifesta no FOMO, *fear of missing out*, que pode ser traduzido como o “medo de ficar de fora”. A contraparte do FOMO seria a chamada compulsão à emissão. A sensação de que a vivência só se valida se ela for compartilhada, exposta. Não adianta ir ao *show* de seu cantor favorito, se não postar uma foto, um vídeo. Mesmo que para isso, você deixe de aproveitar o momento e o próprio *show*.



Ir almoçar em um restaurante só faz sentido se você postar uma imagem bonita de seu prato. E se estiver em uma viagem, precisa fazer fotos posadas, não importa onde esteja, numa atitude compulsiva e até desrespeitosa, como aconteceu com o museu no antigo campo de concentração nazista em Auschwitz, que “pediu aos visitantes que deixem de fazer fotos fúteis em um recinto onde ‘centenas de milhares de pessoas foram assassinadas’” (Agência EFE, 2019).

Mais uma vez o teatro se apresenta como uma possibilidade de desafiar essa aceleração, ao focar nas trocas pessoais, no afeto. “Parece que através da peste e coletivamente, um gigantesco abscesso, tanto moral quanto social, é vazado; e, assim como a peste, o teatro existe para vazar abscessos coletivamente” (Artaud, 2006, p. 28). Em cena, podemos suspender e subverter a realidade. Seja da realidade física ou realidade imaterial simulada das redes. E a presença é o vírus que empessteia e pode apodrecer a ilusão e a “noção de que sistemas autônomos serão afinados pelo próprio algoritmo, ao ponto de que a autonomia humana se tornaria redundante em qualquer sentido funcional” (Kampmark, 2024). A presença é o que trará o humano de volta para as relações. Novamente, o ator se dá ao martírio, como na ideia do “atleta da afetividade” (Artaud) ou no “ator santo” (Jerzy Grotowski).

A necessidade de produzir sem parar é também uma tentativa de preencher os vazios entre os pontos cada vez mais fragmentados. Mas sem tempo para reflexão. Em um jorro torrencial de informações, onde tudo chega ao mesmo tempo e com a mesma importância, seja o compartilhamento de uma fala do presidente, uma receita de cozinha, a escalação do time de futebol, ou a mensagem de bom dia no grupo da sua tia.

“Mas e como a gente resolve essa loucura e essa falta de sentido, então?”

Em primeiro lugar, a gente assume que estamos vivendo em uma pandemia virtual. Quando tudo acontece ao mesmo tempo e potencialmente com a mesma importância, nós não podemos desligar a nenhum instante, já que as notificações são como uma caixinha de surpresas, igualmente inofensivas e assustadoras, até você abri-las com um clique. Tal qual assumimos o *like* para combater a lógica da validação pelas curtidas e assumimos a virtualidade para combater o simulacro das redes, também precisamos assumir o caráter fragmentado e oscilatório, diante de um fluxo de informações descentralizadas que influencia de maneira doentia essa nossa jornada.

A resposta?

“Há no teatro como na peste, algo de vitorioso e de vingativo ao mesmo tempo”. (Artaud, 2006, p. 23).



## Referências

- ARTAUD, Antonin. *O Teatro e seu duplo*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- BENJAMIN, Walter. *A Obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Porto Alegre: L&PM Editores, 2019.
- BURKE, P. Problemas causados por Gutenberg: a explosão da informação nos primórdios da Europa moderna. *Estudos Avançados*, v. 16, n. 44, p. 173-185, 2002. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/eav/article/view/9854>. Acesso em: 25 set. 2023.
- FEPAL, Federação Árabe Palestina do Brasil. Edgar Morin: Vamos resistir, não vamos esquecer. Coragem para encarar de frente. *Jornal Brasil Popular*, 15 de fevereiro de 2024. Disponível em: <https://brasilpopular.com/edgar-morin-vamos-resistir-nao-vamos-esquecer-coragem-para-encarar-de-frente/>. Acesso em: 20 abr. 2024.
- FÉRAL, Josette. *Além dos Limites - Teoria e Prática do Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- FERREIRA, Juca. O futuro do Brasil, *Revista Fórum*, 24 de abril de 2022. Disponível em: <https://revistaforum.com.br/opiniaio/2022/4/24/futuro-do-brasil-por-juca-ferreira-113413.html> . Acesso em: 12 maio 2022.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta: Ensaio Para um Filosofia da Fotografia*. São Paulo: É Realizações, 2018.
- FLUSSER, Vilém. *O Mundo Codificado: Por uma Filosofia do Design e da Comunicação*. São Paulo: Ubu Editora, 2017.
- FREIBERG, Leandro Beck. *Pós-história e educação em Vilém Flusser*. 2021. Tese (Doutorado em Educação nas Ciências) - Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, Ijuí, 2021. Disponível em: <https://repositorio.uft.edu.br/handle/11612/3061>. Acesso em: 25 set. 2023.
- HAN, Byung-Chul. *No exame: perspectivas do digital*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2018.
- KAMPMARK, Binoy. Morte por algoritmo: Inteligência artificial na guerra em Gaza. *Monitor do Oriente Médio*, 16 de abril de 2024. Disponível em: <https://www.monitordo Oriente.com/20240416-morte-por-algoritmo-inteligencia-artificial-na-guerra-em-gaza/>. Acesso em: 20 abr. 2024.
- LADEIRA, João Damasceno Martins. O algoritmo e o fluxo: Netflix, aprendizado de máquina e algoritmos de recomendações. *Intexto*, Porto Alegre, n. 47, p. 166-184, 2019. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/83748>. Acesso em: 26 abr. 2022.



**Biografia acadêmica**

Gustavo Henrique Lima Ferreira - Universidade Estadual Paulista (UNESP)  
Doutorando na Universidade Estadual Paulista - UNESP, Instituto de Artes, PPG Artes, São Paulo, SP, Brasil. Professor Assistente na Universidade Federal do Tocantins – UFT, Campus de Palmas, Curso de Licenciatura em Teatro, Palmas, TO, Brasil.  
E-mail: [gushlf@gmail.com](mailto:gushlf@gmail.com)

Carmina Mendes André - Universidade Estadual Paulista (UNESP)  
Professora Sênior na Universidade Estadual Paulista - UNESP, Instituto de Artes, PPG Artes, São Paulo, SP, Brasil. E-mail: [mendes.andre@unesp.br](mailto:mendes.andre@unesp.br)

**Financiamento**

Não se aplica

**Aprovação em comitê de ética**

Não se aplica

**Conflito de interesse**

Nenhum conflito de interesse declarado

**Contexto da pesquisa**

Não declarado

**Direitos autorais**

Gustavo Henrique Lima Ferreira e Carmina Mendes André

**Contribuição de autoria (CRediT)**

Conceptualização, investigação, metodologia, escrita – rascunho original, análise e edição:  
Gustavo Henrique Lima Ferreira e Carmina Mendes André

**Licenciamento**

Este é um artigo distribuído em Acesso Aberto sob os termos da Creative Commons 4.0  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pt-br>

**Modalidade de avaliação**

Avaliação Duplo-Cega

**Editores responsáveis**

Marcelo Rocco  
André Magela

**Histórico de avaliação**

Data de submissão: 24 de abril de 2024  
Data de aprovação: 17 de outubro de 2024